



## PROPOSTA FESTA DEL CIAO 2022

Il Mese del Ciao offre ai bambini e ai ragazzi l'occasione di formare una squadra e arricchirla grazie all'incontro di nuovi amici. La Festa del Ciao è il momento in cui ci si mette alla prova come squadra, gareggiando in sport magari insoliti, ma importanti per la tradizione di alcuni luoghi, e che spesso sono "antenati" di sport che conosciamo e pratichiamo oggi. Il modo migliore per consolidare una squadra è divertirsi insieme, e allora non resta che fare festa e scoprire cose nuove!

### PREPARAZIONE ALLA FESTA

Una squadra si riconosce da stemmi e colori distintivi e proprio per questo ogni bambino e ogni ragazzo realizzerà la propria pettorina. Si possono usare pettorine già fatte su cui poi aggiungere: nome della squadra, nome del ragazzo e numero; oppure, possono essere realizzate delle pettorine "fai da te" costituite da due fogli/cartoncini, legati tra loro con due pezzi di spago attraverso cui far passare la testa; un foglio andrà davanti con il nome della squadra e uno dietro con nome e numero del ragazzo.

A proposito di numeri, tutti sanno che nello sport sono importanti e non sono scelti a caso, quindi bambini e ragazzi sono chiamati a scegliere il proprio numero in base alle proprie caratteristiche (nell'allegato A alcuni esempi, ai quali possono esserne aggiunti altri). Sulla base delle scelte può essere vissuto un momento di condivisione in cui i ragazzi iniziano a parlare di sé e a conoscersi tra loro.

A questo punto c'è solo un'ultima sfida da compiere: allargare la propria squadra! I bambini e i ragazzi allora preparano una cartolina di convocazione da consegnare ai propri amici (fac-simile nell'allegato B).

### IL GIORNO DELLA FESTA

#### Alcune idee per ricreare l'ambientazione

I bambini e i ragazzi vengono accolti all'interno del Palazzetto dello sport (o qualsiasi luogo in città in cui si svolgano attività sportive) e insieme osservano lo spazio dedicato ai ricordi delle società sportive: coppe, bandiere, foto di squadra, sciarpe, medaglie, ecc., magari accompagnati da una persona che abbia vissuto quei ricordi e possa raccontare loro l'importanza dello "spirito di squadra".

Si può pensare di allestire la "zona mista" (l'area in cui gli atleti incontrano i giornalisti e concedono loro brevi interviste) dove un giornalista/educatore accoglie tutti i bambini e ragazzi cercando di cogliere tutte le loro emozioni. In quest'area può essere allestito, anche, l'angolo - foto.

**RAGAZZI,  
CHE SQUADRA!**

## Introduzione alla festa

La festa è l'occasione in cui i bambini e i ragazzi sono convocati e accolti all'interno della squadra dell'AC nella comunità parrocchiale.

Dopo l'animazione e l'accoglienza iniziale, prendono parte a una "conferenza stampa" di apertura, durante la quale il presidente della società (il presidente dell'associazione o il coordinatore ACR) presenta i membri del consiglio, l'assistente, gli educatori e i gruppi dell'ACR che costituiscono il team dell'associazione. La festa, infatti, è un'occasione in cui tutta l'associazione è chiamata a "scendere in campo" a fianco dei piccoli. Per rendere di più questa idea, ogni membro del consiglio può fare da "allenatore" delle squadre di ACRini pronte a sfidarsi.

ATTENZIONE: È importante, in questa prima parte, curare e dare rilievo ai "passaggi di squadra" e dedicare un momento di benvenuto o di saluto a chi passa dai gruppi ACR ai Giovanissimi.

## II GRANDE GIOCO

Viene dato l'avvio al Grande Gioco. L'obiettivo è costruire una speciale mascotte che rappresenti la squadra dell'AC parrocchiale. I ragazzi si sfidano in alcuni giochi popolari; al termine di ciascun gioco, viene consegnato loro un elemento per progettare e costruire la propria mascotte.

### La MASCOTTE

La mascotte è una persona, un oggetto o un animale che gode di un affettuoso riguardo come portafortuna nell'ambito comunitario; in provenzale il suo significato era proprio quello di portafortuna. Nel corso dei secoli e nei vari paesi le mascotte sono cambiate, passando dall'essere oggetti inanimati a rappresentazioni di animali portafortuna.

