Campo 11

Kung Fu Panda

Cerca l'ingrediente segreto
e trova te stesso

INTRODUZIONE

Nel cammino formativo che l'Azione Cattolica propone ai ragazzi questo è il campo che segue la Cresima o che costituisce una tappa importante nella preparazione ravvicinata a questo sacramento. Anche per voi educatori, insieme ai vostri ragazzi, questo primo campo di ACR è un'occasione per iniziare un cammino di gruppo all'interno della chiesa diocesana, proprio nello spirito del sacramento che i vostri ragazzi hanno ricevuto o stanno per ricevere. Le prime vostre attenzioni saranno rivolte a creare un gruppo compatto e affiatato, ma avere sempre un occhio rivolto alla condivisione con gli altri gruppi sarà sicuramente una ricchezza maggiore. I fanciulli e i ragazzi compiono il loro itinerario di iniziazione cristiana guidati e rafforzati dallo Spirito, fino alla sua particolare effusione nei sacramenti dell'iniziazione, quando lo Spirito prende stabilmente dimora in loro con i suoi doni. Per questo non vogliamo che il campo sia solo un grande ripasso di tutte le nozioni essenziali; vogliamo che sia una grande esperienza di apertura al soffio dello Spirito Santo sulle storie dei ragazzi, soprattutto di quelli che hanno già celebrato o celebreranno il sacramento della Cresima. Tutti i suoi contenuti saranno incentrati sulla terza persona della Trinità, lo Spirito Santo e sulla potenza dei Suoi frutti e la Sua opera tra noi. Vorremmo proprio che questo campo li aiutasse a vivere la vita nello Spirito, una vita ricolmata dei frutti che lo Spirito porta, per essere nella Chiesa e nel mondo veri protagonisti della Sua missione. Grati al sigillo del sacramento che il Signore vuole porre nella loro vita, sigillo che è anche segno di appartenenza a Cristo, i ragazzi saranno davanti al mondo cristiano con tutto il loro essere, maturando nel loro cammino gli atteggiamenti della fede.

SCHEMA DEL SUSSIDIO

La presentazione della giornata prevede i seguenti elementi:

- L'**Obiettivo** che la giornata si pone e un breve slogan da comunicare ai ragazzi attraverso le attività e le riflessioni della giornata.
- Una breve sintesi della storia abbinata a quella giornata, integrabile o con uno spezzone del cartone animato o con una scenetta drammatizzata.
- **Il Brano biblico** di riferimento per le attività della giornata e le pagine del catechismo "Sarete miei testimoni" che possono ispirare la preparazione e i lavori di gruppo.
- **L'apribocca:** è una specie di gioco di avvio o un'attività utile ad iniziare la discussione di gruppo. La catechesi esperienziale (scelta costitutiva dell'ACR) richiede che l'incontro non sia una semplice lezione, ma un "fare insieme" che apra ad alcune domande, ad alcune riflessioni sulle cose fatte, su ciò che si è voluto far emergere nell'attività iniziale.
- **Messaggio**: spiega l'obiettivo con maggiore spazio. Cerca di coniugare insieme il racconto di Kung fu Panda, l'idea di catechesi, l'esperienza del ragazzo, l'attività del campo. È la parte fondamentale per prepararsi e condurre l'incontro di gruppo. Tutte le attività di animazione proposte trovano nell'obiettivo e nel messaggio la loro ragion d'essere. Occorre che l'educatore abbia ben chiaro questo collegamento che dà unità alla giornata.

Giorno	Obiettivo	Brano del Vangelo
Chiamati ad una missione	I ragazzi scoprono che c'è una missione che Dio propone ad ogni uomo, che Dio ci vuole protagonisti e partecipi del Suo progetto di salvezza, che questa missione è la vita nuova del Vangelo da realizzare nelle proprie giornate.	*Gv 1, 35-39*
Battesimo	Col Battesimo abbiamo ricevuto l'invito di Dio a contribuire ad una vita buona e nuova secondo il vangelo. I ragazzi rivivono attraverso i simboli i messaggi profondi del Battesimo. Nella S.Messa si rinnovano le promesse battesimali e si ripropongono alcuni segni della liturgia del nostro Battesimo.	*Mc 1,9-11*
Chiesa come comunità dei chiamati	I ragazzi scoprono che col Battesimo si entra a far parte di una comunità di chiamati. Ognuno come persona può partecipare alla vita e realizzazione della Comunità cristiana e risponde alla chiamata di Dio a seguirlo.	*Mt 4,18-22*
Limiti – La gita	I ragazzi scoprono che i propri limiti affidati al Signore possono diventare occasione per cose grandi, il Signore ci tende la mano e ci dà forza, i limiti sommati fanno la forza della Comunità.	*Mt 14, 24-33*
Il Maestro aiuta e mi dà forza	I ragazzi scoprono l'importanza di avere un Maestro e una guida, il messaggio di Cristo va vissuto in compagnia e senza una guida non si realizza pienamente; lo Spirito Santo è la guida interiore che Gesù ci dona per educarci a vivere come Cristo.	*Rm 8,14-17*
Ritiro		*Gal 5,22-25;*
Chiesa nel mio quotidiano	Dalla Pentecoste, diveniamo testimoni della vita nuova del Vangelo e siamo chiamati a diffondere nel mondo questa bellezza. La forza dello Spirito rende la diversità occasione per fare comunione.	

RAPPRESENTAZIONE / SCENETTA

Ogni giorno consigliamo di vedere uno spezzone del film Kung fu Panda insieme ai bambini.

REGOLA DI VITA - *Il manuale del Guerriero Dragone*

I ragazzi, durante il campo, si stanno preparando al sacramento della Cresima, in cui riceveranno lo Spirito Santo, oppure lo hanno appena ricevuto.

Questa è una tappa importante nella loro vita di fede: dopo la cresima saranno diversi e in un certo senso potranno sentirsi un po' "speciali".

