

MISERICORDIA COME....



PROPOSTA ESTIVA DI ANIMAZIONE MISSIONARIA PER RAGAZZI

Siamo ormai verso il termine delle attività pastorali e Missio Ragazzi ha pensato di proporvi uno schema di animazione GREMIST per bambini e ragazzi.

Si tratta di uno schema di animazione per 10 giornate che potete utilizzare come meglio credete; 10 schede a se stanti che possono essere integrate in altre proposte (un giorno a settimana all'interno delle vostre già complete attività GREMIST); 10 schede (2 per ogni continente) per conoscere alcuni Paesi del mondo.

In questo speciale Anno Santo ci sembrava opportuno incentrare anche l'attività estiva sul tema della Misericordia: è proprio per questo che ogni giorno sarà legato ad un suo aspetto.

Vi proponiamo uno schema semplice che potrete modificare e migliorare secondo le vostre esigenze, così composto:

- **Preghiera:** brano del Vangelo inerente la tematica della giornata: il celebrante, il catechista o l'animatore potranno approfondire il brano con un commento libero; chiedete ai ragazzi di pronunciare, a voce alta, la parola che più li ha colpiti di quanto hanno ascoltato.
- **In giro per il mondo:** favola dal Paese del giorno. In fase di preparazione organizzate delle ricerche sui Paesi trattati in modo tale da far entrare i ragazzi nell'atmosfera. Per la scenografia stampate la mappa dello Stato, la bandiera e altre cose tipiche.
- **Attività:** spunti di animazione adattabili e sostituibili secondo le vostre esigenze.
- **Giochiamo insieme:** un gioco al giorno, proveniente ciascuno dallo Stato trattato.

A breve sarà disponibile, nella sezione download del nostro sito, l'INNO del GREMIST. Continuate a seguirci con le varie proposte dell'anno!

E buona MISSIO ESTATE a tutti!

Misericordia come PACE



PREGHIERA DEL MATTINO

Nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo. Amen.

Dal Vangelo di Giovanni (Gv 20,19-23)

La sera di quel giorno, il primo della settimana, mentre erano chiuse le porte del luogo dove si trovavano i discepoli per timore dei Giudei, venne Gesù, stette in mezzo e disse loro: «Pace a voi!». Detto questo, mostrò loro le mani e il fianco. E i discepoli gioirono al vedere il Signore. Gesù disse loro di nuovo: «Pace a voi! Come il Padre ha mandato me, anche io mando voi». Detto questo, soffiò e disse loro: «Ricevete lo Spirito Santo. A coloro a cui perdonerete i peccati, saranno perdonati; a coloro a cui non perdonerete, non saranno perdonati».

Commento al Vangelo e risonanze

Padre Nostro...

Preghiamo

Oh Signore, aiutaci ad essere ragazzi che sanno annunciare la pace di cui Tu ci fai dono. Per Cristo Nostro Signore. Amen.

IN GIRO PER IL MONDO

Repubblica Democratica del Congo

La domanda di Kobe

Kobe era una tartaruga che osservava con attenzione il mondo. Scontenta di vedere quante guerre, malattie, disastri avvenivano tra gli uomini, decise di andare a chiederne conto a Dio fino alla sua casa.

“Che hai, piccola Kobe?”, le chiese Dio.

“Sono scontenta di quanto vedo intorno a me: dispute, guerre, malattie. Perché lasci correre tutte queste cose?”

Dio sorrise e le disse: “Ti darò risposta, ma prima devi compiere tre prove”.

“Accetto”, disse Kobe, decisa ad avere una risposta.

“Va’, procurati un vaso pieno di mosche vive, un serpente boa vivo e, per terza prova, portali da me”.

Senza scomporsi, Kobe ritornò sulla terra. Come far entrare le mosche in un vaso? Rifletté, poi mise del miele all’interno del vaso e lo lasciò aperto. Le mosche arrivarono a nugoli ed entrarono nel vaso. Quando esso fu pieno, Kobe chiuse il vaso.

“Ce l’ho fatta. Ma come farò a prendere vivo il grande serpente boa?”.

Riflettendo entrò nella foresta di bambù. Ed ecco davanti a lei il grande serpente.

Kobe lo provocò: “Certo tu ti vanti di essere il più grande dei serpenti della foresta. Ma il bambù è molto più lungo di te”.

“Vuoi vedere che lo supero? Mi stenderò e tu vedrai la differenza” rispose il boa.

Il serpente si allungò sul bambù. Velocissima, Kobe prese una liana e vi legò saldamente il boa che si trovò così imprigionato.

“Anche questa è fatta. Ma, adesso, come porterò il vaso ed il serpente da Dio?”. Riflettendo, entrò in una casa. In un angolo, il ragno stava tessendo la sua tela.

Kobe lo apostrofò: “Tu ti vanti tanto delle tue tele, però gli uomini non ti apprezzano, dicono che insudici le loro case e non sai andare oltre i loro tetti”.

“Ah sì? Vuoi vedere di cosa sono capace? Io posso fare una ragnatela che da qui arriva fino a Dio e portare lassù te e tutti i tuoi bagagli!”.

“Bene, mostrami di cosa sei capace”, rispose.

Il ragno si mise al lavoro: in poco tempo una robusta tela dal tetto saliva su su, fino alla casa di Dio. Felice, Kobe vi montò con tutti i suoi bagagli ed arrivò fino a Dio: “Ecco, ho adempiuto le tre prove. Ora attendo la risposta”.

Dio la guardò e disse: “Piccola Kobe, come hai fatto a riuscire in queste difficili prove?”.

“All’inizio tutto mi sembrava difficile – disse - ma riflettendo ho trovato la soluzione”.

Dio sorrise e disse: “Kobe, va’, va’ e di’ agli uomini che riflettano. Troveranno così risposta e soluzione ai mali che li affliggono: le contese, le guerre, le malattie”.

PER RIFLETTERE

- Cosa chiederesti a Dio?
- Saresti davvero disposto a fare ciò che ti chiede?
- Rifletti sulle azioni che compii?
- E tu: cosa fai per la pace?

ATTIVITA'

ABBATTIAMO I MURI

Sentiamo sempre più spesso parlare di muri, confini, aree chiuse che dividono due parti di una stessa città, due Stati, due popoli. Uno dei muri più famosi al giorno d’oggi, purtroppo, è quello che divide Betlemme da Gerusalemme, il muro della separazione. Gesù, ai suoi tempi, non doveva passare nessun confine per spostarsi da una città all’altra. Oggi invece i pochissimi palestinesi che hanno il permesso di entrare a Gerusalemme, ogni volta devono mostrare i documenti, farsi identificare: pochissimi appunto, perché la maggior parte di essi non ha il diritto di entrarvi. Proviamo allora a metterci nei panni di chi è ostacolato da un muro iniziando a capire dove, nel mondo, le persone vivono separate da un blocco.

Occorrente: scatole di cartone (pasta, scarpe, piccoli elettrodomestici), pennarelli, palline da tennis, foglietti di carta

Ogni ragazzo ha a disposizione una scatola, possibilmente foderata di bianco. Su un lato della scatola i ragazzi disegnano un mattone. Al termine ciascuno posizionerà il suo mattone fino a realizzare un muro alto. Abbiamo creato un ostacolo, una separazione: non possiamo vedere dall’altro lato. Facciamo riflettere i ragazzi su questo e chiediamo loro di scrivere su un foglietto, quali muri sono da abbattere nel nostro cuore e nella nostra società. Man mano che i ragazzi

terminano di scrivere l'impegno, con una pallina da tennis cercano di abbattere un mattone, dall'alto in basso per permettere a tutti di abbatte un pezzetto.

Eliminato l'ostacolo, possiamo guardare oltre, vedere al di là, ANDARE al di là!

Sulle stesse scatole utilizzate per il muro, fate disegnare ai ragazzi, dal lato opposto al mattone, una mattonella, una piastrella e ciascuno firmerà quella mattonella con il proprio nome. Appena terminato invitate i ragazzi a realizzare una strada di mattonelle, un selciato che simboleggia il nostro poter andare al di là di ogni muro, la nostra volontà di superare le barriere che costruiamo intorno a noi.

GIOCHIAMO INSIEME

1) *BOKWELE* "cattura bandiere" REPUBBLICA DEMOCRATICA DEL CONGO

Materiale: 2 Hula Hop; 4 bandiere.