La scelta che tocca fare a noi per la festa si presenta quindi alquanto vasta, ma crediamo convenga fermarsi all'ambito comunitario o cittadino. Le scelte che vi proponiamo sono: il patrono parrocchiale o il simbolo della città (di solito raffigurato nello stemma comunale, ex. nello stemma della città di Nola è raffigurata un'aquila bicipite).

In base a questa scelta diverse sono le possibilità di presentazione della mascotte:

1. Per il santo patrono, potrebbe essere scelto un educatore che possa personificarlo. Alla fine di ogni gioco potrebbe quindi indossare un indumento tipico del vestiario del santo (ex. all'educatore che impersonerà San Francesco d'Assisi verrà fatto indossare un saio, dei sandali, una corda che gli cingerà i fianchi, ecc.),
2. Altra soluzione, che accomuna entrambe le scelte della mascotte, potrebbe essere una riproduzione su cartonato o ancora una grande stampa dell'immagine divisa come un puzzle (i cui pezzi verranno consegnati alla fine di ogni gioco).

**RAGAZZI,  
CHE SQUADRA!**



## GIOCHI

Nella fase di preparazione dei giochi, potrebbe essere interessante coinvolgere i gruppi Adulti e Adultissimi, gli stessi genitori dei ragazzi o anche associazioni presenti sul territorio che diventano, il giorno della festa, istruttori e arbitri.



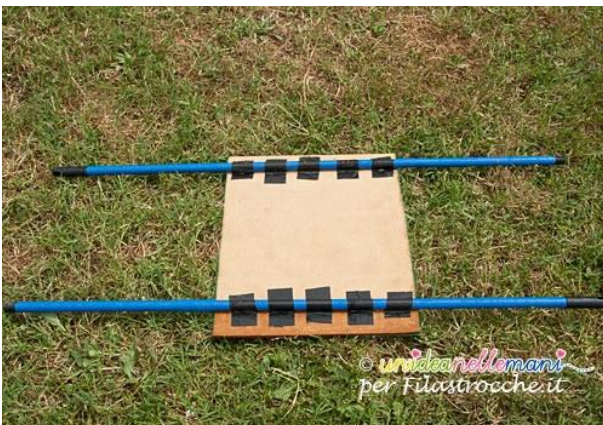
I ragazzi vengono divisi in squadre. Ogni squadra può essere indicata da una mano gigante (tipo quelle che si usano per il tifo sugli stadi) fatta di gomma piuma o di cartoncino.

Oltre ai giochi già proposti nelle guide d'arco, vi proponiamo altri giochi popolari. È possibile sostituirli con giochi di squadra caratteristici del territorio/paese.

## LA CORSA DEL BARELLINO



Questo gioco si ispira alla “Corsa con barellino e anfora” che avviene durante il Palio di Rivalsa. Viene organizzato un percorso circolare che le squadre devono fare in coppia trasportando una bottiglietta d'acqua su un barellino costruito con una lastra di compensato (o qualsiasi altro materiale resistente) sostenuta da due manici di scopa. Lo scopo delle squadre è fare a staffetta il percorso di corsa senza far cadere l'acqua, se ciò accade si torna all'inizio. Alla fine di ciascun giro, il barellino viene passato di mano come una staffetta ad un'altra coppia di giocatori. Vince la squadra i cui componenti completano il percorso nel minor tempo possibile. Alla squadra vincitrice viene consegnata una parte della mascotte.



**RAGAZZI,  
CHE SQUADRA!**



## **COSTRUZIONE DELLA TORRE**

Il gioco è ispirato alla competizione che si tiene durante il Palio di Vigevano, in cui le contrade che si sfidano hanno il compito di costruire la Torre Del Bramante. In questo caso viene chiesto alle squadre di costruire il campanile della propria parrocchia o un altro monumento, con l'aiuto di scatole o materiale di fortuna messo a disposizione. Al termine della costruzione, viene posta e suonata una campanella sulla cima dell'opera, segnale del suo completamento.

Alla squadra vincitrice viene consegnata una parte della mascotte.

## **L'ALBERO DEL MELO COTOGNO**

Questo gioco è sempre ispirato ad una delle prove del Palio di Vigevano. Lo scopo è quello lanciare delle fettucce all'interno di contenitori posti su di una struttura a forma di albero, cercando di totalizzare il punteggio migliore. Ogni contenitore ha un punteggio diverso, e si hanno un numero di tiri limitati per squadra. Vince chi fa più punti.

Alla squadra vincitrice viene consegnata una parte della mascotte.



