



## “RasSognati – Impegnati insieme per costruire speranza”

### STAND FESTA DIOCESANA

#### STAND numero (1) “*Conosciamo -AC- i*” > **VIVO**

In questo Stand ogni socio dovrà cercare tra il gruppo dei partecipanti quante più persone che condividono con lui qualcosa: su dei cartelloni attaccheremo una serie di indicazioni come ad esempio:

- stesso anno di nascita*
- stesso mese di nascita*
- stesso nome*
- stesso cognome*
- stesso colore preferito*
- stesso numero di scarpe*
- stesso istituto scolastico*
- stesso sport praticato*
- stessa serie tv/film preferita*
- stesso gusto di gelato preferito*
- *stesso animale domestico*
- stesso cantante/gruppo preferito*
- stessa città/paese*
- stessa squadra del cuore*
- *stesso “santo/a” a cui è intitolata la parrocchia*
- stesso gruppo sanguigno*
- stessa prima esperienza diocesana*
- stesso decanato*

Ognuno segna il nome della persona e quello che condivide con essa nelle note del suo cellulare.

**RIFLESSIONE:** Questa attività serve per favorire la conoscenza tra le persone e permette di compiere scoperte sull'altro. Lo scopo ultimo è proprio quello di fare conoscenza e scoprire quante cose belle si hanno in comune nonostante si provenga da luoghi e parrocchie diverse Diceva Vittorio Bachelet *”In fondo descrivere l’AC è molto semplice: è una realtà di cristiani che si conoscono, che lavorano insieme per il Signore, ma, soprattutto, si vogliono bene.”*

#### STAND numero (2) “**Build and Destroy**” > **COSTRUISCO**

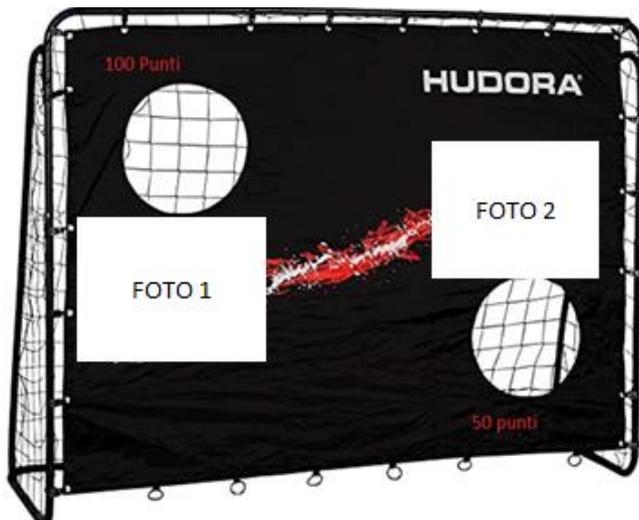
A questa attività si partecipa in coppia. Una persona della squadra utilizzando una pallina di carta deve buttare giù una piramide composta da lattine, precedentemente posizionata [destroy]. L'altra persona una volta che la torre è stata distrutta deve ricomporre la piramide. Il tutto è cronometrato, verrà tenuto conto per tutto il tempo del miglior tempo (il più breve) ed alla fine il record-team verrà premiato.

**RIFLESSIONE:** In ogni attività, specialmente in AC, non siamo mai soli. Abbiamo sempre

qualcuno su cui contare, il dono della corresponsabilità.

**STAND numero (3) SCORE THE FIGURE (SOCCER EDITION) > VIVO**

Costruiamo con un lenzuolo una specie di porta da calcio con dei fori ai quali assegniamo dei punteggi ed attacchiamo delle immagini di personaggi storici coinvolti in processi di ricostruzioni o comunque persone che hanno lasciato un segno nella storia (ad esempio Rosario Livatino-Mario Fani - Giovanni Acquaderni-Giorgio La Pira-Luigi Gedda)  
(immagine esplicativa sotto)



Uno o più partecipanti insieme a turno cercano di tirare un pallone all'interno dei fori, facendo goal e provando ad indovinare di quale personaggio si tratta. Chi fa il punteggio maggiore per ogni manche vince.

**RIFLESSIONE:** Conosci le storie di questi personaggi?

**STAND numero D (4)Score The Figure 2,0 (Ring - Basket - Edition) ----->VIVO + SOGNO**

Questo Stand è una modifica del precedente: realizziamo degli scatoloni di diverse forme, altezze e larghezze, ai quali assegniamo dei punteggi e attacchiamo i volti dei personaggi storici. (es. Pier Giorgio Frassati- Vittorio Bachelet- Armida Barelli-Carlo Carretto-Paola Bignardi). Vince chi fa centro e indovina il personaggio.

**RIFLESSIONE:** Conosci questi personaggi ? Conoscevi le loro storie e le loro vicende?

**STAND numero (5) Corsa dei Muli "IL CAMMINO DELL'ETA" > SOGNO**

In questo stand proponiamo la versione con "pedine umane" della corsa dei cavalli. Realizziamo 10 pedane di partenza con 10 simboli. Dieci partecipanti si posizionano sulla pedana di partenza e avanzano man mano che viene estratto il proprio simbolo da un mazzo di carte. Davanti a loro i partecipante hanno altre 7 caselle quadrate con diverse fasi di passaggio della vita associativa: (Acr 6-8) - (Acr 9-11) - (Acr 12-14) - (Giovanissimo) - (Giovane) - (Adulto) e l'ultima (Ac Forever). Vince il primo che completa tutte le caselle associative.



**RIFLESSIONE:** L'AC è davvero per tutti. Ogni socio sogna di vivere tutta la sua vita in AC, attraversando ogni esperienza nei diversi settori e gruppi. L'AC è per la Vita. L'AC si fa durante la vita e non "nonostante la vita".

STAND numero (6) **I HOPE, I GUESS > SPERO**

In questo Stand il gioco è simile a "Pictionary". A turno un partecipante riceve una parola che deve disegnare su una lavagna con del gesso. Dalla platea gli altri partecipanti cercano di indovinare il disegno.

**RIFLESSIONE:** Quanto è alto il vostro grado di "Bizzocamma"? (test per tutti i Ministranti e non solo! =D )

STAND numero (7) **"MA SCUOLA CON LA Q?" > SOGNO**

Si formano due gruppi e si affida ad ognuno una lettera dell'alfabeto realizzata in cartoncino. Chi conduce il gioco ha un cartellone con su scritto delle frasi a cui mancano delle parole. I due gruppi dovranno cercare di formare la parola richiesta disponendosi in modo ordinato. Vince la prima squadra che riesce a formare la parola richiesta. Alla fine la frase giunge ad avere il suo senso compiuto. (le frasi da formare sono tutte a tema MSAC/SCUOLA)

**RIFLESSIONE:** Come ci dice sempre il MSAC, Movimento Studenti Di Azione Cattolica, vogliamo essere studenti a cui importa la scuola, ma vogliamo essere anche giovani che si impegnano in prima persona per il proprio paese!!!

STAND numero (8) **"ACCHIAPPA QUELLO GIUSTO" > SPERO**

Questo stand presenta un'attività che prende ispirazione dai "Fantascatti". Il gruppetto di partecipanti deve acchiappare l'oggetto giusto tra quelli disposti al centro (seguendo le regole del gioco dei "Fantascatti"). Per prendere l'oggetto giusto c'è un mazzo di carte che ritrae gli oggetti "scolastici" in diversi colori e combinazioni. Ognuno di questi oggetti viene ricoperto di velina colorata.

**RIFLESSIONE:** La scuola ci importa!!! Ci sta a CUORE!!!!