Istruzioni: Dividere i ragazzi in due squadre disposte ciascuna in una metà del campo di gioco. Ogni squadra custodirà un Hula Hop in cui all'interno si trovano 2 bandiere.

Scopo del gioco è rubare le bandiere dell'avversario e portarle nel proprio campo senza venir catturati. Quando il gioco comincia i giocatori urlano "**Bokwele**" mentre cercano di rubare le bandiere. Per difendere la propria squadra è necessario toccare l'avversario nella propria metà campo prima che riesca a portare la bandiera rubata nel proprio cerchio. I giocatori toccati vengono eliminati e si siedono ai bordi del campo. Chi viene catturato con una bandiera in mano, la posa a terra ed esce dal campo.

Regole: Bisogna stare ad almeno tre passi di distanza dalle proprie bandiere (sia quando sono nel cerchio, sia quando sono state posate a terra da qualche avversario catturato). Un punto ogni volta che si catturano e si portano in salvo tutte e due le bandiere degli avversari. Dopo ogni punto realizzato, tutti i giocatori rientrano in campo. Due tempi di dieci minuti ciascuno e vittoria alla squadra che conclude il gioco con il punteggio più alto.

Misericordia come UMILTA'



PREGHIERA DEL MATTINO

Nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo. Amen.

Dal Vangelo di Matteo (Mt 11, 25-30)

In quel tempo Gesù disse: «Ti benedico, o Padre, Signore del cielo e della terra, perché hai tenuto nascoste queste cose ai sapienti e agli intelligenti e le hai rivelate ai piccoli. Sì, o Padre, perché così è piaciuto a te. Tutto mi è stato dato dal Padre mio; nessuno conosce il Figlio se non il Padre, e nessuno conosce il Padre se non il Figlio e colui al quale il Figlio lo voglia rivelare.

Venite a me, voi tutti, che siete affaticati e oppressi, e io vi ristorerò. Prendete il mio giogo sopra di voi e imparate da me, che sono mite e umile di cuore, e troverete ristoro per le vostre anime. Il mio giogo infatti è dolce e il mio carico leggero»

Commento al Vangelo e risonanze

Ave Maria...

Preghiamo

Aiutaci, oh Signore, in questa giornata, a saper accogliere le difficoltà degli altri e con il nostro amore a renderle più leggere. Per Cristo Nostro Signore. Amen.

IN GIRO PER IL MONDO

Kenya

La donna e il fuoco

All'inizio del mondo, sulla terra non c'era il fuoco. Allora un uomo salì al cielo per cercarlo. Poggiò una lunga scala su un albero e si arrampicò fino al primo cielo, abitato da stranissimi esseri che avevano solo metà del corpo. L'uomo si mise a ridere: "Al mio paese non esistono esseri così strani!". Salì nel secondo cielo, dove trovò gente che camminava con la testa e aveva i piedi per aria e scoppiò nuovamente a ridere. Riprese a salire ed arrivò al terzo cielo, dove sogghignò ancora quando vide gente che camminava con le ginocchia. Finalmente nel quarto cielo si trovò davanti alla casa di Murungù, il dio del cielo.

Una magnifica costruzione con tante porte era proprio davanti al viaggiatore, che si inchinò davanti al dio e disse: "Nel mio villaggio tutti hanno freddo e non sanno come riscaldarsi". Murungù gli fece vedere tanti vasi con coperchi belli e preziosi, mentre in un angolo ce n'erano alcuni semplici in terracotta. "Scegli quello che vuoi portare con te sulla terra. Se dentro vi troverai il fuoco, sarà tuo", disse Murungù. L'uomo scelse il vaso che gli sembrava più bello, ma quando aprì il coperchio vi trovò solo un po' di cenere e alcuni carboni spenti. "Non hai meritato di avere il fuoco. Perché lungo il viaggio hai deriso i miei figli? Nel tuo paese tutti sono perfetti e senza difetti?" chiese Murungù. E lo cacciò via.

Il viaggiatore tornò al villaggio e una donna si offrì di partire. Salì nel primo cielo, dove al saluto dei 'mezzi uomini' rispose gentilmente. Al secondo e al terzo cielo, cantò per le strane creature che vi abitavano e che le chiesero se al suo paese vi fossero esseri strani come loro. La donna rispose: "Alcuni camminano con le mani, altri non vedono, tutti sono diversi l'uno dall'altro". Finalmente

arrivò davanti a Murumbù che le mostrò i vasi, invitandola a scegliere. Aveva paura di toccare oggetti così belli e preziosi e alla fine scelse uno dei vasi più brutti. Quando lo aprì, il fuoco tanto desiderato brillò davanti ai suoi occhi. Murumbù la ringraziò per aver cantato per i suoi figli e le regalò il semplice vaso di argilla con il contenuto prezioso.

PER RIFLETTERE

- Quale vaso avresti scelto tu?
- Cosa avresti fatto ad ogni cielo? Come ti saresti comportato?

ATTIVITA'

COSTRUTTORI DI VASI, GIARDINIERI GIOIOSI

Occorrente: materiale per realizzare i vasi, colori per decorare, semi da piantare

Oggi vi proponiamo di realizzare dei vasi, decidete voi come farlo (terracotta, cartapesta, das) poi dipingeteli e decorateli. Se non avete il tempo o la possibilità di “impastare”, conservate i vasetti di yogurt, oppure chiedete ai ragazzi di portare ciascuno un barattolo di vetro. Questi ultimi andranno comunque decorati e personalizzati per renderli belli da portare gioia, come quella di coloro che grazie all’umiltà della donna della nostra storia, hanno ricevuto con il fuoco.

Non porteremo a casa il fuoco, ma ogni ragazzo porterà a casa gioia e vita nella propria famiglia. Procuratevi dei semi che farete piantare ai ragazzi e ciascuno porterà a casa il proprio vasetto prendendosi cura della propria piantina.

GIOCHIAMO INSIEME

FOOD KENYA

Istruzioni: Tracciare una linea per terra.

Regole: I giocatori si schierano lungo la linea tracciata a terra, uno di fianco all’altro, voltati verso l’educatore che farà il conduttore. Ogni giocatore sceglie il nome di un cibo (spaghetti, mela, torta, bistecca...) e lo comunica a tutti quanti. Il conduttore grida una parola.

- Se è il nome di un cibo scelto da qualche giocatore (*Torta!*) tutti quanti devono fare 1 salto in aria.
- Se è il nome di un cibo che non è stato scelto da nessuno (*Minestrina!*) tutti quanti devono fare 2 salti in aria.
- Se è il nome di qualcosa non commestibile (*Sasso!*) tutti quanti devono restare immobili.

Chi sbaglia o esita troppo fa un passo indietro. Dopo cinque errori (cinque passi indietro...) si viene eliminati e si esce dal gioco. Quando un terzo dei giocatori è stato eliminato vince, tra i giocatori rimasti, quello che ha fatto meno passi indietro.

Misericordia come ACCOGLIENZA



PREGHIERA DEL MATTINO

Nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo. Amen.

Dal Vangelo di Matteo (Mt 25, 31-46)

Quando il Figlio dell'uomo verrà nella sua gloria con tutti i suoi angeli, si siederà sul trono della sua gloria. E saranno riunite davanti a lui tutte le genti, ed egli separerà gli uni dagli altri, come il pastore separa le pecore dai capri, e porrà le pecore alla sua destra e i capri alla sinistra. Allora il re dirà a quelli che stanno alla sua destra: Venite, benedetti del Padre mio, ricevete in eredità il regno preparato per voi fin dalla fondazione del mondo. Perché io ho avuto fame e mi avete dato da mangiare, ho avuto sete e mi avete dato da bere; ero forestiero e mi avete ospitato, nudo e mi avete vestito, malato e mi avete visitato, carcerato e siete venuti a trovarmi. Allora i giusti gli risponderanno: Signore, quando mai ti abbiamo veduto affamato e ti abbiamo dato da mangiare, assetato e ti abbiamo dato da bere? Quando ti abbiamo visto forestiero e ti abbiamo ospitato, o nudo e ti abbiamo vestito? E quando ti abbiamo visto ammalato o in carcere e siamo venuti a visitarti? Rispondendo, il re dirà loro: In verità vi dico: ogni volta che avete fatto queste cose a uno solo di questi miei fratelli più piccoli, l'avete fatto a me. Poi dirà a quelli alla sua sinistra: Via, lontano da me, maledetti, nel fuoco eterno, preparato per il diavolo e per i suoi angeli. Perché ho avuto fame e non mi avete dato da mangiare; ho avuto sete e non mi avete dato da bere; ero forestiero e non mi avete ospitato, nudo e non mi avete vestito, malato e in carcere e non mi avete visitato. Anch'essi allora risponderanno: Signore, quando mai ti abbiamo visto affamato o assetato o forestiero o nudo o malato o in carcere e non ti abbiamo assistito? Ma egli risponderà: In verità vi dico: ogni volta che non avete fatto queste cose a uno di questi miei fratelli più piccoli, non l'avete fatto a me. E se ne andranno, questi al supplizio eterno, e i giusti alla vita eterna».