L'idea per la **regola di vita** è che ogni giorno ai ragazzi venga consegnato uno dei 7 doni dello Spirito Santo, con una breve spiegazione. Poiché questi doni sono delle capacità che Dio consegna ai propri fedeli, abbiamo pensato di far costruire ai ragazzi il manuale del guerriero dragone: può essere un album in cui inserire una pagina al giorno, oppure un quadernino, con in copertina un'immagine di Po all'inizio della sua avventura, quindi un semplice panda.

Ogni giorno, dopo aver scoperto qual è il dono e cosa comporta nella loro vita quotidiana (aggiungendo la pagina del giorno o trovandola già inserita nel quaderno), i ragazzi potranno aggiungere all'immagine del panda l'oggetto o l'accessorio che gli viene suggerito, disegnandolo sull'immagine in copertina: alla fine del campo Po sarà passato dall'essere solo un panda ad essere il potente guerriero dragone.

L'idea di base della regola è cercare un ritorno nella vita dei ragazzi, quindi per ogni dono si potrebbe chiedere loro di scrivere/pensare ad un impegno da prendersi nella vita di tutti i giorni.

La storia di “Kung fu Panda”

Po si sveglia dopo aver fatto un sogno sul Kung Fu, attività che vorrebbe praticare e che adora. È un ammiratore dei Cinque Cicloni: una tigre, una vipera, una gru, una scimmia e una mantide, allenati dal grande maestro Shifu e residenti al Palazzo di Giada, situato su un'alta montagna. Appena scende cerca di raccontarlo al padre, un cuoco, ma non intende deluderlo (il negozio è stato ereditato dal padre, che l'ha ereditato da suo padre che lo ha vinto giocando a mahjong). Così mente, rivelando di aver sognato spaghetti e il padre crede sia un sogno rivelatore. Proprio quel giorno, il maestro Shifu viene chiamato dalla vecchia tartaruga Oogway, il suo anziano e saggio maestro: questi rivela che Tai Lung, il terribile leopardo delle nevi nonché apprendista rinnegato di Shifu, fuggirà dalla prigione in cui è stato rinchiuso per vent'anni. Shifu allora ordina che le misure di sicurezza della prigione dove è custodito Tai Lung vengano raddoppiate, ma secondo la tartaruga a volte si va incontro al proprio destino proprio quando si cerca di evitarlo e così accadrà per loro. L'unico modo per salvarsi è trovare il Guerriero Dragone a cui affidare un immenso potere per sconfiggere Tai Lung. Viene così organizzato un torneo tra i Cinque Cicloni per vedere quale di loro è adatto a ricoprire questa carica. Il vincitore potrà inoltre leggere il contenuto della Sacra Pergamena del Drago, che si dice nasconda il segreto di un potere illimitato. Non a caso, è proprio quella pergamena l'obiettivo di Tai Lung.

Po decide di andare a vedere il torneo per scoprire chi sarà il Guerriero Dragone ma non arriva in tempo. Usa dei fuochi d'artificio per lanciarsi in aria ma cade proprio nel mezzo del torneo. Oogway lo sceglie credendo che sia il Guerriero Dragone mandato dall'universo, Shifu è deluso credendo che sia un caso, ma Oogway gli risponde che "il caso non esiste".

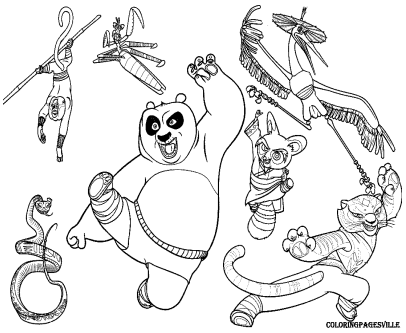
Dopo i primi tentativi di allenamento, ovviamente finiti male, Shifu va nuovamente a lamentarsi da Oogway, il quale però gli risponde ancora una volta che deve liberarsi dai suoi dubbi e che, se ben coltivato, un seme piantato nella terra porta buoni frutti. Dopo questo discorso, e dopo aver piantato un seme di pesco, Oogway annuncia che la sua ora è arrivata e scompare lasciando tutto nelle mani di Shifu.

Tigre racconta a Po come Shifu abbia trovato Tai Lung, di come lo abbia cresciuto e di come lo abbia allenato. Ma non gli fu concesso il potere illimitato perché Oogway vedeva le tenebre nel suo cuore. Furioso devastò tutto, ma Oogway lo fermò. Nel frattempo il messaggero è arrivato nella prigione dove avverte le guardie della prigione di Chor Gom, che gli mostrano la sofisticatissima prigione. Ma una piuma del messaggero cade vicino a Tai Lung immobilizzato che, con la coda, la usa per liberarsi.

Shifu, piuttosto scoraggiato, la mattina dopo si rende conto che Po è capace di superare i propri limiti se incitato con del cibo: così, inizia un duro allenamento basato sul presentargli da mangiare obbligandolo a combattere per averlo. Al termine della battaglia, Po non mangia, soddisfatto di essere diventato bravo. Ma quando a Po viene consegnato il potere supremo, la pergamena è vuota. Preoccupato, Po pensa di scappare ma il padre decide di rivelargli l'ingrediente segreto della sua "zuppa dall'ingrediente segreto" cioè niente. Però Tai Lung minaccia Shifu ricattandolo a dargli la pergamena ma interviene Po che sfida Tai Lung in una furibonda battaglia. Dopo aver sconfitto Po, scopre che la pergamena è vuota quindi il panda lo sconfigge duramente e lo mette K.O. con la mossa speciale insegnata da Shifu: la presa del dito. Alla fine Po diventa il Guerriero Dragone e promette di difendere la Cina insieme ai cinque cicloni, diventati ormai i suoi amici. Oltre i titoli di coda, inoltre, si vedono Po e Shifu che mangiano dietro al sacro pesco di Oogway, dove sta crescendo il germoglio di un altro pesco, quello piantato da Oogway prima di morire.

PRIMO GIORNO – CHIAMATI A UNA MISSIONE

Po è in casa, scopre del torneo per trovare il guerriero dragone decide di andare a vedere il torneo ma arriva in ritardo, prova in tutto i modi ad entrare e, usando i fuochi di artificio, viene lanciato in aria ma capita in mezzo al torneo e viene scelto come guerriero dragone.



