Profeta ZACCARIA

Il profeta Zaccaria si batte per la ricostruzione del Tempio, la restaurazione del potere del sacerdozio e della monarchia ma non ha successo. Annuncia la rinascita della discendenza del ~~re Davide e l'attesa di un re messia~~ **umile e pacifico**, ~~che sarà~~ però anche **uomo trafitto.**

Essere animatori costa, altro che **GRATIS**: è la passione, il tempo, le energie, la motivazione che dedicate a questo servizio che vi rende tesori **GRATUITI**. Che palestra di vita per il fisico e per l'anima poter fare l'animatore alle attività estive: alcuni ragazzi sono vere sfide di resistenza. Ed è tutto **GRATIS**!

GRATUITO non significa inferiore nella qualità: ci sarà sempre posto per chiunque desideri partecipare, ma la qualità di contenuti e messaggi disponibili non sono "scontati".

21

Titolo: COLAZIONE REALE
Parola maestra: GRATUITÀ

Uova, salsicce, bacon e patate... altro che centrioncoli! Sofia non ha mai avuto a disposizione tutto quel ben di Dio e non ha mai sperimentato quel senso di generosa GRATUITÀ con cui tutto ciò le viene offerto. Per non parlare del GGG: per lui, il maggiordomo reale ha predisposto una serie di accorgimenti molto creativi.

Colazione reale

TIPOLOGIA "SCENA CORALE": SERVI, REGINA, SOFIA, GIGANTE

La scenografia riproduce l'interno di un salone elegante

MISTER TIBBS (tra sé, passeggiando avanti e indietro sul palco, pensieroso): Dunque, se un uomo normale di un metro e ottanta ha bisogno di una tavola alta novanta centimetri per mangiare, per un gigante di sette metri sarà necessaria una tavola di tre metri e sessanta, quindi una sedia di due metri e quaranta. Bisogna moltiplicare tutto per quattro! Per cui (scrive) otto uova in luogo di due, sedici fette di bacon al posto di quattro... (Ad un servo) Portate questi appunti a Monsieur Papillon, chef reale, e ascoltate bene le mie indicazioni.

Segue una scena mimata, accompagnata da musica vivace, durante la quale i servi si muovono frenetici sul palco seguendo le indicazioni di Mister Tibbs che gesticola. Portano in scena un "pianoforte a coda" (potrà essere un tavolo con sopra un ripiano nero di cartone sagomato come un pianoforte a coda e dipinto di nero), quattro "orologi a colonna" (cartoni) e una tavola per fare il tavolo gigante. In un angolo c'è un tavolo normale che servirà per la Regina e Sofia. Stop della musica. Tutti si paralizzano.

MISTER TIBBS: E per le posate dite al capo giardiniere di darvi una forca e una pala nuove fiammanti; come coltello useremo lo spadone appeso al muro del saloncino. Prima, però, pulitelo: l'ultima volta fu usato per tagliare la testa a Re Carlo I... E poi prendete anche il più grande vaso esistente come tazza per il caffè.

Scena mimata con musica, durante la quale vengono portati in scena le ultime cose. Stop della musica. Mr Tibbs batte le mani due volte. Entrano la Regina e Sofia in grazioso vestitino azzurro con una spilla sul petto.

GGG (fuori campo): Ahi, Ahi! (Si sentono suoni registrati di colpi, molle, ad indicare che il gigante spesso urta qualcosa) Scusate. Vado da quella parte.

SERVO (fuori campo): Provi a girare di lì! Attento! (Si sente un rumore di vetri in frantumi) Nooooo!

GGG (fuori campo): Per la merendina! Cos'è questo?

SERVO (fuori campo): Era un Luigi XV.

SOFIA (alla Regina che ha un volto strano): Lo scusi, è la prima volta che entra in una vera casa.

Il GGG entra a gattoni.

GGG: Per mille lecca-lecca! Che stanza fascinorosa! È così gigantissima che mi ci vorrebbe un cane occhiale e un telo a scoppio per vedere quello che succede dall'altra parte!

SOFIA: Non faccia caso al fatto che spesso confonde le parole.

MISTER TIBBS (battendo due volte le mani): A voi la colazione reale.

Entrano tanti servi con vassoi, brocche, cesti colmi di cibo (si può mettere frutta e cibo vero da non sciupare o cose finte).