## **LA CORSA DEL CERCHIO**

Il gioco consiste nel condurre un cerchio di bicicletta con l'utilizzo di un apposito attrezzo, seguendo un percorso stabilito. (Il percorso comprende uno slalom tra vari birilli per poi raggiungere il traguardo). Si può utilizzare un cerchione di bici sprovvisto di copertone e di raggi, oppure un hula-hoop. Vince il componente della squadra che termina il percorso nel minor tempo possibile. Una variante interessante di questo gioco può essere anche una classica corsa, i componenti di ogni squadra di sfidano in una gara di velocità quindi vince chi arriva per primo al traguardo.

Alla squadra vincitrice viene consegnata una parte della mascotte.



**RAGAZZI,  
CHE SQUADRA!**

## Un'attenzione per i Piccolissimi

I giochi da palio non sono semplici giochi, ma veri e propri sport di squadra per i quali ogni giocatore si allena, e anche i piccolissimi possono divertirsi a gareggiare. Per loro questi giochi sono sicuramente nuovi e devono impararli; per questo l'obiettivo di ogni prova non è quello di battersi con una squadra avversaria, ma di riuscire a imparare il gioco con la propria squadra. Al superamento della prova i bambini ricevono un pezzo di stoffa di uno dei colori della propria squadra, o del colore che caratterizza l'araldo del proprio paese o della propria città, per la realizzazione di un accessorio per la mascotte.

### IL SIGNORE DEGLI ANELLI

Ogni squadra è composta da 2 giocatori. Il gioco consiste nel centrare più pioli (al posto dei pioli si possono utilizzare bottiglie di plastica o qualsiasi altro oggetto in cui inserire il cerchio) possibili lanciando un anello da una distanza di 3 metri (la distanza può variare a seconda dell'età dei bambini). Vince il gioco la squadra che al termine della manche avrà totalizzato più punti.



### IL SENTIERO DELLE IMPRONTE

Di fronte ai ragazzi vengono posizionate delle sagome di piedi in diverse posizioni (verso nord, verso sud, verso est e verso ovest). Ad ogni sagoma corrisponde un salto diverso che bambini devono fare, ad esempio se le sagome sono rivolte verso est bisogna saltare sul lato destro. Vince la squadra che riesce a completare prima tutto il percorso senza sbagliare.



Oltre a questi due giochi, ai piccolissimi si possono proporre anche i giochi già proposti ai grandi riadattandoli alle loro esigenze e necessità. Come ad esempio il gioco della torre, dove ai bambini viene chiesto prima di costruire un cubo e poi, attraverso una staffetta, impilarli per costruire una torre. Oppure proporre la costruzione di un puzzle adatto alla loro fascia d'età.

**RAGAZZI,  
CHE SQUADRA!**



## MOMENTO DI SPIRITUALITA'

La Festa del CIAO è, anche, l'occasione per affidare al Signore l'anno associativo che si apre. Vi proponiamo, là dove non è possibile partecipare alla S. Messa, un breve momento di preghiera, al quale invitare anche i genitori, e un piccolo gesto da far compiere a tutti i bambini e ragazzi che partecipano alla festa.

**G.** Ci raccogliamo introno al Signore per ricevere da Lui il mandato per una nuova, importante ed emozionante missione. Attraverso le parole del Vangelo di Matteo che ci accompagnerà in questo anno associativo, Gesù ci invia nel mondo, il nostro mondo, per raccontare a tutte le nazioni la nostra gioia di amarlo. Non sempre sarà facile, ma ancora una volta, Gesù ci promette che sarà con noi tutti i giorni, fino alla fine del mondo.

*Canto*

C. Nel nome del Padre e del Figlio e dello Spirito Santo.

**T. Amen.**

C. Il Signore che guida i nostri passi nella fedeltà al Vangelo, sia con tutti voi.

**T. E con il tuo spirito.**

## Dal Vangelo secondo Matteo (28, 16-20)

16 Gli undici discepoli, intanto, andarono in Galilea, sul monte che Gesù aveva loro fissato. 17 Quando lo videro, gli si prostrarono innanzi; alcuni però dubitavano. 18 E Gesù, avvicinatosi, disse loro: «Mi è stato dato ogni potere in cielo e in terra. 19 Andate dunque e ammaestrate tutte le nazioni, battezzandole nel nome del Padre e del Figlio e dello Spirito santo, 20 insegnando loro ad osservare tutto ciò che vi ho comandato. Ecco, io sono con voi tutti i giorni, fino alla fine del mondo».