Brano del Vangelo*: Gv 1, 35-39*

OBIETTIVO

I ragazzi scoprono che c'è una missione che Dio propone ad ogni uomo, che Dio ci vuole protagonisti e partecipi del Suo progetto di salvezza, che questa missione è la vita nuova del Vangelo da realizzare nelle proprie giornate.

MESSAGGIO

I ragazzi sono partiti dalle loro case e subito viene rivolta loro una chiamata, o meglio si rendono conto che nella loro vita c'è già stata questa chiamata a diventare compagni di strada di Gesù e andare a dimorare con Lui, come i discepoli del Vangelo. Anche a loro Gesù dice: "Venite e vedrete", il campo è l'occasione per andare da Lui e vedere, stare con il Signore, insieme agli amici nella Chiesa. La giornata iniziale del campo è l'occasione per riflettere sull'importanza di questa chiamata che forse spesso dimenticano, ma che in qualche modo c'è nella loro vita e la presenza al campo ne è una prova e rappresenta l'opportunità per approfondirla e capire qual è la missione a cui siamo chiamati, così come Po è chiamato a diventare guerriero e dragone, pur non aspettandoselo.

GIOCO CHIAMATI A UNA MISSIONE

Decise le squadre a priori si danno ai ragazzi dei foglietti con sopra scritti dei numeri colorati con quattro colori diversi e tre semini (tre lenticchie, tre chicchi di riso, tre sassolini ecc.. in base alla disponibilità).

I ragazzi sono guerrieri di kung fu che devono ritrovare la propria squadra. I guerrieri di kung fu non parlano, per conoscersi combattono ed è quello che faranno anche loro: confronteranno i propri numeri e chi vincerà quello con il numero più alto. Se i ragazzi scopriranno avere un numero dello stesso colore allora si dovranno unire per mano e girare insieme sfidando altri ragazzi o gruppi di ragazzi. Nel caso di sfide a gruppi i "toccati" potranno scegliere anche l'operazione (+ o *) da usare per calcolare il numero complessivo del gruppo. In ogni caso, che sia una sfida singola o una sfida di gruppo, si perde UN solo semino/sassolino. Una volta formate le squadre il gioco si fermerà poiché, a squadre formate, il totale di ogni gruppo sarà lo stesso (nel caso in cui si abbiano squadre con numeri diversi di componenti a maggior ragione andrà fermato in tempo così da non svantaggiare la squadra con meno numeri). Concluso il gioco vincerà la squadra che avrà ottenuto più semi.

I ragazzi in squadre riflettono sul significato del gioco. E' importante capire il senso dell'essere chiamati e qual è la missione a cui sono invitati. Partendo dalla loro esperienza quotidiana, si

possono sentire i momenti in cui loro si sono sentiti chiamati e quali sono le “missioni” che sentono di avere nelle loro giornate. Gli educatori devono stimolare i ragazzi a capire che anche per loro c’è una missione che li attende, diventare testimoni e far capire che questo è possibile unendo le forze, aggiungendo semi, come nel gioco.

ATTIVITA’

Nel pomeriggio suggeriamo la costruzione di un piccolo libretto che verrà utilizzato nella settimana come diario personale dove ogni giorno segnare i pensieri degli incontri e le emozioni vissute al campo. In ogni giornata, magari, si possono segnare i titoli e gli slogan e poi i ragazzi liberamente decorano le pagine e lo rilegano con il materiale a disposizione.

Materiali: Fogli di cartoncino colorato, forbici e nastro adesivo.

Libricino a fisarmonica: Si comincia ritagliando i fogli di cartoncino colorato in 4 parti. Uniamo quindi tra loro 8 di questi cartoncini, con del nastro adesivo posizionato sul lato più piccolo. Alla fine la fisarmonica è pronta! Sulla prima facciata scriveremo :”Il mio diario del Campo”; sull’ultima cognome e nome dell’autore (bambino). Se vogliamo che il libricino venga più grande anziché tagliare in quattro parti i cartoncini possiamo tagliarli a metà.

E’ un suggerimento molto semplice, gli educatori al campo possono sbizzarrirsi nel utilizzare altre tecniche.

Consigliamo di fare una recita solenne del Vespro, in serata come momento di preghiera che introduce alla domenica e alla settimana di campo, proponendo la lettura del brano di Vangelo di riferimento per la giornata, utilizzando il rito del lucernario (la processione d’ingresso in Chiesa è solennizzata dal fatto che ognuno tiene in mano una candela accesa, segno del Risorto e della Pasqua settimanale che inizia con la liturgia del Vespro).

REGOLA DI VITA

MANUALE DEL Guerriero Dragone

Dono: Consiglio

Nella Bibbia indica il progetto di Dio su ogni persona. Questo dono aiuta a conoscere ciò che Lui si aspetta da ognuno. Ci facilita la vita mettendoci accanto persone di Sua fiducia (genitori, catechisti, amici, suore, Don...) che indicano la strada giusta da seguire

Oggetto del guerriero: Elmo

Ci protegge la testa, che è ciò che ci serve per usare al meglio il Consiglio, diventando parte integrante del progetto del Signore.

SECONDO GIORNO – BATTESIMO (DOMENICA)

Brano del Vangelo: *Mc 1,9-11*

OBIETTIVO
Col Battesimo abbiamo ricevuto l'invito di Dio a contribuire ad una vita buona e nuova secondo il vangelo. I ragazzi rivivono attraverso i simboli i messaggi profondi del Battesimo. Nella S.Messa si rinnovano le promesse battesimali e si ripropongono alcuni segni della liturgia del nostro Battesimo.