Commento al Vangelo e risonanze

Padre Nostro...

Preghiamo

Aiuta tutti noi, oh buon Gesù, a saper vedere le sofferenze dei nostri fratelli e sorelle, soprattutto dei bambini. Per Cristo Nostro Signore. Amen.

IN GIRO PER IL MONDO

India

Una scodella di latte

Erano pastori che si muovevano da un luogo all'altro con le loro famiglie e le loro greggi: non avevano una casa. Venivano chiamati nomadi, perché vagavano sempre in cerca di terra buona per il pascolo. Dopo molti anni trovarono un luogo dove c'era sempre nutrimento per le loro pecore e decisero di stabilirsi lì. Era quella parte dell'India chiamata Gujarat, vicino al Sanjan. Dopo aver vissuto lì per qualche tempo, iniziarono a considerarla casa propria. Non erano più nomadi. Passarono gli anni: adesso era questo il loro Paese, avevano delle proprie regole da rispettare e un loro capo buono e saggio, un principe chiamato Jadi Rana.

All'incirca in quel periodo, lontano da lì, un altro popolo fu costretto ad abbandonare la propria terra: allora si chiamava Persia, oggi Iran. I persiani che dovettero abbandonare la patria erano noti come Parsi. Dopo un lunghissimo viaggio tra deserti infiniti e mari in tempesta, sbarcarono vicino a Sanjan.

Il capo dei Parsi mandò un messaggio al principe Jadi Rana: “Abbiamo dovuto abbandonare la nostra patria e abbiamo sopportato molte fatiche in un interminabile viaggio alla ricerca di una nuova terra. Vi preghiamo, ci permettete di stabilirci nel vostro Paese?”.

Jadi Rana non voleva ci fosse altra gente nella sua terra, e non perché fosse senza cuore, ma perché temeva non ci fosse spazio per tutti. Non voleva però essere scortese e non parlava la lingua dei Parsi, così mandò loro una scodella di latte, colma fino all'orlo. Questo doveva essere un segno per dire che la terra attorno a Sanjan era piena: non c'era posto per loro.

Il capo dei Parsi era saggio tanto quanto Jadi Rana e capì il messaggio. Davanti al messaggero che portava la scodella di latte prese dello zucchero e lo versò nel latte: lo zucchero si sciolse subito e il latte non traboccò. Poi rimandò al principe la scodella di latte zuccherato. Il sovrano capì immediatamente: proprio come lo zucchero si era mescolato facilmente con il latte, così il popolo dei Parsi si sarebbe mescolato con il popolo di Sanjan. Avrebbero abitato tutti in un solo Paese rendendolo più dolce: non c'era nulla da temere.

Da allora i Parsi hanno imparato a parlare l'hindi e hanno vissuto in India come indiani, giovando molto al Paese.

(da Storie di saggezza da tutto il mondo, testi di David Self, illustrazioni di Christina Balit, Edizioni Paoline)

PER RIFLETTERE

- Siamo capaci di aggiungere zucchero senza far uscire fuori il latte dalla scodella?
- Ci rendiamo conto di quanto potrebbe essere più dolce la vita insieme? Condivisa la stessa terra?
- E se ci trovassimo nella condizione di dover lasciare il nostro Paese... come ci organizzeremmo?

ATTIVITA'

NEI PANNI DI CHI FUGGE: drammatizzazione

Oggi, in Europa, sono molti i fratelli e le sorelle che chiedono ospitalità: uomini, donne, bambini, famiglie intere, come i Parsi di cui abbiamo letto la storia. Da cosa fuggono? Da guerre, persecuzioni, miseria, paura.

Proviamo a metterci nei panni di chi è costretto ad abbandonare la propria casa, gli amici, le usanze e la cultura per trovarsi catapultato in un mondo completamente diverso.

Organizzate un laboratorio artistico-teatrale composto da diversi laboratori:

Recitazione (poche persone e scene semplici con un copione inventato, semplice e breve che si intercala ai canti, a mo' di musical)

Danza (include balletti ma anche altre forme di espressione del corpo)

Pittura (per realizzare la scenografia dello spettacolo, con tutte le forme artistiche che conoscete)

Canto (scegliete canti che già conoscete, riscrivetene i testi, inventatene nuovi, inerenti la tematica. Il canto sarà la parte più corposa del laboratorio e racchiuderà il maggior numero di persone)

Costumi (realizzate i costumi per lo spettacolo)

GIOCHIAMO INSIEME

CHEETAL (Cervi), CHEETAH (Leopardi) INDIA

Istruzioni: I giocatori vengono divisi in due squadre che si schierano lungo due righe parallele, tracciate a terra a un paio di metri una dall'altra. A cinque-dieci metri da ognuna di queste righe ne vengono tracciate altre due (una da una parte e l'altra dall'altra), oltre le quali i giocatori potranno mettersi in salvo quando ne avranno bisogno.

Regole: La prima squadra è quella dei **cheetal** (graziosi cervi dal mantello a macchie bianche), la seconda quella dei **cheetah** (leopardi tradizionalmente addestrati alla caccia di cervi e antilopi).

Il conduttore racconta una storia dove compaiono spesso le parole cheetal e cheetah. Ogni volta che nomina i cervi, questi devono inseguire i leopardi, che corrono verso la loro riga di fondo campo. Ogni volta che nomina i leopardi, saranno loro a dover inseguire gli avversari, cercando di catturarli prima che riescano a mettersi in salvo. I giocatori che vengono toccati escono dal campo. Vince la squadra che riesce per prima a catturare (ed eliminare...) tutti gli avversari.

Misericordia come PERDONO



PREGHIERA DEL MATTINO

Nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo. Amen.

Dal Vangelo di Matteo (Mt 18, 21-35)

Allora Pietro gli si avvicinò e gli disse: Signore, quante volte dovrò perdonare al mio fratello se pecca contro di me? Fino a sette volte?». E Gesù gli rispose: «Non ti dico fino a sette, ma fino a settanta volte sette. A questo proposito, il regno dei cieli è simile a un re che volle fare i conti con i suoi servi. Incominciati i conti, gli fu presentato uno che gli era debitore di diecimila talenti. Non avendo però costui il denaro da restituire, il padrone ordinò che fosse venduto lui con la moglie, con i figli e con quanto possedeva, e saldasse così il debito. Allora quel servo, gettatosi a terra, lo supplicava: Signore, abbi pazienza con me e ti restituirò ogni cosa. Impietositosi del servo, il padrone lo lasciò andare e gli condonò il debito.

Appena uscito, quel servo trovò un altro servo come lui che gli doveva cento denari e, afferratolo, lo soffocava e diceva: Paga quel che devi! Il suo compagno, gettatosi a terra, lo supplicava dicendo: Abbi pazienza con me e ti rifonderò il debito. Ma egli non volle esaudirlo, andò e lo fece gettare in carcere, fino a che non avesse pagato il debito. Visto quel che accadeva, gli altri servi furono addolorati e andarono a riferire alloro padrone tutto l'accaduto.

Allora il padrone fece chiamare quell'uomo e gli disse: Servo malvagio, io ti ho condonato tutto il debito perché mi hai pregato. Non dovevi forse anche tu aver pietà del tuo compagno, così come io ho avuto pietà di te? E, sdegnato, il padrone lo diede in mano agli aguzzini, finché non gli avesse restituito il dovuto.

Così anche il mio Padre celeste farà a ciascuno di voi, se non perdonerete di cuore al vostro fratello.

Commento al Vangelo e risonanze

Ave Maria...

Preghiamo

Oh Padre, Tu che ci perdoni sempre, rendi il nostro cuore simile al tuo; donaci un cuore misericordioso affinché possiamo perdonare perché perdonati. Per Cristo Nostro Signore. Amen.

