

# ATTIVITÀ BAMBINI (7-10 ANNI)



Proponiamo un'attività di gioco per ricordare alcuni elementi della storia degli oratoriBG che sono riportati nel pieghevole dedicato.

Prima di iniziare il gioco presentate il pieghevole sulle Origini degli oratoriBG ai bambini, leggendolo, almeno in parte, commentando i due elementi/oggetti che caratterizzano i singoli personaggi.

Dividete i bambini in 4-5 piccole squadre. Ogni squadra dovrà compiere il percorso a tappe nel minor tempo totale finale, vincerà quella che sarà più veloce.

## PRIMA TAPPA

Il mandato del gioco lo dà Filippo Neri, il fondatore dell'oratorio che, seppur molto diverso da quello che conosciamo oggi, ne resta il primo ispiratore per stile di accoglienza e profonda testimonianza di fede nella carità.

Filippo Neri consegna a ogni squadra qualcosa che rappresenta il vostro oratorio (le chiavi, il logo, una foto...?) dopo aver letto ai ragazzi le caratteristiche del suo oratorio.

*Carissimi fanciulli*

*Sono passati quasi 500 anni dal mio primo oratorio... sapete? L'ho ricavato da un sottotetto della chiesa in Vallicella, a Roma. Un posto piccolo, dove si stava stretti, ma felici di essere insieme. Poi ho cercato cortili, spazi all'aperto, perfino una vigna fuori le mura di Roma. Il mio oratorio era fatto di poche cose, ma preziose:*

- *si accoglieva tutti con gioia e si stava insieme in allegria;*
- *si imparava gli uni dagli altri la storia di Gesù e i suoi insegnamenti. Chi aveva letto un libro interessante lo raccontava agli altri;*
- *la storia dei santi, nostri compagni di fede, era l'argomento più richiesto, perché i santi ne hanno fatte delle belle che nemmeno immaginate...*
- *insieme si celebrava l'eucarestia e la confessione aiutava tutti a migliorarsi nel vivere da fratelli in Gesù;*
- *la musica e i canti non mancavano mai: era il nostro modo di esprimere la gioia del cuore;*
- *anche il teatro e il gioco facevano parte dello stile del mio oratorio.*

*Ora tocca a voi dare un nuovo volto al mio oratorio, d'altra parte ai miei tempi mica c'era l'elettronica... e nemmeno l'elettricità, figuratevi internet!*

*Ascoltate le indicazioni dei miei 4 amici e... che vinca la squadra più veloce e allegra!*

## SECONDA TAPPA

Luigi Mozzani lancia la prima sfida. Consegna un cuore: i ragazzi dovranno portarlo sul palmo aperto della mano senza farlo cadere.

*Carissimi*

*come sapere nella mia vita ho incontrato un sacco di difficoltà. Nel momento in cui facevo una scelta importante per la mia vita, poco dopo tutto saltava in aria... la mia vocazione di gesuita prima e poi la mia dedizione per l'oratorio e i suoi ragazzi. E' proprio così: la vita a volte ci presenta degli ostacoli che sembrano insormontabili, ma la fede in Gesù ci insegna a non lamentarci,*

*ma anzi a non mollare, a cercare nuovi modi per fare il bene... Ecco davanti a voi un percorso a ostacoli. Siete capaci di superarlo nel minor tempo possibile senza far cadere il cuore che è l'immagine della fede nell'amore di Dio che sempre ci dona il bene, anche nelle difficoltà?*

### **TERZA TAPPA**

Marco Celio Passi lancia la seconda sfida. Da fine letterato qual è chiederà parole precise degli altri 4 suoi compagni di strada per... via aerea!

*Carissimi*

*come sapere la conoscenza e lo studio hanno reso la mia vita ricca di parole. A mia volta ho donato saggezza e parole buone a tutti coloro che mi chiedevano un consiglio, un sostegno. Scegliete uno di voi, uno per ogni squadra, che dovrà stare su una sedia lontano almeno 4 metri dalla propria squadra. Al mio via la squadra dovrà cercare le parole dette da Filippo Neri; Luigi Mozzi, Giuseppe Benaglio e Teresa Verzeri, scriverle (non vale urlarle, bisogna parlare a bassa voce) correttamente su altrettanti aeroplanini di carta (da costruire al momento) e lanciare i 4 aeroplanini al compagno di squadra che potrà raccogliarli senza alzarsi dalla sedia. Quando avrà raccolto tutte e 4 le frasi griderà il mio nome a voce alta e potrà dare le soluzioni. Il primo giocatore a "erudirsi" vincerà la sfida per la squadra.*

### **QUARTA TAPPA**

Ecco la terza sfida con Giuseppe Benaglio. I fallimenti che ha dovuto affrontare per dare vita alle sue intuizioni pastorali lo hanno reso più capace di progettualità e determinazione.

*Carissimi*

*come sapete il mio desiderio di aiutare le ragazze più povere ha subito qualche frenata. A volte i sogni non bastano, ci vuole anche la sapienza di fare le cose bene e al momento giusto. Imparare dai propri errori, senza perdere la fiducia, è un modo per continuare a fare del bene credendo che proprio questo ci chiede ogni giorno Gesù. Organizzate una staffetta per ogni squadra usando come testimone una chiave (la stessa con cui ho aperto la scuola/oratorio per le ragazze al Gromo): i concorrenti non sanno ancora camminare con le due gambe, come dei bambini piccoli devono correre gattonando. La prima squadra che completa il percorso avrà vinto sfida.*

### **QUINTA TAPPA**

Ultima sfida, decisiva, viene lanciata da Teresa Verzeri. La sua fiducia in Giuseppe Benaglio, in alcuni momenti, è stata davvero grande, quasi come camminare a occhi chiusi lasciandosi guidare dai buoni consigli.

*Carissimi*

*come sapete non è stato facile comprendere la mia vocazione, cioè cosa avrei potuto fare per corrispondere al meglio alle capacità che Gesù mi ha donato. Non trovavo il posto giusto dove essere cristiana perché non c'era ancora, perché avrei dovuto inventarlo io. Ma da sola non ce l'avrei mai fatta! E' stata Giuseppe Benaglio a indicarmi la mia strada, a sostenermi nei momenti difficili, ad aiutarmi a capire cosa Gesù mi chiedeva. Ogni squadra scelga un proprio rappresentante che verrà bendato. Dovrà compiere (insieme tutte le squadre) un percorso evitando dei cerchi neri che verranno poi messi sul pavimento e giungere alla fine del percorso. La direzione la dovrà capire dalle indicazioni che la squadra gli indicherà man mano (gira a destra, gira a sinistra, avanti di 3 passi, ecc). Il primo giocatore bendato che saprà seguire al meglio le indicazioni e giungere alla fine degli amici avrà vinto la sfida.*

### **FINALE**

Si calcolano i tempi, oppure il numero delle vittorie, e si proclama la squadra vincitrice.