GGG: Corpo di mille tombe! In confronto a questo, il cetrionzolo è una merdente immondura! (Dopo aver mangiato tutto) Buono l'antipastico. Ce n'è ancora di questa lussuriosa cosa, Mistrà?

REGINA: Tibbs, fate portare al signore un'altra dozzina di uova e salsicce.

Tibbs sconvolto esce e rientrerà dopo un po' con altro cibo.

GGG (bevendo dal vaso e sputando): Ouch! Cos'è questa orribile porcellata?

REGINA: Caffè. Appena tostato.

GGG: Ma è schifiltoso! Dov'è lo sciroppio? Lo squizzito scoppiettante sciroppio! Tutti dovrebbe bere sciroppio a colazione, Mistrà. Così, dopo, si può petocchiare allegramente insieme.

REGINA: Che dice? Che cosa intende per petocchiare?

SOFIA (severa, al GGG): Qui non c'è sciroppio ed è assolutamente proibito petocchiare.

GGG: Cosa? No sciroppio? No petocchio? No musica celebestiale? No bumbum-bum?

REGINA (a Sofia che fa di no con la testa): Se desidera cantare, non impeditegliele. Dice che vuol far musica. Possiamo procurargli un violino.

SOFIA (imbarazzata): No, mi creda, sta solo scherzando. Non vuol cantare.

GGG: Sente, anche se non c'è sciroppio nel palazzo, io è capace lo stesso di petocchiare.

SOFIA: No! Non lo faccia! Qui no! Per favore!

REGINA: La musica fa benissimo alla digestione. Quando vado in Scozia, i suonatori di cornamusa danno concerti davanti alle mie finestre, mentre sto mangiando. Su, suonateci qualcosa!

GGG: Io ha il permesso di Sua Mistrà! (Parte un "petocchio" registrato, il GGG ride ed è felice) Ippy! È meglio che i vostri corni a muse, Mistrà!

REGINA (sconvolta, ma ridendo): Io preferisco le cornamuse!

MISTER TIBBS: Maestà, lo chef vi presenta le sue scuse, ma in cucina non è rimasto un solo uovo.

REGINA: Che cos'hanno le galline che non va?

MISTER TIBBS: Le galline stanno benissimo ma questo è il 72esimo uovo che mangia! Ho provato a recuperare toast e marmellata ma non c'è più nemmeno una briciola di pane.

REGINA: Basta impastarne dell'altro. C'è ancora molto che dobbiamo condividere con questi due ospiti! (Al GGG) A proposito, caro gigante, la notte scorsa quei mostri sono venuti in Inghilterra; riuscireste a ricordarvi dove erano andati la notte precedente?

GGG (sempre mangiando): Sì, Mistrà, andava in Svezia per mangiarsi un po' di gente in agrodolce.

REGINA: Portatemi un telefono. (Mister Tibbs gliene porta uno) Passatemi il Re di Svezia; (dopo un po' di silenzio) Buon giorno! Tutto bene da voi?

RE DI SVEZIA (fuori campo): Tutto orrendamente, la capitale è in preda al panico! Due sere fa, in piena notte, ventisei dei miei leali sudditi sono scomparsi. Il paese vive nel terrore!

REGINA: I vostri sudditi sono stati divorati da giganti, pare che il vostro sapore gli sia molto gradito.

RE DI SVEZIA (fuori campo): Non so di che cosa stiate parlando ma non mi sembra carino scherzare.

REGINA: Non scherzo, i giganti ne hanno mangiati anche alcuni dei miei.

RE DI SVEZIA (fuori campo): Perdonatemi, siete sicura di sentirvi bene?

REGINA: Veramente ho passato una mattinata piuttosto faticosa; prima ho avuto un incubo terribile e in questo momento c'è un gigante seduto sul mio pianoforte a coda.

RE DI SVEZIA (fuori campo): Avete assolutamente bisogno di un medico!

REGINA: Spiacente, ma ora devo lasciarvi. Grazie per la collaborazione. (Chiude il telefono) Il Gigante ha ragione, quei nove bruti mangiatori d'uomini sono andati davvero in Svezia. Faccio ancora una verifica e poi convoco l'esercito. Concentratevi ancora, dove sono andati tre notti fa?

GGG: Oh oh! Ora io mi ricorda! Uno è partito per Bagdad, era l'Inghiotticicciaviva. Ha gridato: "Io va a Bagdad e mi mangia mezza dozzina di tra-muezzin!".