ATTIVITA'
I gruppi riflettono sui segni del Battesimo che verranno poi condivisi a Messa. Ogni gruppo a consegnerà agli altri il suo segno. (usare la liturgia pasquale)

4 segni del Battesimo:

- acqua (rito penitenziale, quelli del gruppo svuotano un po' della loro bottiglietta in un secchiello e poi la stessa acqua viene usata per l'aspersione, le altre bottiglie preparate al mattino vengono consegnate agli altri ragazzi)
- luce(credo, recitare il credo con la luce in mano nel portacandela fatto al mattino dal gruppo)
- veste bianca (dopo la comunione; fascia bianca consegnata dal parroco)
- olio (introduzione; prima di entrare in chiesa segno della croce con l'olio imbevuto nel cotone fatto dal gruppo e consegna del cotone con il profumo)

Nei gruppi…
ACQUA: quiz, quando il ragazzo sbaglia l'educatore gli sporca il viso, finito il gioco si lavano la faccia. **Attività:** decorano le bottiglie da dare a tutti i ragazzi durante il segno nella messa.
LUCE: percorso del cieco nato: i ragazzi vengono bendati e fatti camminare al buio (comprendono la bellezza e l'importanza della luce); **attività:** costruire un porta lampada (origami) e all'interno mettere un cero.
VESTE BIANCA: puliscono della stoffa sporca di matita con il sapone di marsiglia. **Attività**: preparare le strisce da dare a Messa.
OLIO: le boccette (bicchierini da caffè) dei ragazzi contengono oli profumati diversi; i ragazzi devono riconoscere da bendati i vari profumi. **Attività:** imbevono vari cotoni nei profumi e poi li consegnano agli altri ragazzi nel momento della Messa

Nel pomeriggio suggeriamo di fare un giro al fiume, per riflettere sull'acqua e l'immersione che caratterizza il sacramento del Battesimo che anche Gesù ha vissuto al Giordano.

REGOLA DI VITA

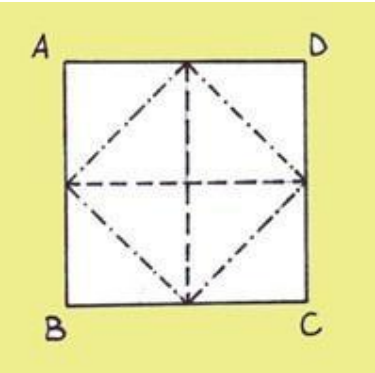
Dono: Timore di Dio

Il Signore non è un Tipo suscettibile che spaventa e castiga, ma neppure uno che può essere facilmente ingannato e raggirato. Dio non vuole spaventare nessuno, vuole solo che noi ci assumiamo la nostra responsabilità, usiamo bene della nostra libertà aprendo a Lui il nostro cuore.

Oggetto del guerriero: visiera dell'elmo

Anche i nostri occhi devono essere protetti, poiché ci aiutano ad essere vigili e sempre pronti a prenderci le nostre responsabilità e capire quali sono le nostre libertà.

ISTRUZIONI PER RICAVARE UN FIORE PORTA LAMPADA DI CARTA



Prendere tovagliolo di carta quadrato.

Piegare il foglio a metà prima per il lungo e poi per il largo e ristenderlo nuovamente.

Piegare gli angoli del quadrato verso il centro, avrete ottenuto un altro quadrato quindi ripetere l'operazione con i nuovi angoli ottenuti.

Avrete ottenuto un terzo quadrato in cui ripetere per la terza volta l'operazione (cioè piegare gli angoli verso il centro).

Girare il quadrato ottenuto e ripetere per la quarta ed ultima volta l'operazione precedente.

Piegare un angolo per volta e sollevare il lembo di carta ("petalo") in modo da formare la prima fila di "petali".

Ultima fase alzare tutti i lembi rimanenti in modo da finire il fiore.

TERZO GIORNO – CHIESA COME COMUNITA' DEI CHIAMATI

Po, dopo essere stato scelto come guerriero dragone, entra a far parte della comunità dei guerrieri e li conosce uno ad uno, visitandoli nelle loro stanze.

Brano del Vangelo *Mt 4,18-22*

OBIETTIVO

I ragazzi scoprono che col Battesimo si entra a far parte di una comunità di chiamati. Ognuno come persona può partecipare alla vita e realizzazione della Comunità cristiana e risponde alla chiamata di Dio a seguirlo.

MESSAGGIO

Come Po è accolto nella nuova comunità dei guerrieri e inizia a conoscere gli altri compagni, così il Battesimo ci inserisce nella comunità dei credenti, in cui siamo membra vive e testimoni del Risorto. La Cresima conferma questa appartenenza e ci rilancia verso il mondo, per cercare di conoscere e portare l'annuncio del Vangelo ad ogni compagno in una comunità sempre più grande e diversa. E' importante che, come Po ha conosciuto i suoi compagni, anche i ragazzi conoscano la Chiesa e ne sentano con gioia ed entusiasmo l'appartenenza, "visitandola" e incontrando gli altri come fratelli e compagni di strada, non come estranei. Il Battesimo ci unisce, ci rende figli e fratelli, ci fa sentire la Chiesa come nostra madre e casa in cui sentirsi protetti e custoditi.

ATTIVITA'

Ogni bambino riceve un pesciolino di carta che lo rappresenta all'interno della comunità (RETE); loro devono scrivere oppure illustrare con un disegno sul pesce come si percepiscono all'interno della comunità (mentre fanno catechismo, estate ragazzi, una festa, la messa domenicale ecc…), scrivere il proprio nome e mettere il pesciolino dentro una rete. Poi dovranno scrivere su una striscia di carta come vorrebbero spendersi nella comunità nel loro futuro (es. cantare nel coro, essere catechista, animatore di Estate Ragazzi ecc…); le strisce saranno unite insieme per formare una rete che rappresenta la comunità e dà loro l'idea che finora sono stati "pesci" ovvero hanno ricevuto la chiamata ed hanno fatto parte della comunità in modo "passivo", ma che ora sono invece chiamati ad avere un ruolo "attivo" all'interno della comunità.