IN GIRO PER IL MONDO

Cambogia

L'elefante bianco

C'era una volta una lavandaia di nome Omnath che aveva una bottega ed era conosciuta da tutti per il suo buon carattere. Gli affari andavano così bene che attirarono la gelosia del suo vicino, il vasaio Athej, che un giorno si decise a farle visita. "La tua fama è già talmente grande, cara Omnath, che potresti diventare la più famosa lavandaia del regno dei Khmer se avessi un elefante bianco" disse

Athej, pieno di invidia. E continuò: “Sono ormai tanti anni che non se ne vede più uno nel nostro Paese e il re stesso verrebbe a trovarli!”.

Il perfido vasaio andò dal re a proporgli di servirsi della lavandaia: senza dubbio lei sarebbe riuscita a rendere bianco come la neve anche uno dei suoi elefanti grigi. Chiamata a palazzo, la donna si rese subito conto della sua delicata situazione: come esaudire il comando del re e sbiancare un elefante grigio? Del resto, rifiutare di obbedirgli significava una condanna a morte... Omnath capì che il suo vicino l'aveva tradita e subito chiese al re: “Farò quello che mi chiedete, ma il vasaio dovrà costruire un'immensa vasca in cui sbiancare l'elefante”. Così Athej si mise al lavoro giorno e notte e realizzò un grandissimo lavatoio, portato da centinaia di servitori nel cortile del palazzo, insieme ad acqua a volontà e ad una foresta di legna da ardere. A contatto con l'acqua bollente il povero elefante grigio si agitò talmente tanto che la vasca si rovesciò e si ruppe. Lo stesso accadde ancora una volta e poi un'altra, col risultato che il vasaio esausto dovette chiudere bottega per fallimento. Il re andò su tutte le furie e decise di condannarlo a morte per non avere obbedito al suo comando. “Hai sempre costruito vasche troppo piccole e fragili! Tu mi hai impedito di avere il mio elefante bianco e pagherai con la vita la tua incapacità di far lavorare la brava lavandaia”.

Messo in prigione, Athej pensava alle sue colpe e si preparava a morire. Ma la lavandaia andò dal sovrano a chiedergli di perdonarlo: “Salvagli la vita, potente re, è solo un pover'uomo fallito e anche se lo uccidi non avrai quello che ti aveva promesso”.

PER RIFLETTERE

- Ti sei mai sentito invidioso/a come Athej?
- Sei una persona competitiva?
- Hai mai messo qualcuno alla prova per sfidare le sue capacità?

ATTIVITA'

Occorrente: fogli, penne, una scatola o un cesto

Se l'invidia è entrata a far parte della nostra vita qualche volta, adesso è il momento di mettere in pratica il perdono, come Omnath.

Proponete ai ragazzi un esame di coscienza adatto a loro, poi distribuite un foglietto ciascuno e una penna.

Chiedete ai ragazzi di scrivere:

Quale fatto ti è accaduto che ti ha chiesto di mettere in pratica il perdono? In quale occasione sei stato offeso? Quale gesto ti ha rovinato la giornata? (i bigliettini saranno anonimi)

Una volta scritti, i bigliettini saranno raccolti in una scatola o in un cesto. Quando tutti avranno terminato ciascuno ne pescherà uno, a caso. A turno ciascuno lo leggerà e dirà se anche a lui/lei è capitata la stessa cosa... come ti sei sentito/a?

Alla fine raccogliete i bigliettini in un braciere e li bruciate, ormai appartengono al passato, quindi dimentichiamo i torti subiti, bruciamo insieme alla carta l'arrabbiatura che portavano con sé.

In un secondo momento viene consegnato di nuovo un foglietto con la penna.

Quando ho mancato di rispetto? Cosa ho fatto per meritare che qualcuno mi perdonasse?

Al termine i bigliettini vengono raccolti e portati in Chiesa, offerti a Gesù durante una preghiera conclusiva.

GIOCHIAMO INSIEME

***LA VOCE DEL TAMBURO* CAMBOGIA**

Materiale: 1 benda; 1 Tamburo

Istruzioni: Tutti i giocatori formano un cerchio.

Regole: Due giocatori si spostano in mezzo al cerchio formato dai compagni. Il primo viene bendato, il secondo riceve un tamburo. Al via il suonatore si sposta qua e là per il cerchio, battendo con regolarità sul suo strumento. Il compagno bendato deve cercare di acchiapparlo, facendosi guidare dal suono del tamburo. Se rischia di uscire dal cerchio, i giocatori a cui si sta avvicinando troppo battono le mani per avvisarlo del pericolo. Quando il suonatore viene acchiappato, due nuovi giocatori si spostano in centro al cerchio e così via. Vincono, il giocatore bendato che cattura più in fretta il suo suonatore e il suonatore che sfugge più a lungo al suo inseguitore.

Misericordia come FIDUCIA



PREGHIERA DEL MATTINO

Nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo. Amen.

Dal Vangelo di Matteo (Mt 4, 18-22)

Mentre camminava lungo il mare di Galilea, vide due fratelli, Simone, chiamato Pietro, e Andrea suo fratello, che gettavano le reti in mare; erano infatti pescatori. E disse loro: «Venite dietro a me, vi farò pescatori di uomini». Ed essi subito lasciarono le reti e lo seguirono. Andando oltre, vide altri due fratelli, Giacomo, figlio di Zebedeo, e Giovanni suo fratello, che nella barca, insieme a Zebedeo loro padre, riparavano le loro reti, e li chiamò. Ed essi subito lasciarono la barca e il loro padre e lo seguirono.

Commento al Vangelo e risonanze

Padre Nostro...

Preghiamo

Donaci Signore il cuore dei primi discepoli che hanno saputo seguirti senza indugio. Aiutaci oggi, in questa giornata di grest, a seguirti con gioia ed entusiasmo. Per Cristo Nostro Signore. Amen.

IN GIRO PER IL MONDO

Nativi americani

Fidati dell'asino

La figlia del capo di una tribù di Pellerossa che abitava nelle Grandi Pianure si sposò e presto divenne madre di due bambini. La nonna fece per loro due borse da sella e le regalò alla figlia insieme a uno dei suoi asini, dicendole: “Quando viaggerai, i miei due nipoti staranno comodi e tranquilli: l’asino trasporterà i bambini al sicuro in queste borse, uno per ciascun fianco. Potrai sempre fidarti dell’asino”.

Un giorno la figlia del capo e suo marito furono pronti per partire per un altro accampamento. Il marito mise le borse da sella sul pony più bello e caricò l’asino di pentole e tegami: “I miei figli – disse – cavalcheranno un vero pony. Quell’asino è buono solo per portare pesi”. L’asino, però, cominciò a ragliare, ribellarsi, scalcciare e fu impossibile calmarlo. Allora andarono a chiamare la nonna, che davanti alla scena scoppiò a ridere: “Ho detto che l’asino era per i bambini: è un insulto per lui essere costretto a portare pentole e tegami!”. Così l’anziana donna mise le borse da sella con i bambini sul dorso dell’animale, che subito si calmò.

La famiglia partì con marito e moglie a cavallo, seguiti dall’asino con i piccoli. Ma durante il tragitto si imbatté in una banda di nemici che costrinse l’uomo ad una dura battaglia. Alla fine il nemico venne sconfitto e scappò via.

L’uomo si rivolse alla moglie con un sorriso trionfante: “Hai tenuto al sicuro i miei due figli, vero?”. Lei si guardò intorno spaesata: dov’erano finiti i bambini? L’asino non c’era più. “Oh, no! Se ne sono andati! Ero così in pensiero per te – disse la donna – che non ho pensato ai piccoli”. Si misero a cercare per tutta la zona, ma niente. Rientrarono all’accampamento proprio mentre stava facendo buio.

A fianco del *tepee* della nonna c'era l'asino con i due bambini. L'anziana signora si rivolse all'uomo e a sua moglie: "Vi siete dimenticati quello che ho detto".

"Cosa?" chiese l'uomo.

"Che potete sempre fidarvi dell'asino".

(da *Storie di saggezza da tutto il mondo*, testi di David Self, illustrazioni di Christina Balit, Edizioni Paoline)

PER RIFLETTERE

- Sono più malfidato/a o fiducioso/a?
- Quando ho bisogno di un consiglio, mi fido di quello che mi dicono i miei genitori?
- Tendo ad essere più attento all'asino? O preferisco essere cavallo?