REGINA (compone un numero al telefono): Passatemi il Sultano di Bagdad.

SULTANO: Qui il Sultano di Bagdad.

REGINA: Ditemi, Sultano, tre notti fa è forse successo qualcosa di spiacevole, lì da voi?

SULTANO: Ogni notte succede qualcosa di spiacevole qui a Bagdad, ma se ci penso... recentemente sono spariti una mezza dozzina di muezzin dai loro minareti.

GGG: Vedi! Proprio una mezza dozzina di tra-muezzin! Così ha detto, l'Inghiotticicciaviva.

REGINA (chiudendo il telefono): Abbiamo la prova che la vostra storia è vera. Convocate il Capo dell'Esercito e dell'Aviazione. Dobbiamo procedere.

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Respiriamo lentamente, e chiudiamo gli occhi per qualche istante; diciamo a Gesù: **eccomi, sono qui per ascoltarti, sotto la luce del tuo sguardo.**

Tromba soffia-sogni

Spirito Santo donaci
di sognare insieme a Te,
perché il sogno di Dio diventi realtà.

Il barattolo

Il Signore disse: "Esulta grandemente, figlia di Sion, giubila, figlia di Gerusalemme! Ecco, a te viene il tuo re. Egli è giusto e vittorioso, umile, cavalca un asino, un puledro figlio d'asina. Farà sparire il carro da guerra da Èfraim e il cavallo da Gerusalemme, l'arco di guerra sarà spezzato, annuncerà la pace alle nazioni, il suo dominio sarà da mare a mare e dal Fiume fino ai confini della terra." (Zc 9,9-10)

Il profeta Zaccaria annuncia la venuta del Messia, ma non lo fa presentandoci una persona potente, ma un umile e apparentemente indifeso re che ha però una potenza tale da vincere chi ha armi e mezzi più forti e potenti di Lui. È il dono **GRATUITO** che farà di se stesso, la sua vera forza e potenza. La gratuità è la forza con cui Dio ha creato il mondo e con cui porta avanti la storia. Ci accorgiamo e ringraziamo per tutto il bene che **GRATUITAMENTE** riceviamo, e chiediamo oggi di esser dono **GRATUITO** per gli altri.

Sveglia

Sono belli i regali di valore comprati, ma ancora più belli sono quelli fatti con le proprie mani. Come squadra o come gruppo si prepara qualcosa per gli altri (una canzone, un ban, uno sketch comico). Si faranno vedere a tutti i partecipanti all'attività estiva, distribuendoli durante la giornata come regalo **gratuito** agli altri.

L'acchiappasogni

Diamo spesso tante cose per scontate, solo perchè sono **gratuite** e nessuno ce le fa pesare, ma dietro ci sono persone che si donano per la tua gioia. Oggi trova l'occasione per un **gesto gratuito da donare a qualcuno.**

Cacciatori di sogni

Scopri in queste giornate che pur non prendendo un euro, stasera torni a casa ricco e ricolmato. **C'è più gioia nel dare che nel ricevere**, ci dice Gesù. Al centro dell'universo c'è la gratuità, tutto esiste per dono. Siamo negli ultimi giorni ed emerge la stanchezza, forse, e tante piccole difficoltà, ma fai in modo di arrivare a sera ascoltando il guadagno che viene dalla stanchezza di chi non si è risparmiato.

Imbocca il GGG

Gioco + Variante COVID

Finalità: divertirsi nel gioco, riflettendo sul valore della gratuità.

Destinatari: 6-10 anni **Durata:** 30'

Spazio: aperto, di medie dimensioni.

Occorrente: una spugna per ogni ragazzo; (per ogni squadra) un secchio di acqua, un secchio vuoto, un grande cartone con il volto del gigante disegnato e la bocca ritagliata (grande abbastanza perché possa passarci dentro la spugna).

Istruzioni: si formano due squadre che si sistemano in fila indiana, ciascuna a distanza di due metri dal cartone con il volto disegnato del gigante. Tale immagine sarà retta in verticale da due animatori, a meno che non si trovi una modalità per fare in modo che si auto regga (ad esempio con un piedistallo sul retro). Dietro il disegno, in corrispondenza della bocca forata, ci sarà il secchio vuoto, mentre accanto al primo giocatore, ci sarà il secchio pieno di acqua. Al via, il primo della squadra, inzupperà la sua spugna nel secchio e la lancerà cercando di "dar da mangiare" al GGG. Tutti i ragazzi effettueranno il lancio. Vince la squadra che fa più centri nella bocca del gigante.