GIOCO

La scena di Kung Fu Panda si articola in 2 momenti:
Po vuole raggiungere il luogo del torneo e ci arriverà sui razzi (raggiungere un luogo).
Po viene chiamato da Oogway (la tartaruga) e indicato come guerriero dragone (chiamata).
Il gioco sarà perciò articolato in questi due momenti:
due squadre si sfidano a ruba bandiera (chiamata)
due squadre si sfidano a Palla base (raggiungere un luogo)
Poi le due coppie di squadre si scambieranno nei giochi

REGOLA DI VITA

Dono: Pietà

Aiuta a riconoscere Dio come un padre buono che pensa a tutti, con cui si può dialogare volentieri e si fa il possibile per accontentarlo. Uno dei modi più belli è di riconoscere tutti i Suoi figli come fratelli e sorelle. Se li amiamo, ha detto Gesù, si ama anche il Padre che è nei cieli.

Oggetto del guerriero: pettorina

Avere il cuore al sicuro ci permette di portare dentro di esso tutte le persone che amiamo e che sono al nostro fianco nella comunità dei chiamati.

QUARTO GIORNO – LIMITI LA GITA

Po si allena ma non è capace, Shifu è scoraggiato, vedendo che Po non riesce. Shifu parla con Oogway

Bravo del Vangelo*: Mt 14, 24-33*

OBIETTIVO

I ragazzi scoprono che i propri limiti affidati al Signore possono diventare occasione per cose grandi, il Signore ci tende la mano e ci dà forza, i limiti sommati fanno la forza della Comunità.

MESSAGGIO

L'esperienza dei limiti è quotidiana anche nella vita dei ragazzi; non sono i limiti di Po, ma sono situazioni e circostanze più semplici e normali, che spesso però danno preoccupazioni, fanno sentire esclusi e mettono paura. La giornata di oggi con la scusa e l'occasione della gita diventa il momento in cui pensare ai propri limiti, alle difficoltà nelle scelte di ogni giorno, alle cose che non si è capaci di fare, alle ansie e paure che animano i bambini. Il limite della storia non è solo quello di Po sulle sue capacità, ma soprattutto quello di Shifu che non scommette e crede sulle capacità di Po. Così anche per i ragazzi, spesso capita che lo scetticismo degli altri, crei limiti e ostacoli la loro piena affermazione: i giudizi degli altri inducono il ragazzo a porsi dei "limiti" a sentirsi incapaci pensando che chi ci è accanto non crede in noi. Nella gita, così, i ragazzi dovranno dare prova del loro coraggio e forza di volontà nel superare i limiti che la strada porrà davanti a loro!

ATTIVITA'

Si preparano dei bigliettini con delle domande che rappresentano una fatica che i bambini fanno e che li porta a fondo. Questi biglietti sono nascosti sotto dei sassi e i bambini devono cercare e trovare almeno tre biglietti con domande diverse. Una volta trovati i biglietti, i bimbi si trovano in squadra per riflettere sulle domande che hanno trovato.

Nell'incontro in squadra, essi riflettono su come reagiscono a quelle fatiche e difficoltà prendendo in considerazione la propria esperienza personale e le loro giornate.

Esempi di domande possono essere: la domenica è l'unico giorno in cui posso dormire, ma c'è la Messa del gruppo alle 10; come faccio? Non voglio alzarmi presto…; domani a scuola c'è una verifica, ma i miei amici oggi sono al parco a giocare, non mi sento preparato ma ho voglia di stare con loro…come faccio a convincere i miei genitori?...; non riesco a giocare bene come i miei amici in un certo sport, mi lasciano in panchina o non mi prendono, continuo a frequentarli o lascio perdere?... (altri esempi con strumenti musicali, attività sportiva, relazioni tra amici, partecipazione al gruppo il sabato pomeriggio…).

REGOLA DI VITA

Dono: Fortezza
Aiuta a mantenere gli impegni presi nei confronti nella vita, di noi stessi e con Dio. Dà ai ragazzi energia sufficiente per non comportarsi da "pecoroni" che imitano i modi sbagliati dei prepotenti.
Oggetto del guerriero: Bastone

È proprio quando siamo in difficoltà che ci viene donato un modo per difenderci e sostenerci, così da poter seguire la via del bene, anche se le altre ci sembrano più facili.

QUINTO GIORNO - IL MAESTRO AIUTA E MI DÀ FORZA

Shifu scopre che Po è capace di superare i suoi limiti. La fiducia che Shifu acquista nei suoi confronti fa sì che Po riesca a superarli, con l'escamotage del cibo, che è il meccanismo che spinge Po ad andare oltre le sue incapacità e i blocchi.

Brano biblico *Rm 8,14-17*

OBIETTIVO
I ragazzi scoprono l'importanza di avere un Maestro e una guida, il messaggio di Cristo va vissuto in compagnia e senza una guida non si realizza pienamente; lo Spirito Santo è la guida interiore che Gesù ci dona per educarci a vivere come Cristo.

MESSAGGIO
La parola maestro suona alle orecchie dei ragazzi spesso come qualcosa di noioso e a cui ribellarsi o sottostare, una presenza fastidiosa che opprime e crea fatiche. La giornata di oggi vuole sollecitare i ragazzi a capire l'importanza di avere un maestro, cioè una guida e un riferimento che ci dia luce per quando siamo smarriti, ci corregga quando sbagliamo, volendoci bene con tenerezza, ci consiglia quando siamo nel dubbio. Un Maestro vero è per noi Gesù, che si mostra a noi nelle voci e nella testimonianza di tante persone che oggi ci fanno da guida e da educatori. Nel Sacramento della Cresima, inoltre, Gesù ci consegna ad un Maestro speciale, invisibile che agisce in noi come un "grillo parlante" per farci da coscienza e muovere la nostra vita verso il Bene. I ragazzi scoprono che è lo Spirito Santo, dono prezioso, la guida che ci permette di diventare simili a Cristo e conformi a Lui. Questa forza ci è data per giungere alla verità tutta intera, come dice il vangelo di Giovanni…è la guida che batte la strada davanti a noi e ci indica la rotta da seguire per portare davvero frutto nella nostra vita. Il Signore ci offre questo grande dono! Anche noi siamo davvero fortunati, abbiamo la grazia di ricevere gratuitamente il dono dello Spirito Santo: è proprio grazie all'immensa bontà di Dio, alla sua continua disponibilità di starci affianco, che noi, semplici ragazzi, possiamo usufruire di un dono così grande. Lo Spirito Santo non è solo dentro di noi, nel nostro cuore e nella nostra mente, ma è anche davanti a noi e ci fa strada per portarci a Gesù.