ATTIVITA'

LEGATI AD UN FILO

Occorrente: filo bianco e bende

Occorre del filo bianco (da cucito) uno spazio ampio ed una benda per ogni ragazzo. I ragazzi si dividono a coppie un ragazzo viene bendato. L'altro diventa la sua "guida". Si pongono seduti l'uno di fronte all'altro. Il filo di circa 2mt di lunghezza viene legato ai mignoli della mano destra di entrambi. Il filo non si deve rompere ed essere sempre teso. Il ragazzo bendato deve lasciarsi guidare dall'altro. Il percorso è libero, ed inizia nel momento in cui la "guida" è pronta ad alzarsi in piedi. L'importante è "non ingarbugliarsi".

Dopo tre minuti circa ci si scambia di ruolo.

Le emozioni e le sensazioni che si hanno durante il percorso vengono riportate nel gruppo. La paura che il filo si strappi, il timore che l'altro ti faccia inciampare... la paura iniziale del "fidarsi" dell'altro.

GIOCHIAMO INSIEME

***PIPELINE (Conduttura)* STATI UNITI D'AMERICA**

Materiale: tubi lunghi circa un metro; dadi.

Regole: I giocatori vengono divisi in squadre di sei. A ognuno di loro viene consegnato il tubo. Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. L'ultimo giocatore di ogni fila riceve un dado e il gioco può avere inizio. Al via l'ultimo giocatore di ogni squadra posa il dado in fondo al proprio tubo e lo fa rotolare in avanti, inclinando il tubo in modo da appoggiarne l'estremità anteriore contro quella posteriore del tubo del giocatore successivo. Mentre il dado scorre da un tubo all'altro, i giocatori si spostano in testa alla fila, in modo da essere pronti ad accoglierlo e a fargli continuare il viaggio. Se il dado esce dai tubi e cade a terra, il giocatore che in quel momento è davanti a tutti gli altri lo raccoglie, si sposta in fondo alla fila e lo fa ripartire. La stessa cosa succede se ci si aiuta con le mani per non far uscire il dado dai tubi. Vince la squadra che attraversa per prima l'intero campo di gioco, facendo cadere il dado al di là della linea di arrivo.

Misericordia come SAGGEZZA



PREGHIERA DEL MATTINO

Nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo. Amen.

Dal Vangelo di Matteo (Mt 7, 24-29)

«Perciò chiunque ascolta queste mie parole e le mette in pratica, sarà simile a un uomo saggio, che ha costruito la sua casa sulla roccia. Cadde la pioggia, strariparono i fiumi, soffiarono i venti e si abatterono su quella casa, ma essa non cadde, perché era fondata sulla roccia. Chiunque ascolta queste mie parole e non le mette in pratica, sarà simile a un uomo stolto, che ha costruito la sua casa sulla sabbia. Cadde la pioggia, strariparono i fiumi, soffiarono i venti e si abatterono su quella casa, ed essa cadde e la sua rovina fu grande». Quando Gesù ebbe terminato questi discorsi, le folle erano stupite del suo insegnamento: egli infatti insegnava loro come uno che ha autorità, e non come i loro scribi.

Commento al Vangelo e risonanze

Ave Maria...

Preghiamo

Donaci, oh Signore, la saggezza di costruire le attività di questa giornata su di Te che sei la roccia. Aiutaci a contare sempre su di Te. Per Cristo Nostro Signore. Amen.

IN GIRO PER IL MONDO

Cuba

Obatala e Orula

Un bel giorno il grande Signore del Mondo, Obatala, decise di passare le responsabilità del governo a qualcun altro.

La prima persona a cui pensò fu il suo fedele assistente, Orula. Ma Orula era ancora molto giovane e Obatala temeva che non avesse sufficiente esperienza per un compito così arduo. Perciò decise di mettere alla prova la sua saggezza.

Chiamò Orula e gli ordinò di preparargli il miglior pasto che potesse immaginare. Orula obbedì e andò al mercato. Guardò intorno per vedere cosa poteva comprare e alla fine scelse una lingua di bue. Tornato a casa la cucinò e la condì, poi la portò al grande sovrano.

Obatala assaggiò la lingua e ne fu soddisfatto: non aveva mai mangiato niente di così buono. Quando ebbe finito lodò Orula e gli chiese: “Dimmi, Orula, perché hai scelto la lingua quando sei andato al mercato?”. “Grande Signore – replicò Orula – la lingua è una cosa molto importante. Con la lingua si può lodare un buon lavoro e ringraziare chi fa una buona azione. Con la lingua puoi dare buone notizie e guidare i popoli sulla strada giusta. E, infine, con la lingua puoi promuovere un uomo e fare di lui un capo”.

“Tutto quello che hai detto è vero” osservò Obatala, e pensò: “Veramente Orula è un uomo di grande saggezza”.

Ma il Grande Signore decise che avrebbe messo ancora una volta alla prova Orula e gli disse: “Mi hai preparato il miglior pasto del mondo. Ora voglio che tu mi prepari il peggiore che tu possa immaginare”.

Orula andò di nuovo al mercato. Si guardò attorno per vedere cosa c’era, e poi comprò di nuovo una lingua. La portò a casa, la cucinò e la servì a Obatala.

Quando il Grande Signore vide che di nuovo nel suo piatto c’era una lingua, fu molto meravigliato, ed esclamò: “La prima volta mi hai portato la lingua come la cosa migliore del mondo. Adesso me la porti come la cosa peggiore. Mi vuoi spiegare perché?”. “Grande Signore – replicò Orula – la lingua è una cosa molto importante. Con la lingua puoi discreditarlo il lavoro di un uomo e distruggere il suo buon nome. Con la lingua puoi condurre un popolo alla distruzione e privarlo del sostentamento. Con la lingua puoi tradire il tuo Paese e condurre la patria in schiavitù”.

Quando Obatala sentì tutto ciò, disse a Orula: “Tutto quello che hai detto è vero. Sebbene tu sia giovane, sei un uomo di grande saggezza”.

E consegnò il governo del mondo nelle sue mani.

PER RIFLETTERE

- Come uso la lingua? La uso per dire cose buone?
- Riesco a controllarla quando avrei voglia di dire cose non buone?

ATTIVITA'

IN CUCINA PER OBATALA

Occorrente: ingredienti da impastare

Nella storia appena letta Orula viene messo alla prova, in cucina; è proprio lì che si misura la sua saggezza. Oggi ci mettiamo alla prova anche noi, in cucina, trasformandoci in piccoli fornai e pasticciieri.

In base alla disponibilità della struttura, impastate pane e/o dolcetti, semplici da realizzare e da cuocere. Qualora non ci fosse disponibilità del forno, si possono realizzare dei dolci senza cottura da mangiare a merenda. Allo stesso tempo si può impastare il pane: durante la giornata impastate e lasciate lievitare e poi ciascuno, tornando a casa, lo cuocerà nel proprio forno insieme ai genitori!

GIOCHIAMO INSIEME

***IL GIARDINO FIORITO* CUBA**

Regole: I giocatori si siedono in cerchio. Ciascuno di loro sceglie il nome di un fiore e lo comunica ai compagni. Un giocatore estratto a sorte incomincia il gioco dicendo: «Ho visto il giardino fiorito, ma la margherita (per esempio...) era sparita!» Il compagno chiamato in causa (quello che aveva scelto la margherita) deve intervenire immediatamente, dicendo: «La margherita non è sparita, l'ho vista nel giardino fiorito.» Il primo giocatore gli chiede: «E allora chi è sparita?» e il secondo gli risponde (sempre per esempio...): «La primula è sparita!» Tocca ora al giocatore che ha scelto la primula, difendere il proprio fiore («La primula non è sparita, l'ho vista nel giardino fiorito.»), chiamandone in causa un altro e così via. Le frasi vanno sempre pronunciate interamente, intervenendo al momento giusto. Man mano che il gioco va avanti, non si può chiamare un fiore già nominato da qualcuno in precedenza. Chi sbaglia, viene eliminato e si allontana dal cerchio. Quando tutti i fiori sono stati nominati, i giocatori eliminati ricevono una penalità e tornano in cerchio, dopo di che tutti quanti scelgono il nome di un animale (e poi di una città, di una nazione, di un fiume...) e il gioco riprende da capo, con un nuovo giocatore estratto a sorte. Vincono i giocatori che concludono il gioco con il minor numero di penalità.