Varianti 11-14: i ragazzi più grandi potranno effettuare il lancio da una distanza maggiore.

Attenzioni COVID: sarà importante che i bambini e i ragazzi igienizzino le mani prima e dopo aver effettuato il lancio, e ciascuno utilizzi una propria spugna.

Attenzioni educative: è importante non gettare l'acqua raccolta, ma utilizzarla per lavare gli ambienti o innaffiare le piante.

Condivisione: riprendere insieme ai bambini la storia del giorno. La Regina ha premura di offrire gratuitamente una perfetta colazione al Gigante come segno di ospitalità e in omaggio alla loro amicizia appena nata. Noi cosa offriamo alle persone che ci sono vicine? Quanta gratuità c'è nella nostra vita? Cosa doniamo ai nostri amici gratuitamente e incondizionatamente?

G come GRATUITO

Attività + Variante COVID

Finalità: la bellezza di generare parole e azioni gratuite e generose.

Destinatari: tutti **Durata:** una giornata **Spazio:** l'intero Oratorio

Occorrente: foglietti colorati; penne; pennarelli; filo; mollette; filo per indossare i foglietti.

Istruzioni: appena arrivati in Oratorio, all'ingresso, i ragazzi riceveranno un foglietto colorato (che andrà indossato come collana o come spilla) sul quale ci sarà scritta da un lato la lettera G e dall'altro una parola o gesto di gentilezza da offrire. Esempi di parole: grazie - come stai? - permesso - posso? - giochiamo insieme? - posso aiutarti? Esempi di gesti: una carezza sulla spalla - un sorriso - un aiuto in un gioco - il giocare insieme.

Una volta indossato il foglietto, ciascuno dovrà impegnarsi a dire o compiere, almeno una volta durante l'intera giornata di Grest, quella parola o quel gesto nei confronti di un ragazzo o animatore. Nel momento conclusivo della giornata, verrà chiesto al ragazzo di riconsegnare il foglio sul quale sarà invitato a scriverci anche il nome del ragazzo o animatore che ha ricevuto la gentilezza o l'azione di bene gratuita. Questi foglietti potranno essere appesi su un filo in modo che tutti potranno vedere i gesti, le parole gentili o le azioni gratuite che sono state vissute durante giornata.

Attenzioni COVID: i partecipanti dovranno essere invitati a non compiere gesti o azioni nelle quali è previsto il contatto; inoltre i foglietti possono essere scritti direttamente dai ragazzi.

Attenzioni educative: sarà importante non costringere i ragazzi a compiere il gesto proposto, ma invitarli e stimolarli a farlo. Per i giorni successivi si potranno attaccare al filo nuovi foglietti, ogni volta che si rendono conto di dire o fare un gesto di gentilezza o un'azione di bene gratuita.

Condivisione: al termine dell'attività, riprendete la frase biblica in cui il Signore ci ha detto "Gratuitamente avete ricevuto, gratuitamente date". Chiedete ai ragazzi e ai bambini di condividere le emozioni vissute sia nel compiere sia nel ricevere il gesto o la parola gentile in modo disinteressato.

Gratis?

Attività COVID free

Finalità: imparare a riconoscere il vero valore delle cose.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 30'

Spazio: l'attività è pensata per essere svolta in presenza e online.

Occorrente: 5 oggetti scelti tra le proprie "cose" (souvenir, indumenti, fotografie, regali ricevuti, giochi, ricordi particolari...); un foglio per appunti.

Istruzioni: ad ogni ragazzo, verrà chiesto di dare un prezzo ai propri oggetti, considerandone non il valore materiale, ma quello affettivo. Successivamente, ognuno dovrà proporre un prezzo per gli oggetti degli altri a partire dal valore affettivo che ciascuno presenterà agli altri attraverso il racconto dell'oggetto scelto.

Varianti 6-8: si chiederà ai genitori di effettuare insieme ai bambini la selezione degli oggetti e la definizione del "prezzo" (stelline) che i compagni proveranno ad abbinare ad ogni oggetto.

Attenzioni educative: tutti hanno certamente qualcosa da poter mostrare, per cui l'animatore deve incoraggiare molto coloro che credono di non avere "oggetti importanti".