ATTIVITA'

Materiale: un cruciverba uguale per ogni squadra sul quale bisogna evidenziare due o tre tasselli per ogni cruciverba, in modo da formare una frase (es. Dio è con noi).

Dividi i ragazzi per squadra, verrà consegnato il cruciverba. Una volta che i ragazzi avranno concluso il cruciverba, con l'aiuto di un educatore o di un caposquadra, dovranno comporre con il proprio corpo le lettere evidenziate su un prato. L'educatore è fondamentale in quanto deve disporre sia i ragazzi a formare le lettere che l'ordine delle singole lettere per comporre la frase adeguata. Infatti ogni squadra comporrà solo due o tre lettere che unendole formeranno la frase. Il

significato è che i ragazzi ricevono l'aiuto indispensabile dall'educatore (Dio) per realizzare se stessi (il gruppo) che messo in comune con gli altri gruppi del campo (chiesa) serve a costruire la frase (il regno di Dio).

Divisi in squadre, i ragazzi poi riflettono sulla figura dell'educatore. Dove sentono il bisogno di una guida e di un maestro? Chi è per loro il vero maestro? Attraverso quali segni e gesti lo Spirito Santo diventa una guida e un educatore per ciascuno di noi?

GIOCO

Partita a scacchi vivente! Le squadre si dispongono in un campo da gioco e mettono in scena la partita. Intanto gli educatori della squadra devono segnalarsi visibilmente e avranno questi ruoli: uno decide le mosse giocando al tavolino con un altro avversario, uno si occupa di spostare i ragazzi nella scacchiera, uno aiuta il ragazzo a superare la prova che dovrà affrontare (quiz/test sportivo/musica/ballo, morra cinese…) quando deve mangiare l'avversario, uno fa da il tifoso e incita i ragazzi.

La scacchiera è ridotta e si gioca in gruppi da 8, per fare un torneo.

Alf	Re	Cav	Tor
Ped	Ped	Ped	Ped
Ped	Ped	Ped	Ped
Tor	Cav	Re	Alf

I ragazzi per potersi muovere e giocare hanno bisogno della guida di un educatore più esperto che li sostenga e li incoraggi, che li diriga e aiuti a vincere le prove e terminare con successo la sfida.

VEGLIA

Il brano è Gv 15,1-11; per portare frutto, dobbiamo eliminare in noi ciò che non va bene (peccato) e rimanere uniti a Cristo, per poi fruttificare. Dividiamo la veglia in 2 parti.
l'idea è quella che il progetto per noi è quello di regnare con Cristo (es. il crocifisso in cattedrale a Bologna ha una corona di gloria; il segno per essere unito a Cristo è avere una corona gloriosa come Lui; per regnare con Lui dobbiamo avere una corona; diamo a ogni bimbo un cartone rettangolare in cui è disegnata una corona (che dovrà essere ritagliata), magari di colore diverso (giallo, come oro)
Lettura di Gv 15,1-11

Prima parte:
esame di coscienza; i bimbi, sulla parte di cartoncino che dovrà essere ritagliata per ottenere la corona, scrivono un episodio in cui, durante la giornata, si rendono conto che non hanno amato; questa parte viene tagliata e gettata via (magari, se c'è la possibilità, in un fuoco), segno che, per rimanere uniti a Cristo, dobbiamo "eliminare" le cose che non c'entrano.
Sull'altra parte delle del cartoncino invece scrivono una gioia/speranza che stanno vivendo in questo momento della loro vita.

Seconda parte:
Per rimanere uniti a Cristo, cioè avere la corona come Lui, la corona adesso deve essere costruita. Abbiamo eliminato i peccati, ora costruiamo la corona con il pezzo di cartoncino su cui abbiamo scritto l'esperienza di gioia/speranza. Alla mattina abbiamo detto che ci sono maestri che ci aiutano nella vita cristiana; ci sono catechisti che ci aiutano a crescere nell'amore di Dio. Ogni ragazzino va da un catechista e si fa graffettare la corona, costruendola.
Queste operazioni potrebbero essere accompagnate da canti, canoni o arpeggi. Per ultimo, una preghiera di ringraziamento e di aiuto nelle difficoltà.

REGOLA DI VITA
Dono: Sapienza Spiega come le piccole e grandi gioie aiutano a vivere meglio ma non durano per sempre. Per questo la persona saggia costruisce la casa sulla roccia e non sulla sabbia. La sapienza ti permette di vedere le cose con il Cuore stesso di Dio... Cioè come le comprende Lui. **Oggetto del guerriero**: bussola
Gli insegnamenti del Signore sono sempre utili e mi aiutano continuamente a trovare la strada, anche se sono convinto di saperla e poter andare avanti da solo.

SESTO GIORNO - **RITIRO**

Brano biblico: Gal 5,22-25

Cosa vuol dire "vivere nello Spirito"? Significa capire di essere amati da Gesù e vivere in contatto con Lui (nella Chiesa, attraverso i Sacramenti). Da questa consapevolezza derivano alcuni frutti che possono essere messi in pratica nella vita quotidiana. L'obiettivo della riflessione personale è capire il significato di alcuni di questi e cercare di concretizzarli. Il ritiro è diviso in tre punti, in cui i ragazzi possono andare liberamente, senza seguire un ordine preciso. I punti sono:

- GIOIA
- PAZIENZA
- BENEVOLENZA

Ad ogni punto verrà proposta una piccola attività (ascolta di una canzone, visione di un video...) che aiuterà i ragazzi a riflettere sul frutto proposto. In seguito, ognuno potrà riflettere personalmente, attraverso delle domande provocatorie. Al termine di ogni punto ogni ragazzo riceverà una gemma di carta su cui dovrà scrivere una parola collegata alla riflessione appena fatta. Alla fine del ritiro ogni ragazzo attacca le gemme sulla corona preparata la sera precedente durante la veglia.