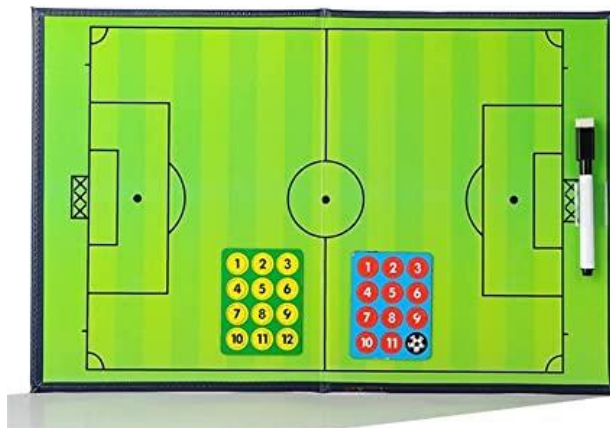
*Breve riflessione del celebrante*

A questo link potete trovare alcuni spunti per la riflessione <https://azionecattolica.it/ragazzi-che-squadra-iniziativa-annuale-2022-2023/>

## GESTO

Ciascun ragazzo riceve un post-it sul quale scrive il proprio nome e il numero scelto per realizzare la sua pettorina e lo incolla sul "tabellone-tattica" (vedi immagine) presente nel luogo dove si svolge il momento di preghiera. Il gesto può essere accompagnato da un canto o da queste parole:

**L.** In una squadra è importante il lavoro di tutti: dal fuoriclasse che tutti ricordano perché trascina alla vittoria, al gregario che si mette meno in mostra ma senza il quale non si giungerebbe al traguardo. Dall'allenatore che osserva e guida, al preparatore atletico di cui a volte non si conosce nemmeno il nome.



**RAGAZZI,  
CHE SQUADRA!**

Eppure è grazie al contributo di tutti che i giocatori arrivano nella miglior condizione fisica e possono così disputare la gara. È necessario allenarsi, faticare, rispettare una dieta, darsi una regola e dare il meglio di sé per cercare di migliorarsi e non perdere il passo, il fiato e la destrezza acquisiti, proprio come chi si allena nella preghiera, medita e discerne, per mantenere vivo e forte il suo percorso di fede. L'essere squadra vuol dire anche riconoscersi in una "maglia", in certi valori, in certi ideali, ed è così che anche se non si vince si può comunque essere soddisfatti e contenti, se si sa di aver giocato bene, disputato una gara leale, nel pieno rispetto delle regole e dell'avversario. Quest'ultimo infatti non è un nemico, ma un compagno di viaggio durante la competizione, come suggerisce la parola stessa, dal latino "cum" (con, insieme) e "petere" (andare verso, fare con forza), l'avversario è colui con cui andiamo insieme verso la stessa meta, con cui ci sforziamo insieme per dare il meglio di noi.

## **PREGHIERA**

Signore!

È bello per me

correre con i miei amici,

nella gioia e nella fatica,

nella vittoria e nella sconfitta.

Là, sul campo,

ci metto tutto me stesso

perché per me

giocare è un po' come vivere

e vivere è un po' come giocare.

E se penso alla mia vita

come a quel campo di gara

allora, Signore,

aiutami a viverla

con lo stesso entusiasmo

con lo stesso impegno

con la stessa voglia di vincere

e di diventare grande.

Sii tu la mia guida

e il mio maestro.

Insegnami a giocare la mia partita,

indicami il mio ruolo in campo,

incoraggiamo a lottare

e dare sempre il meglio di me stesso.

E quando sarò tentato di arrendermi

e di non combattere più,

ti prego abbandona la panchina

ed entra in campo con me!

Con te vicino

ricomincio a giocare.



## **Benedizione**

**RAGAZZI,  
CHE SQUADRA!**



**RAGAZZI,  
CHE SQUADRA!**



Allegato B



Diocesi di Nola

Città di \_\_\_\_\_

Parrocchia \_\_\_\_\_

Caro \_\_\_\_\_,

sei convocato a partecipare alla Festa del Ciao dell'Anno Associativo 2022/2023.

L'appuntamento è fissato per il giorno \_\_\_\_\_

alle ore \_\_\_\_\_

presso \_\_\_\_\_.

A questo proposito ti invitiamo a portare alcune cose essenziali come entusiasmo, spirito di condivisione, collaborazione e tanta voglia di mettersi in gioco!

Un caloroso saluto!

Il presidente

Per qualsiasi informazione:

Responsabile ACR \_\_\_\_\_

Educatori \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**RAGAZZI,  
CHE SQUADRA!**