Condivisione: spesso riteniamo preziosi solo gli oggetti comprati a caro prezzo ed invece, il più delle volte, sono quelli che riceviamo gratuitamente ad avere maggior valore.

Tour tra software gratuiti

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: scoprire opportunità gratuite in rete.

Istruzioni: gli animatori fanno una ricerca in rete di alcuni programmi gratuiti utili per l'attività per poi proporre un laboratorio per i partecipanti all'attività estiva. Alcuni esempi: per fare musica (es. Audacity), per montare video (es. Avidemux), per modificare foto (es. GIMP), per realizzare quiz e schede didattiche (es. LiveWorksheet, Kahoot!, Wordwall: tre strumenti on-line per la didattica nella scuola, utilissimi anche per la didattica nel catechismo e in oratorio).

Ogni laboratorio potrà realizzare un elaborato che racconti le settimane vissute di Grest nella giornata finale con le famiglie.

Profeta SOFONIA

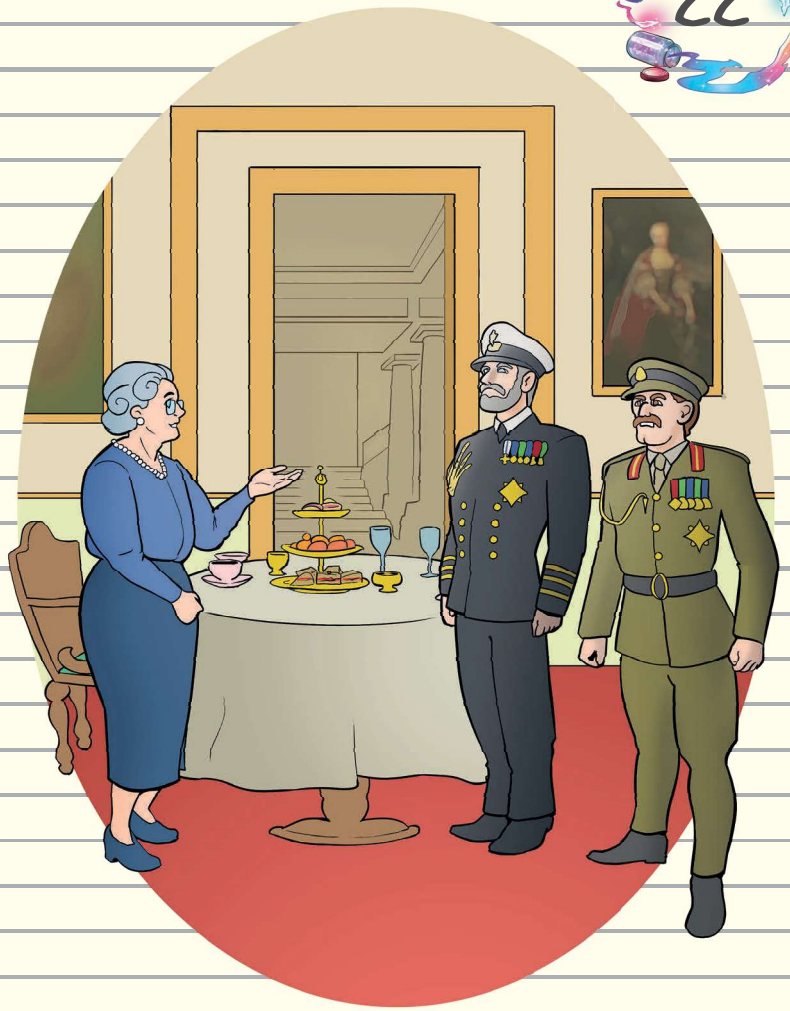
Sofonia è un profeta che richiama con durezza l'arrivo del "giorno di Dio", che verrà a condannare chi sbaglia e chi ha fatto del male ad Israele, ma annuncia anche **la speranza per gli umili e gli oppressi.**

Arriviamo alle attività estive preparati.
Informiamoci sulla storia dei nostri ragazzi in modo discreto ma attento, per comprendere i bisogni delle diverse età e GENERAZIONI.

Ci saranno momenti tra pari, ma anche momenti in cui il più grande si prende cura del più piccolo: o i più giovani si prenderanno a cuore le GENERAZIONI più... mature.

Non perdiamo l'occasione di imparare arti, mestieri, storie e tradizioni dalle GENERAZIONI che nella nostra comunità hanno più anni e più esperienza.