Le corone potrebbero essere portate durante la Messa, alla presentazione dei doni, sotto l'altare; in questo gesto può essere significativo del fatto che, per "regnare" insieme a Cristo, devo essere unito a Lui e al suo servizio, nella sua vita, anche nel mistero pasquale, attingendo ai suoi sacramenti.

PUNTO GIOIA:

"Vi ho detto queste cose perché la mia gioia sia in voi e la vostra gioia sia piena." (Gv 15,11)

Breve riflessione: Non è soltanto ciò che sentiamo dentro di noi quando ci accade qualcosa di buono. La vera gioia nasce dalla consapevolezza che Dio ci ama, che è con noi e ci accompagna nel cammino della vita, qualsiasi cosa ci accada.

Segno: Ai ragazzi viene proposto un video della canzone "Happy" di Pharrell Williams sul quale vengono montate delle immagini che hanno lo scopo di descrivere qual è la vera gioia e di quanto è bello ciò che ci circonda. (Il video è possibile scaricarlo dal sito web dell'azione cattolica diocesana nella sezione ACR/Materiale).

Domande provocatorie:
Quando sono gioioso nella mia vita?
Cosa faccio quando sono gioioso?

PUNTO PAZIENZA:

"Sono tre anni che vengo a cercare frutti su questo fico e non ne trovo. Taglialo... lascialo ancora quest'anno, finché io gli zappi intorno e vi metta concime e vedremo se porterà frutto per l'avvenire." (Lc 13, 7-9)

Breve riflessione: La parola greca usata da S. Paolo si riferisce alla capacità di credere a qualcosa

senza perdere la speranza, senza dire “A che serve?” “Ci rinuncio!”. E questo è a immagine di Dio, la cui pazienza è infinita; Dio non ha fretta, aspetta il nostro buon frutto.

Segno: Ai ragazzi viene proposto di fare una piccola attività: devono riuscire ad infilare attraverso un filo di cotone 30 stelline di pasta. Nel fare ciò i ragazzi troveranno molte difficoltà e potrebbero “perdere” la pazienza. Da questa esperienza i ragazzi possono comprendere come è difficile mantenere la pazienza in alcune situazioni.

Domande provocatorie:

Come ti sei sentito durante l’attività?
Quando ti capita di perdere la pazienza?
In questo caso come ti comporti?

PUNTO BENEVOLENZA:

“Siate benevoli gli uni verso gli altri, misericordiosi, perdonandovi a vicenda, come Dio ha perdonato a voi in Cristo.” (Efesini 4, 32)

Breve riflessione: È un atteggiamento del cuore che ci rende capaci di guardare e accogliere gli altri con bontà, misericordia, amore, andando oltre i lati negativi che ci sono in ciascuno.

Segno: si fa vedere ai ragazzi un pezzo di video di “Frozen”, in cui Olaf è disposto a rinunciare a sé stesso pur di salvare la vita ad Anna. (link: https://www.youtube.com/watch?v=K966cSOBpCQ)

Domande provocatorie:

Cosa saresti disposto a rinunciare per il bene di qualcun altro?
Quali sono le persone a cui vuoi bene?
Sei disponibile ad aiutare chi è in difficoltà?

REGOLA DI VITA

Dono: Scienza

Se conosci Dio vedi le persone e le cose in relazione con Lui. L'amore per le creature deriva dall'amore per il Creatore. Il fedele comprende gli altri e con essi cammina verso la felicità, verso l'Amore (con la A maiuscola) che è alla base di ogni amore. Questo è il vero "scienziato" che migliora la sua vita e quella degli altri.

Oggetto del guerriero: protezioni per le mani

Sono proprio le mani che ci aiutano a compiere gesti di affetto e sostegno per gli altri e per il creatore, mettendo in pratica l’Amore con la A maiuscola: questi gesti a volte sono faticosi e lasciano il segno, per questo è utile avere le mani protette.

SETTIMO GIORNO - CHIESA NEL MIO QUOTIDIANO

Il guerriero si libera dalla prigione, raggiunge la vetta e sfida Po per la conquista della pergamena. Riesce a conquistarla, ma aprendola scopre che riflette solo il suo volto e non c'è nulla. Nella battaglia per riconquistare la pergamena che è sfuggita di mano al guerriero, Po vince e capisce che non c'è bisogno di un titolo o una formula per essere più forti, ma dentro di sé c'è la forza che permette di superare limiti e vincere. Così, diventa il guerriero dragone e promette di difendere la Cina insieme ai suoi amici cinque cicloni.

Riferimenti: Bruno Ferrero, *Ma noi abbiamo le ali*.

Arriva Dio!

Un giorno un uomo venne a sapere che Dio stava per venire a trovarlo.
"Da me?" Si preoccupò. "Nella mia casa?" Si mise a correre affannato attraverso tutte le camere, salì e scese per le scale, si arrampicò fino sul tetto, si precipitò in cantina.
Vide la sua casa con altri occhi adesso che doveva venire Dio.
"Impossibile! Povero me!", si lamentava. "Non posso ricevere visite in questa indecenza. E' tutto sporco! Tutto pieno di porcherie. Non c'è un solo posto adatto per riposare. Non c'è neppure aria per respirare. Spalancò porte e finestre.
"Fratelli! Amici!", invocò. "Qualcuno mi aiuti a mettere in ordine! Ma in fretta!".