Misericordia come GENEROSITA'



PREGHIERA DEL MATTINO

Nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo. Amen.

Dal Vangelo di Marco (Mc 12,41-44)

E sedutosi di fronte al tesoro, osservava come la folla gettava monete nel tesoro. E tanti ricchi ne gettavano molte. Ma venuta una povera vedova vi gettò due spiccioli, cioè un quattrino. Allora, chiamati a sé i discepoli, disse loro: «In verità vi dico: questa vedova ha gettato nel tesoro più di tutti gli altri. Poiché tutti hanno dato del loro superfluo, essa invece, nella sua povertà, vi ha messo tutto quello che aveva, tutto quanto aveva per vivere».

Commento al Vangelo e risonanze

Padre Nostro...

Preghiamo

Oh Signore, fa che in questa giornata possiamo donare i nostri sorrisi, il nostro tempo, il nostro impegno e tutto ciò che possiamo per essere sempre più belli ai tuoi occhi. Per Cristo Nostro Signore. Amen.

IN GIRO PER IL MONDO

Papua Nuova Guinea

La rete magica

Baracuma era un pescatore così geniale che riuscì a costruire una rete da pesca magica. Appena Baracuma la stendeva in acqua i pesci erano attratti verso la rete e facevano a gara per infilarsi il più in fretta possibile tra le sue maglie. Così, quando la sua barca tornava a terra, le reti erano così gonfie e pesanti che dieci uomini non sarebbero stati capaci di trascinarle fino al villaggio.

Un giorno Wandì, un aborigeno di una tribù amica, gli chiese: “Prestami la tua rete, la mia gente sta soffrendo la fame e da tantissimi giorni non pesco nulla”. “Non posso, amico mio, perché il Popolo del Cielo mi farà morire se, al calare del sole, non mi troverà sulla spiaggia con la mia rete” disse Baracuma. Ma Wandì insistette fino a che il pescatore cedette e lo accontentò. “Però riportami la rete magica prima del tramonto, altrimenti guai a me”, si raccomandò Baracuma.

Wandì acconsentì e prese il largo con la sua barca. Gettò in mare la rete magica e pescò un'incredibile quantità di pesci. Fu costretto a fare tanti viaggi per portare tutti i pesci al villaggio, mentre la tribù festeggiava con canti e danze. Così Wandì dimenticò la promessa e il tramonto sorprese Baracuma a mani vuote. Wandì, ricordando all'improvviso la promessa, corse all'impazzata dall'amico, ma era troppo tardi. Purtroppo il Popolo del Cielo aveva già fermato il cuore di Baracuma e l'amico cercò inutilmente di rianimarlo. Pregò il Popolo del Cielo di restituire la vita a Baracuma e si offrì di morire al suo posto.

Affranto e disperato per il rifiuto del Popolo del Cielo, Wandi si trasformò in un falco e si appollaiò sull'albero più alto del villaggio. Uno stregone, saputo che Baracuma era morto per la sua generosità, usò i suoi poteri perché il suo spirito sopravvivesse racchiuso in un topo: "Baracuma ha vissuto per gli altri, quindi è giusto che per lui si faccia un'eccezione", concesse il Popolo del Cielo. Ma i due animali ebbero destini differenti affinché non si incontrassero mai più. Da allora il falco vola nell'alto dei cieli, mentre il ratto scava gallerie sotterranee e caccia al chiarore della luna.

PER RIFLETTERE

- Sono una persona generosa?
- Condivido ciò che possiedo? Fino a rischiare la punizione come Baracuma?

ATTIVITA'

“Portatori” sani di gioia

Nella vita non si è generosi solo se si fa l'elemosina, se si condividono le cose materiali che abbiamo in più, o che abbiamo messo da parte per chi ne ha più bisogno... I bambini e i ragazzi sanno essere molto generosi di gioia, allegria, spensieratezza!!!

Per questa giornata organizzate una vera e propria “missione”: portare la gioia!

Avendo preventivamente preso accordi con una struttura in città, in diocesi (casa-famiglia, casa di riposo, ecc.) organizzate un pomeriggio di gioia per le persone che andate a visitare. Durante la mattinata preparate una scaletta di animazione (canti, bans, danze, ecc.) ma dedicate anche del tempo alla conversazione con le persone che andate ad incontrare. L'importante è mantenere vivo l'obiettivo della vostra missione: **PORTARE LA GIOIA!**

GIOCHIAMO INSIEME

***GEMO (Spirito Folletto)* PAPUA NUOVA GUINEA**

Materiale necessario: N.2 Sedie

Preparazione e Regole: Gioco a squadre, da fare in uno spazio ampio. Ai due estremi del campo si posano due sedie, intorno a ciascuna delle quali si sparpagliano i giocatori di una squadra. Un giocatore della prima squadra (quella alla sinistra del conduttore, fermo all'altezza della metà campo) tocca la propria sedia, si trasforma in gemo (spirito folletto), grida « Gemo! » e corre verso l'altra sedia. Se un avversario lo tocca, diventa lui gemo e così via. Si può passare il gemo ad un proprio compagno di squadra, toccandolo. Chi diventa spirito folletto deve sempre gridare « Gemo! » chi perde il gemo deve restare immobile per dieci secondi, durante i quali non può toccare nessun avversario né essere toccato da nessun compagno. Non ci si può fermare a meno di tre passi dalla propria sedia. Il gemo che riesce a toccare la sedia avversaria conquista un punto per la propria squadra. Dopo ogni punto, le squadre si scambiano di campo e il gioco riprende (indipendentemente da chi ha realizzato il punto) dalla squadra alla sinistra del conduttore. Vince la squadra che raggiunge per prima i dieci punti.

Misericordia come CONDIVISIONE



PREGHIERA DEL MATTINO

Nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo. Amen.

Dal Vangelo di Matteo (Mt 14, 13-21)

Avendo udito questo, Gesù partì di là su una barca e si ritirò in un luogo deserto, in disparte. Ma le folle, avendolo saputo, lo seguirono a piedi dalle città. Sceso dalla barca, egli vide una grande folla, sentì compassione per loro e guarì i loro malati. Sul far della sera, gli si avvicinarono i discepoli e gli dissero: «Il luogo è deserto ed è ormai tardi; congeda la folla perché vada nei villaggi a comprarsi da mangiare». Ma Gesù disse loro: «Non occorre che vadano; voi stessi date loro da mangiare». Gli risposero: «Qui non abbiamo altro che cinque pani e due pesci!». Ed egli disse: «Portatemeli qui». E, dopo aver ordinato alla folla di sedersi sull'erba, prese i cinque pani e i due pesci, alzò gli occhi al cielo, recitò la benedizione, spezzò i pani e li diede ai discepoli, e i discepoli alla folla. Tutti mangiarono a sazietà, e portarono via i pezzi avanzati: dodici ceste piene. Quelli che avevano mangiato erano circa cinquemila uomini, senza contare le donne e i bambini.

Commento al Vangelo e risonanze

Ave Maria...

Preghiamo

Signore, quanti bambini muoiono di fame. Aiutaci a non sprecare il cibo; apri i cuori dei governanti perché possano lavorare a vantaggio delle persone più povere. Per Cristo Nostro Signore. Amen.

IN GIRO PER IL MONDO

Australia

La sacra danza del canguro

Molto tempo fa il canguro era un animale a quattro zampe e si chiamava Bohra.

Una notte udì le grida degli uomini e avvistò in lontananza i fuochi di un accampamento. Aveva già sentito parlare degli uomini e sapeva che avevano solo due gambe. Incuriosito, si avvicinò con grande cautela per osservare. I fuochi accesi formavano un cerchio e gli uomini danzavano al suo interno, mentre le donne cantavano percuotendo i grandi tamburi. Bohra restò ammirato. Sentì il proprio respiro farsi sempre più rapido e il suo cuore battere a ritmo di musica: era stato contagiato dalla danza sacra degli uomini.

Con un urlo balzò nel cerchio e si mise a danzare insieme a loro. Danzava sulle sue zampe posteriori sostenendosi con la coda ed era così buffo che gli uomini cominciarono a ridere battendo le mani al ritmo dei tamburi, finché Bohra si ritrovò a danzare da solo.

