



“Gareggiate nello stimarvi a vicenda”

(Rm 12.10)

L'équipe dell'Ufficio Catechistico propone una traccia per dare la possibilità ai cresimati e ai cresimandi dell'anno di vivere un incontro che possa, in parte, sostituire quello solitamente proposto a livello diocesano. Vista la situazione, abbiamo pensato di raccogliere attività e materiali per poter organizzare un pomeriggio di ritiro nella propria parrocchia. Tutte le proposte seguenti possono, ovviamente, essere adattate alle vostre esigenze.

L'incontro si divide in diversi momenti, alcuni di gioco e altri più riflessivi. Una scaletta potrebbe essere:

- Arrivo dei ragazzi e accoglienza. Le attività iniziano con una preghiera tutti insieme (vedi *Allegato 1*)
- Divisione in squadre e lancio del gioco. I ragazzi si sfideranno in diverse prove per ottenere i doni dello Spirito Santo. In base al numero dei ragazzi partecipanti si potranno organizzare degli scontri tra squadre oppure tutti contro tutti. Il gioco dovrebbe durare minimo un'ora e mezza. Al termine, si può proclamare il vincitore, magari ricapitolando il significato di ogni dono.
- Momento di riflessione. Ai ragazzi viene proposta una riflessione tratta dalla Lettera di San Paolo ai Romani dalla quale abbiamo estrapolato il tema del ritiro. A fondo pagina potete trovare anche i link per poter vedere l'intervento del Vescovo e di una testimone.
- Conclusione e saluti.

Eptathlon

Il grande gioco per conquistare i doni dello Spirito Santo!

Modalità: gioco a tappe con sfide che possono essere svolte sia tutti contro tutti oppure come scontro a squadre. Al termine di ogni tappa il vincitore guadagna il dono dello Spirito Santo corrispondente alla prova.

Tempo: se tutte le tappe vengono proposte, consigliamo di calcolare un minimo di un'ora e mezza per completare il gioco.

1. **Intelletto:** *Questo dono fa riconoscere la presenza di Dio nei diversi episodi della giornata e aiuta a leggerli nel modo corretto.*
Ai ragazzi si chiede di risolvere una prova di logica, come per esempio risolvere un puzzle, un rompicapo o un sudoku.
2. **Sapienza:** *Questo dono aiuta a capire come funziona la vita e ad ordinare le cose secondo una classifica giusta riservando il primo posto a Dio. Spiega come le piccole e grandi gioie aiutano a vivere meglio ma non durano per sempre.*
Ogni ragazzo dovrà immaginarsi sindaco. Avrà a disposizione una somma da spendere (100) per realizzare la città ideale, scegliendo da una lista prestabilita di edifici che ne riporta anche il prezzo. I ragazzi realizzeranno allora un disegno la loro città e la condivideranno con i compagni.
3. **Consiglio:** *Questo dono aiuta a conoscere ciò che Dio si aspetta da ognuno. E per questo ci mette accanto persone che indicano la strada giusta da seguire.*
Ogni ragazzo farà un gioco della fiducia. es. fare un percorso a coppie. Uno dei due ragazzi sarà bendato e guidato da un compagno.
4. **Fortezza:** *Questo dono ci aiuta a resistere contro ogni tentazione che porta al male. Aiuta a mantenere gli impegni presi nei confronti della vita, di noi stessi e di Dio. Questo dono insegna a sostituire l'amore per la forza con la forza per l'amore.*
Ogni ragazzo affronterà una prova fisica. Es. corsa.

5. Scienza: Questo dono è sinonimo di conoscenza e di amore totale verso Dio. Se conosci Dio vedi le persone e le cose in relazione con Lui.
Verrà testata la conoscenza dei ragazzi sulla Bibbia con un quiz.
6. Pietà: Questo dono permette di riconoscere Dio come un padre buono che pensa a tutti, con cui si può dialogare volentieri. Uno dei modi più belli è di riconoscere tutti i Suoi figli come fratelli e sorelle. Ogni ragazzo, dato un tema, preparerà una breve preghiera (può essere una preghiera da recitare a casa, oppure si possono scrivere delle preghiere dei fedeli).
7. Timore di Dio: Questo dono ci fa capire che Dio deve essere rispettato. È il Dio Amore di cui bisogna parlare bene nei discorsi e nei fatti. 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. Viene testata la capacità di essere liberi e di assumersi le proprie responsabilità. Il catechista dirà a un ragazzo un soggetto da disegnare, questo avrà 10 secondi per abbozzare il disegno. Al termine del tempo, un compagno continuerà la bozza, ma senza sapere quale sia la parola da disegnare. Anche il secondo dopo 10 secondi verrà sostituito da un terzo ragazzo, così fino ad arrivare all'ultimo che dovrà provare a indovinare la parola originale.

Per vedere la testimonianza di un'atleta:

<https://www.facebook.com/watch/?v=5275681345806782>

Per vedere l'intervista al vescovo:

https://drive.google.com/file/d/1kLXcHPLK_S6g8kLDxJkuh4cnQJ3clvOS/view?usp=sharing




















3		7			8		9	6
8	6	2	9	5	7			1
			6			2		8
4	7	6		8	9		5	
		8		1		3	6	
	3		2	7			8	4
7		4			1			
		3	5	4	2		1	9
	9	1	7			8	4	5

Bisogna riempire la scacchiera in modo tale che ogni riga, ogni colonna e ogni riquadro contengano i numeri dall'1 al 9. La condizione è che nessuna riga, nessuna colonna o riquadro presentino due volte lo stesso numero.

Soluzione

3	4	7	1	2	8	5	9	6
8	6	2	9	5	7	4	3	1
5	1	9	6	3	4	2	7	8
4	7	6	3	8	9	1	5	2
9	2	8	4	1	5	3	6	7
1	3	5	2	7	6	9	8	4
7	5	4	8	9	1	6	2	3
6	8	3	5	4	2	7	1	9
2	9	1	7	6	3	8	4	5

Nella colonna più a sinistra è riportato il prezzo che il ragazzo deve “spendere” per poter acquistare uno dei beni nella riga corrispondente.

10	 <p>Negozi di Vestiti</p>	 <p>Ristorante</p>	 <p>Bar</p>	 <p>Biblioteca</p>	 <p>Parco</p>
20	 <p>Parco Giochi</p>	 <p>Mercato</p>	 <p>Museo</p>	 <p>Cinema</p>	 <p>Hotel</p>
30	 <p>Centrale elettrica a energia rinnovabile</p>	 <p>Campo Sportivo</p>	 <p>Teatro</p>	 <p>Polizia</p>	 <p>Stazione</p>
40	 <p>Scuola</p>	 <p>Chiesa</p>	 <p>Ospedale</p>	 <p>Comune</p>	 <p>Centro ricreativo</p>