E cominciò a spazzare con energia la sua casa. Attraverso la spessa nube di polvere che si sollevava, vide uno che era venuto a dargli aiuto. In due era più facile. Buttarono fuori il ciarpame inutile, lo ammucchiarono e lo bruciarono. Si misero in ginocchio e strofinarono vigorosamente le scale e i pavimenti. Ci vollero molti sacchi d'acqua, per pulire tutti i vetri. Stanarono anche la sporcizia che si annidava negli angoli più nascosti.
"Non finiremo mai!", sbuffava l'uomo.
"Finiremo!", diceva l'altro, con calma.
Continuarono a lavorare, fianco a fianco, per tutto il giorno. E, finalmente, la casa pareva messa a nuovo, lustra e profumata di pulito. Quando scese il buio, andarono in cucina e apparecchiarono la tavola. "Adesso", disse l'uomo, "può venire il mio Visitatore! Adesso può venire Dio. Dove sarà aspettando?" "Io sono già qui!" disse l'altro, e si sedette al tavolo. "Siediti e mangia con me!"
"Sappiate che io sarò con voi tutti i giorni sino alla fine del mondo (Matteo 28,20)

Brano del Vangelo *At 2,1-13*

OBIETTIVO

Dalla Pentecoste, diveniamo testimoni della vita nuova del Vangelo e siamo chiamati a diffondere nel mondo questa bellezza. La forza dello Spirito rende la diversità occasione per fare comunione.

MESSAGGIO

La pagina del racconto della Pentecoste conclude il campo e ci rilancia nella vita quotidiana. Il giorno di pentecoste è la vita di tutti i giorni, una realtà fatta di diversi elementi, momenti, provenienze, idee. Eppure la forza dello Spirito Santo dà forza e coraggio per uscire e portare fuori

l'energia dello Spirito ricevuta e confermata nella Cresima.
Il sacramento della Cresima ci apre al mondo, ci rende adulti e ci conferma e invia come testimoni della fede in Gesù Risorto. Un annuncio difficile che coinvolge la nostra vita e ci rende esposti al rischio di essere presi in giro o isolati nei nostri ambienti, la scuola, lo sport, tra amici.
Lo Spirito Santo dà forza agli apostoli per parlare le lingue e farsi capire da tutti i popoli presenti a Gerusalemme, per fare festa. Così anche i ragazzi ricevono questa forza per parlare un nuovo linguaggio nel mondo, non solo nel gruppo. E' un messaggio difficile, che può far sentire inadatti e non pronti, ma è importante sollecitare i ragazzi a credere nel ruolo che viene loro affidato, ad essere consapevoli di questa forza interiore che li animerà e a vivere non solo in parrocchia e al gruppo, ma negli ambiti e nelle scelte della loro vita di tutti i giorni. Ci sarà il gruppo per confermarsi e confrontarsi, ma nel mondo in cui vivono i ragazzi con le loro scelte saranno chiamati a rendere ragione della speranza che viene dalla fede, a portare nel loro mondo i frutti dello Spirito Santo ricevuto in dono.

ATTIVITA'
Vengono proposti ai ragazzi tre ambiti (scuola, sport e famiglia) relativi alla loro vita quotidiana. Ciascun ragazzo sceglierà uno dei tre ambiti, si verranno così a formare tre gruppi (cercando di equilibrarli).
All'interno di ciascun gruppo i ragazzi riflettono sull'importanza che ha la Chiesa e il loro essere cristiani nell'ambito che hanno scelto e insieme si cerca di delineare dei comportamenti che loro ritengono giusti e che testimonino la bellezza di credere in Dio.
In un secondo momento, ciascun gruppo, partendo da questi comportamenti, creerà una piccola scenetta di vita quotidiana che li concretizzi.

GIOCO DEL POMERIGGIO:
I ragazzi divisi in squadre, ricevono 4/5 foglietti con scritti i frutti dello Spirito Santo. Ogni ragazzo deve portare nelle tre zone (che rappresentano i 3 ambiti del mondo in cui vivono) almeno 5 frutti dello Spirito Santo ricevuti. Le tre zone sono: la scuola, lo sport, la casa.
Nel percorso verso le zone, i ragazzi si sfidano alle classiche prove (morra cinese, scalpo, galletto, chi ride prima, parole con una lettera…) per guadagnare ulteriori biglietti. Chi perde la prova dovrà cedere un biglietto, chi la vince lo acquista.
Una volta arrivati in una zona, l'educatore presente dovrà sottoporre al ragazzo una prova. Per lo sport, un test atletico o sportivo, per la scuola un test logico o matematico, per la casa una prova domestica (es. ordinare qualcosa, pulire, piegare vestiti…). Se il ragazzo supera la prova, riceve una moneta da riportare alla base della sua squadra.
Al termine del gioco verranno contate le monete incassate da ogni squadra, poi alla fine vengono riunite per comprare qualcosa che servirà per la merenda. (Barattolo di nutella o qualcosa per la serata finale)
Il gioco vuole far capire come i frutti dello Spirito Santo debbono essere condivisi e vissuti non solo nel proprio gruppo parrocchiale, ma anche negli ambiti di vita in cui siamo chiamati a vivere ogni giorno. Ogni ambito rappresenta un "linguaggio" che i ragazzi parlano: con il dono dello Spirito Santo, possono interpretare tutte le prove nelle varie zone e sostenere le diversità che incontrano lungo il cammino, trovando in esse l'occasione per ricevere ancora frutti e scoprire nella diversità

un’occasione per fare comunione (le monete diverse alla fine riunite permettono di fare festa e comunione).

Solitamente l'ultimo giorno è previsto un incontro di verifica del campo divisi per parrocchie. In questo campo si propone di lasciare passare anche qualche contenuto durante l'incontro.
Il messaggio del giorno permette inoltre un ottimo collegamento al cammino che si propone ai ragazzi dopo la Cresima. Potrebbe essere l'occasione propizia per cominciare a presentarlo!

REGOLA DI VITA

MANUALE DEL Guerriero Dragone

Dono: Intelletto

Fa riconoscere la presenza di Dio nei diversi episodi della giornata. Non si ferma al look, ma dà importanza a ciò che è 'dentro'. La persona intelligente non dà peso all'apparenza, ai pettegolezzi, alla banalità: cerca invece la verità nelle persone e nelle parole che ascolta e che dice.

Oggetto del guerriero: lente di ingrandimento

Non sempre la presenza del Signore è facile da riconoscere nella vita di tutti i giorni o nelle persone che ci stanno a fianco: fa sempre comodo avere uno strumento per vedere meglio quel che ci sta davanti.