Allora uno degli uomini ebbe un'idea divertente: arrotolò un tappeto di pelle di animale e se lo legò alla cintura in modo che gli pendesse come la coda di Bohra. Poi accostò i gomiti ai fianchi tenendo le mani ciondolanti davanti a sé e si mise a balzare imitando Bohra. Allora anche gli altri uomini si unirono alla danza, che proseguì per tutta la notte.

Alle prime luci dell'alba gli anziani della tribù si riunirono per discutere la faccenda: Bohra andava punito per aver imparato la sacra danza degli uomini o andava premiato perché aveva insegnato agli uomini la sacra danza del canguro? La questione fu dibattuta a lungo poi la maggioranza decretò: "Da oggi Bohra avrà il permesso di camminare, correre e saltare su due zampe, proprio come un uomo. E noi, nelle nostre danze, balleremo e faremo i salti come lui ci ha insegnato!". Fu così che nacque la Sacra Danza del Canguro.

(da Le più belle "Fiabe dall'Oceania" raccontate da Luigi Dal Cin)

PER RIFLETTERE

- Sono capace di condividere le mie capacità? Di renderle gratuitamente agli altri?

ATTIVITA'

LA DANZA DEL CANGURO

Occorrente: scatoloni, tempere, materiali di riciclo (bottiglie di plastica, tappi, ecc.)

Organizzate tre laboratori: uno di bricolage, uno di musica e uno di danza facendo scegliere ai ragazzi quello che preferiscono.

Bricolage: Immaginate Bohra: realizzate la sua sagoma in formato gigante, con i materiali che preferite, anche in formato 3D se riuscite.

Musica: quale ritmo avrà la sacra danza del canguro? Quale melodia? Inventatelo voi! Ma dovrete essere in grado anche di suonarlo e cantarlo. Realizzate gli strumenti musicali con materiali di riciclo (es. bottiglia con dentro i sassi)

Danza: inventate la sacra danza del canguro.

Quando tutto sarà pronto, melodia, coreografia, strumenti ponete la sagoma di Bohra al centro di un grande cerchio composto da tutti voi e suonate e danzate la sacra danza del canguro.

GIOCHIAMO INSIEME

PUUNY (Tafano insetto presente in Australia) AUSTRALIA

Regole: Un giocatore viene bendato e nominato puuny (tafano). Deve cercare di acchiappare gli altri che gli gironzolano intorno. Quando ne acchiappa uno (tocandolo), gli dà un pizzicotto (la puntura del puuny), gli ronza fastidiosamente in un orecchio (imitando il ronzio dell'insetto) e si scambia con lui di posto e di compiti.

Misericordia come ONESTA'



PREGHIERA DEL MATTINO

Nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo. Amen.

Dal Vangelo di Matteo (Mt 25, 14-30)

In quel tempo, Gesù disse ai suoi discepoli questa parabola: «Avverrà come a un uomo che, partendo per un viaggio, chiamò i suoi servi e consegnò loro i suoi beni. A uno diede cinque talenti, a un altro due, a un altro uno, secondo le capacità di ciascuno; poi partì. Subito colui che aveva ricevuto cinque talenti andò a impiegarli, e ne guadagnò altri cinque. Così anche quello che ne aveva ricevuti due, ne guadagnò altri due. Colui invece che aveva ricevuto un solo talento, andò a fare una buca nel terreno e vi nascose il denaro del suo padrone. Dopo molto tempo il padrone di quei servi tornò e volle regolare i conti con loro. Si presentò colui che aveva ricevuto cinque talenti e ne portò altri cinque, dicendo: “Signore, mi hai consegnato cinque talenti; ecco, ne ho guadagnati altri cinque”. “Bene, servo buono e fedele – gli disse il suo padrone –, sei stato fedele nel poco, ti darò potere su molto; prendi parte alla gioia del tuo padrone”.

Si presentò poi colui che aveva ricevuto due talenti e disse: “Signore, mi hai consegnato due talenti; ecco, ne ho guadagnati altri due”. “Bene, servo buono e fedele – gli disse il suo padrone –, sei stato fedele nel poco, ti darò potere su molto; prendi parte alla gioia del tuo padrone”. Si presentò infine anche colui che aveva ricevuto un solo talento e disse: “Signore, so che sei un uomo duro, che mieti dove non hai seminato e raccogli dove non hai sparso. Ho avuto paura e sono andato a nascondere il tuo talento sotto terra: ecco ciò che è tuo”. Il padrone gli rispose: “Servo malvagio e pigro, tu sapevi che mieto dove non ho seminato e raccolgo dove non ho sparso; avresti dovuto affidare il mio denaro ai banchieri e così, ritornando, avrei ritirato il mio con l’interesse. Toglietegli dunque il talento, e datelo a chi ha i dieci talenti. Perché a chiunque ha, verrà dato e sarà nell’abbondanza; ma a chi non ha, verrà tolto anche quello che ha. E il servo inutile gettatelo fuori nelle tenebre; là sarà pianto e stridore di denti”».

Commento al Vangelo e risonanze

Padre Nostro...

Preghiamo

Grazie Signore per i talenti che ci hai dato. Donaci la grazia di farli fruttificare e metterli a servizio dei più bisognosi. Per Cristo Nostro Signore. Amen.

IN GIRO PER IL MONDO

Irlanda

Sean e la mucca

In un piccolo paesino dell’Irlanda vivevano un figlio e una madre molto poveri. Sean, che era ancora un ragazzino, non solo doveva lavorare tutto il giorno ma per arrotondare faceva anche delle

scope che poi vendeva al mercato. Ogni giorno portava a pascolare l'unica mucca che possedevano, e questa produceva sempre latte fresco.

Una bella mattina Sean decise di raccogliere erica per intrecciare e fabbricare nuove scope e così, seguito dalla mucca, si spinse oltre il bosco. Ad un certo punto, sentendosi stanco, decise di riposarsi in una piccola valletta. Si sdraiò e d'improvviso vide che tutto il prato era pieno di folletti che cantavano e che giocavano allegramente.

“Beati voi, come siete contenti! Io invece devo lavorare tutto il giorno e non ho mai tempo per giocare”, disse.

“Vieni, vieni a giocare e ci divertiremo”, lo invitarono i folletti.

E così cominciarono a giocare. Tutto andò per il meglio fino a quando arrivò una pallonata in faccia al ragazzo, che per cinque minuti non poté vedere niente.

Tutti gli elfi ridevano a crepapelle e se ne andarono correndo per il prato.

Quando Sean recuperò la vista, non trovò più la sua mucca e subito pensò che si era persa nel bosco. Tornò a casa e raccontò quanto era successo alla madre.

Il giorno dopo, madre e figlio andarono subito alla ricerca della mucca e solo dopo lunghe ore di ricerca la trovarono morta in un dirupo. La madre si disperò molto: si sentiva perduta senza quella mucca che le assicurava il latte.

Una bella mattina Sean stava intrecciando dell'erica per le scope quand'ecco che scorse due elfi che pascolavano una mucca. La guardò e la riguardò e ben presto si accorse che quella era la sua mucca. Si avvicinò le saltò in groppa e la mucca indispettita cominciò a dimenarsi e a correre giù per il prato con i due elfi attaccati alla coda. Arrivò nei pressi del lago, sempre più vicino alla riva, sempre più vicino all'acqua... finché non si immerse tutti nell'acqua! Il ragazzo stava dicendo le sue ultime preghiere quando scorse nel fondo del mare un palazzo di cristallo.

Entrarono e scorsero moltissime dame e cavalieri che erano nella sala principale.

Subito gli venne incontro il re: “Lei si è impossessato della mia mucca” gli disse il ragazzo.

“No, caro ragazzo. Questa è la mia mucca, l'ho comprata da due elfi”.

Il ragazzo allora raccontò tutta la storia e il re, che era un uomo buono, propose al ragazzo una borsa piena di monete d'oro in cambio della sua mucca che faceva un ottimo latte.

“Niente affatto, io sono per le cose giuste. Quindi rendetemi la mucca di mia madre e io toglierò il disturbo”, rispose Sean.

Il re, sbalordito per questo rifiuto, chiese: “Come puoi rifiutare un'offerta del genere? La mucca è indispensabile qui a corte: con il suo latte macchiamo sempre il te delle sei”.

“E a me sicuramente servirà di più, perché noi lassù siamo molto poveri” rispose il ragazzo.

Il re commosso da tanta onestà gli concesse la mucca e gli regalò un sacchetto pieno di monete d'oro. Ma il ragazzo rifiutò: “Penseranno tutti che le ho rubate. Tenetele pure!”