22



Titolo: IL PIANO

Parola maestra: GENERAZIONI

Il PIANO di cattura dei giganti è il frutto di un grande lavoro di squadra che nasce dal confronto tra tutti i personaggi. Età diverse, ruoli diversi, conoscenze diverse diventano la ricchezza sulla quale costruire le azioni da compiere insieme.

Il Piano

Tipologia "Scena Corale Mista": Umani - Gigante

La scenografia è quella della puntata precedente. La scena si apre con la Regina che sta parlando con due militari impettiti e sull'attenti davanti a lei. Si comprende che il loro dialogo è cominciato prima dell'inizio della scena.

Capo dell'Esercito: Tutto chiaro Maestà. Sentivo che doveva esserci sotto qualcosa. Negli ultimi anni abbiamo continuato a ricevere rapporti da tutti i paesi del mondo, in cui si denunciavano misteriose sparizioni in piena notte. Anche l'altro giorno... da Panama...

GGG: Sapore di cappello!

Capo dell'Esercito: E uno da Wellington, in Nuova Zelanda...

GGG: Sapore di generale inglese!

Capo dell'Aviazione: Ma che dice?

Regina: Lo lascio indovinare a voi. Ma che ore sono? Le dieci! Fra otto ore questi bruti assetati di sangue se ne andranno in giro per divorare poveri innocenti. Dobbiamo fermarli!

Capo dell'Aviazione: Bombe su quelle canaglie!

Capo dell'Esercito: Raffiche di mitra!

Regina: Io sono contraria all'assassinio.

Capo dell'Esercito: Ma abbiamo a che fare con assassini!

Regina: Non è un buon motivo per seguire il loro esempio. Non è con un torto che dobbiamo far valere il nostro diritto.

GGG: Se no è un diritto storto.

Regina: Dobbiamo prenderli vivi.

Militari (insieme): Ma come?

Capo dell'Esercito: Misurano una ventina di metri d'altezza!

GGG: Aspetta! Io ha un piano fortissimo!

Regina: Lasciatelo parlare.

GGG: Ogni pomeriggio tutti quei giganti è nelle traccia di Orfeo.

Capo dell'Esercito: Io non capisco una parola di quel che dice questo individuo; perché non si esprime chiaramente?

Sofia: Vuol dire nelle braccia di Morfeo, mi pare evidente.

GGG: Precisa e mente. Ogni pomeriggio tutti e nove i giganti si stende per terra e ronfa come tromboni. Dorme sempre così fondo prima di galoppare a intripparsi di un'altra porcionzina di popollani.

Capo dell'Esercito: Va bene, e poi?

GGG: Poi i vostri soldati non ha che da arrampicarsi sopra i giganti mentre loro è nelle traccia di Orfeo e legare mani e piedi con grosse corde e catene infranbigili.

Regina: Un'idea brillante.

Capo dell'Esercito: Tutto bene, ma poi come facciamo a trasportare quei bruti? Non possiamo caricare sui camion giganti alti quasi venti metri! Meglio farli fuori sul posto, dico io.

GGG: Voi ha dei culicotteri, no?

Capo dell'Esercito (infastidito): Ah, diventa anche volgare, ora?

Sofia: Intende dire elicotteri.

Capo dell'Aviazione: E perché non lo dice, allora?

GGG: Dei culicotteri bellocci grossi?

Capo dell'Aviazione: Molto grossi, ma nessun elicottero è abbastanza grande da contenere uno di quei giganti.

GGG: Tu non deve metterlo dentro, solo legarlo sotto la pancia del vostro culicottero e trasportarlo come un prorettile.

Capo dell'Aviazione: Come cosa?

Sofia: Un proiettile, un siluro.

Regina: È fattibile, questo, Generale?

Capo dell'Aviazione: Beh, fattibile... sì...

Regina: Allora, tutti ai vostri posti! Vi serviranno nove elicotteri, uno per gigante.

Capo dell'Aviazione: Dov'è che si trovano esattamente? Immagino che possiate localizzarci il bersaglio sulla carta.

GGG: Localizzare? Bersaglio? Mai sentite prima queste parole. Che farfalluche mi racconta quest'uomo d'aria?

REGINA: Caro GGG, intende dire se potete dirci, più o meno, dove si trova il Paese dei Giganti.

GGG: No, Mistrà, neanche sotto tortuga.

CAPO DELL'ESERCITO (nervosissimo): Ma è assurdo!

CAPO DELL'AVIAZIONE: Ridicolo!

GGG: Voi non deve buttarvi giù così subito. Al primo piccolino testacolo voi vi cala i pantaloni.

CAPO DELL'ESERCITO (arrabbiato): Maestà! Abbiamo a che fare con un pazzo! Noi non vogliamo aver niente a che vedere con questa follia.

REGINA: Volete essere così gentile da spiegare a questi caratterini cosa conviene esattamente fare?

GGG: Con piacere, Mistrà. Ascoltatemi marmittoni: io non so dove si trova il Paese dei Giganti, ma io può galoppare fin là. Io galoppa davanti e didietro dal Paese dei Giganti ogni notte così io conosce benissimo la strada. Allora, tutto quello che voi deve fare è mandare nove grandi culicotteri in aria e seguire me, mentre io galoppa.

Regina: E quanto tempo ci vorrà?

GGG: Se noi si parte subito, si arriva proprio quando i giganti sta facendo la sua sesta.

REGINA: Perfetto (Ai generali) Preparatevi immediatamente a partire!

CAPO DELL'ESERCITO: Sarà tutto giusto, Vostra Maestà, ma che cosa ne faremo di quelle canaglie, quando le avremo portate qui?

REGINA: Non preoccupatevi, ci penseremo a suo tempo.

SOFIA: Se a Vostra Maestà non dispiace, vorrei partecipare all'impresa con il GGG.

REGINA: E dove ti metterai?

SOFIA: Nel suo orecchio, mi accoglie sempre lì con grande gentilezza.

REGINA: Siete davvero un gigante meraviglioso.

GGG: Mistrà, io ha una cosa specialissima da chiedere a voi. Può io trasportare nei culicotteri la mia collezione di sogni? Io ha messo anni e anni per raccoglierli e non può pensare di perderli ora.

REGINA: Ma certo! Andate, buon viaggio.

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Respiriamo lentamente, e chiudiamo gli occhi per qualche istante; diciamo a Gesù: **eccomi, sono qui per ascoltarti, sotto la luce del tuo sguardo.**

Tromba soffia-sogni

Spirito Santo donaci di sognare insieme a Te,
perché il sogno di Dio diventi realtà

Il barattolo

Il Signore disse: "Rallégrati, figlia di Sion, grida di gioia, Israele, esulta e acclama con tutto il cuore, figlia di Gerusalemme! Il Signore ha revocato la tua condanna, ha disperso il tuo nemico. Re d'Israele è il Signore in mezzo a te, tu non temerai più alcuna sventura. In quel giorno si dirà a Gerusalemme: «Non temere, Sion, non lasciarti cadere le braccia! Il Signore, tuo Dio, in mezzo a te è un salvatore potente. Gioirà per te, ti rinnoverà con il suo amore, esulterà per te con grida di gioia»." (Sof 3,15-17)

Ci sono voluti secoli, molte **GENERAZIONI** ma finalmente, annuncia il profeta Sofonia, è arrivato il momento della liberazione da ogni nemico. È stato un cammino lungo, e la tentazione è stata per Israele quella di desistere, ma qualcuno, i profeti prima di tutto, lungo le **GENERAZIONI**, hanno creduto e annunciato la promessa di Dio, che non molla mai e va fino in fondo. Se noi oggi siamo qui è perché tanti prima di noi hanno creduto nella forza di Dio di realizzare la sua storia di bene in cui tutti i nostri sogni trovano realizzazione. Ringraziamo per tutti coloro che ci hanno permesso di esser qui, che hanno avuto speranza e hanno osato, e chiediamo forza per noi, per esser un pezzo di questa bellissima storia di Dio.

Sveglia

È il giorno in cui accorgerci che l'esperienza del Grest esiste perché tanti nel silenzio ci hanno creduto e si sono spesi. Si preparano tanti foglietti in cui i ragazzi scrivono la parola **grazie**, a chi e perché e la decorano. Durante la giornata ognuno lo può appendere in un punto del Grest, dove gli altri lo possono leggere.

L'acchiappasogni

Spesso al Grest il clima si fa pesante, quando in tanti sono demotivati, in un gioco, in un laboratorio, in un momento più serio, in un'attività di squadra; in questo giorno non perderti d'animo, ma dona coraggio ed entusiasmo a chi lo perde.