“Mi sento in torto nei tuoi confronti ragazzo, per cui ti faccio una proposta: ogni giorno verso le cinque porterai in riva al lago un secchio pieno di latte di mucca e noi lo pagheremo per quanto per noi vale”, replicò il re.

Contento e soddisfatto, Sean ritornò a casa e raccontò quello che era successo alla madre. La donna pensò che suo figlio fosse diventato pazzo. Così il ragazzo la dovette portare in riva al lago e, vedendo due folletti uscire dal lago con due pacchetti pieni di monete d'oro, restò molto meravigliata.

Sean si guadagnò sempre onestamente da vivere e visse ancora per molti anni con la sua mamma.

PER RIFLETTERE

- E noi abbiamo una volontà forte come Sean?
- Ci lasceremmo corrompere dal sacchetto delle monete d'oro?
- Nella nostra vita quotidiana, cerchiamo di fare le scelte giuste per il bene di tutti?

ATTIVITA'

LE MARIONETTE MISSIONARIE

Occorrente: cartoncini, stoffe, colori, rafia (materiale per realizzare le marionette), astine di legno

Organizzate uno spettacolo delle marionette, ma prima dovrete realizzarle. Ciascuno creerà il suo personaggio disegnandolo su un foglio (frontale e retro) e incollandolo poi con un bastone all'interno (possibilmente una asticella di legno piatta, abbastanza lunga)

Gli animatori avranno preparato precedentemente il telo con la scenografia.

Inventate una storia e mettetela in pratica, possibilmente ambientata in Irlanda.

GIOCHIAMO INSIEME

HEY PRESTO! (Ecco!) IRLANDA

Regole: Un giocatore grida « One, two, three, hey presto! » («Uno, due, tre, ecco!») e alza il piede destro da terra, tenendolo in alto almeno quanto il corrispondente ginocchio. Contemporaneamente, tutti gli altri giocatori fanno la stessa cosa. Chi muove il piede sinistro (anche solo di poco) o abbassa il piede destro più giù del corrispondente ginocchio, viene eliminato. Un punto al giocatore che rimane in equilibrio più di tutti gli altri. Sarà lui, nel proseguimento del gioco, a gridare «Uno, due, tre, ecco!» e così via.

Misericordia come SERVIZIO



PREGHIERA DEL MATTINO

Nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo. Amen.

Dal Vangelo di Giovanni (Gv 13, 1-20)

Prima della festa di Pasqua Gesù, sapendo che era giunta la sua ora di passare da questo mondo al Padre, dopo aver amato i suoi che erano nel mondo, li amò sino alla fine. Mentre cenavano, quando già il diavolo aveva messo in cuore a Giuda Iscariota, figlio di Simone, di tradirlo, Gesù sapendo che il Padre gli aveva dato tutto nelle mani e che era venuto da Dio e a Dio ritornava, si alzò da tavola, depose le vesti e, preso un asciugatoio, se lo cinse attorno alla vita. Poi versò dell'acqua nel catino e cominciò a lavare i piedi dei discepoli e ad asciugarli con l'asciugatoio di cui si era cinto. Venne dunque da Simon Pietro e questi gli disse: «Signore, tu lavi i piedi a me?». Rispose Gesù: «Quello che io faccio, tu ora non lo capisci, ma lo capirai dopo». Gli disse Simon Pietro: «Non mi laverai mai i piedi!». Gli rispose Gesù: «Se non ti laverò, non avrai parte con me». Gli disse Simon Pietro: «Signore, non solo i piedi, ma anche le mani e il capo!». Soggiunse Gesù: «Chi ha fatto il bagno, non ha bisogno di lavarsi se non i piedi ed è tutto mondo; e voi siete mondi, ma non tutti». Sapeva infatti chi lo tradiva; per questo disse: «Non tutti siete mondi». Quando dunque ebbe lavato loro i piedi e riprese le vesti, sedette di nuovo e disse loro: «Sapete ciò che vi ho fatto? Voi mi chiamate Maestro e Signore e dite bene, perché lo sono. Se dunque io, il Signore e il Maestro, ho lavato i vostri piedi, anche voi dovete lavarvi i piedi gli uni gli altri. Vi ho dato infatti l'esempio, perché come ho fatto io, facciate anche voi. In verità, in verità vi dico: un servo non è più grande del suo padrone, né un apostolo è più grande di chi lo ha mandato. Sapendo queste cose, sarete beati se le metterete in pratica. Non parlo di tutti voi; io conosco quelli che ho scelto; ma si deve adempiere la Scrittura: *Colui che mangia il pane con me, ha levato contro di me il suo calcagno*. Ve lo dico fin d'ora, prima che accada, perché, quando sarà avvenuto, crediate che *Io Sono*. In verità, in verità vi dico: Chi accoglie colui che io manderò, accoglie me; chi accoglie me, accoglie colui che mi ha mandato».

Commento al Vangelo e risonanze

Ave Maria...

Preghiamo

Donaci Signore di essere buoni e servizievoli, aiutaci ad essere amici e fratelli di quanti incontriamo sul nostro cammino. Per Cristo Nostro Signore. Amen.

IN GIRO PER IL MONDO

Albania

I secchi d'acqua

Come ogni giorno, tre donne stavano intorno alla fontana ad attingere l'acqua. Lì accanto si era fermato a riposare un vecchio signore che veniva da un villaggio lontano.

Disse una donna all'altra: "Mio figlio è svelto e coraggioso". E la seconda: "Il mio canta come un usignolo". La terza donna, invece, se ne stette in silenzio.

"Perché non ci dici qualcosa di tuo figlio?" la solleccitarono le due donne.

"Che cosa c'è da dire? E' un ragazzo come gli altri, non c'è niente di speciale in lui", rispose.

Quando i secchi furono pieni d'acqua, le donne si avviarono verso casa e anche il vecchio si incamminò insieme a loro. A un tratto, corsero loro incontro i tre figli.

Il primo si mise a fare ripetuti salti con scioltezza e agilità. La madre sorrise orgogliosa.

Il secondo intonò una canzone con una voce melodiosa. Anche sua madre sorrise orgogliosa.

Il terzo figlio corse dalla madre, prese i secchi pieni d'acqua dalle sue mani e si avviò verso casa.

Le prime due donne, allora, chiesero al vecchio: "Che cosa ne pensi dei nostri figli?".

"E dove sono? Io vedo solo un figlio", rispose l'uomo.

PER RIFLETTERE

- E tu, che figlio/a sei?

ATTIVITA'

Occorrente: stoffa bianca, forbici, ago e filo. Pennarelli per decorare

Oggi ci trasformiamo in veri e propri sarti.

Chiedete ai ragazzi di portare ciascuno una stoffa bianca, può essere anche un vecchio lenzuolo.

Dobbiamo realizzare dei grembiuli da cucina, il grembiule del servizio. Gli animatori spiegheranno ai ragazzi come tagliare la stoffa e solo dopo si inizierà a cucire.

Il grembiule verrà decorato a piacere di ogni ragazzo e sarà indossato per tutto il resto della giornata.

GIOCHIAMO INSIEME

TRI (Tre) ALBANIA

Gioco movimentato, da fare in uno spazio ampio.

Preparazione: In mezzo al campo si traccia un cerchio: la prigione. I giocatori si spargono per il campo. Il conduttore chiama vicino a sé tre giocatori e li nomina guardie. Uno dei tre dovrà correre tenendo la mano sinistra sulla testa, un altro tenendola sul petto e il terzo sul fianco. Al via i giocatori sparsi per il campo scappano di qua e di là, cercando di non farsi toccare dalle guardie, che li inseguono. Chi viene toccato, deve entrare nella prigione e restarci, tenendo la mano sinistra nello stesso modo di chi l'ha catturato. Se un giocatore libero entra nel cerchio (volontariamente o per sbaglio, fa lo stesso) viene preso prigioniero, ma permette ad un compagno, a sua scelta, di lasciare la prigione. Il nuovo prigioniero deve prendere la posizione (mano sulla testa, sul petto o sul fianco) del compagno che ha liberato. Il gioco termina quando non rimangono più fuggitivi in giro per il campo. Vince, tra le guardie, quella che ha catturato il maggior numero di prigionieri. Il gioco riprende con gli ultimi tre fuggitivi al posto delle guardie e così via.