Cacciatori di sogni

Sei dentro una storia grande, anelli fondamentali di una catena che non è iniziata e non finirà con te. Se Dio ha portato a compimento la storia in Gesù è perché tanti ci hanno messo del loro. Oggi esercitati nel non assolutizzare il tuo ruolo e sostieni l'impegno di tutti, senza giudicare il compito degli altri e accorgendoti dell'importanza di ognuno, anche di chi non ti va a genio o non ti sta simpatico.

Scontro tra generazioni

Grande Gioco + Variante COVID

Finalità: sperimentare, nel gioco, le differenze tra generazioni.

Destinatari: tutti **Durata:** 120' **Spazio:** tutto l'Oratorio

Occorrente: materiale per le prove, un gettone per postazione.

Istruzioni: nel gioco i ragazzi sfidano gli animatori (se fosse possibile invitare anche i genitori o i parrocchiani, il gioco può essere modificato in tal senso, realizzando squadre diverse per età). L'ambientazione è la seguente:

> In un universo parallelo, bambini e adulti si danno battaglia. La generazione dei ragazzi, infatti, ha deciso di conquistare il mondo, ma gli adulti vogliono impedirglielo. Alla base dello scontro, c'è la diversa scelta di come salvare l'umanità dalla sua fine. Ci sarà una truppa di valorosi bambini e ragazzi capaci di conquistare il diritto di far valere la propria idea?

Ogni squadra dovrà scegliere quali adulti affrontare scovando la loro postazione disseminata nel campo e accettare la sfida che gli verrà proposta. Se riusciranno a superare la sfida riceveranno un doppio vantaggio. Non solo riceveranno il gettone relativo a quella sfida, ma conquisteranno l'aiuto degli adulti che, da quel momento, entreranno a far parte del team. Se la sfida non verrà superata, la squadra dovrà andare alla ricerca di una nuova postazione. Vince la squadra che riuscirà ad ottenere il maggior numero di gettoni. Le sfide:

La mappa del Paese dei Giganti. Ricostruire un enorme puzzle che riproduca una mappa che indichi dove si trova il paese dei giganti. Il puzzle va ricostruito entro 3 minuti altrimenti la prova non sarà superata.

- Attenzioni Covid: si potrebbe impostare la sfida come un mini-gioco a staffetta nel quale viene assegnato un pezzo a ciascun ragazzo; uno per volta devono cercare di posizionarlo sul ripiano andando a ricomporre il puzzle. Fare igenizzare le mani prima e dopo ogni turno.

La cattura dei giganti. I ragazzi formano una o più "catene", tenendosi per mano. Al via devono cercare di catturare nella "rete/catena", formata dal loro tenersi legati, gli animatori della postazione, imprigionandoli tra questi cerchi umani. Il gigante/animatore può scappare nuovamente, finché non saranno finiti nella rete tutti gli animatori in postazione.

- Attenzioni Covid: le catene possono essere realizzate evitando il contatto tra le mani e utilizzando dei pezzi di stoffa che garantiscano il distanziamento.

Bombe di sonnifero sui giganti. Dividere il campo in 2 zone: una per i ragazzi e un'altra per i giganti (animatori della postazione). I bambini, muniti di palline da ping pong e palline di carta da riutilizzare (bombe di sonnifero), devono cercare di colpire tutti i giganti della postazione che, se colpiti, si sdraieranno addormentati. La sfida sarà superata quando tutti i giganti saranno colpiti.

- Attenzioni Covid: prevedere delle munizioni per ogni squadra o igienizzare le palline di ping pong ogni volta.

Acchiappa-sogni. Gli animatori della postazione lanceranno verso i bambini delle palline di plastica colorate, contenenti i sogni (al limite anche di carta, su cui in precedenza sono stati scritti dei possibili sogni per l'umanità); dall'altra, armati di sacchetti riutilizzabili per la spesa, i ragazzi cercheranno di "catturare più sogni possibili". La prova sarà superata se la squadra riuscirà ad acchiappare almeno il 50% dei sogni.

- Attenzioni Covid: chiedere ai ragazzi di portare con sé da casa un sacchetto per la spesa riutilizzabile che diventerà il personale acchiappa-sogni.

La storia siamo noi. Chiedere ai bambini di scrivere una nuova pagina del GGG stravolgendo per un attimo il testo di Roald Dahl e facendo entrare tutti i membri della squadra nel racconto. Nel racconto che devono scrivere devono essere citati tutti i bambini e gli adulti fino a quel punto entrati in squadra e devono avere un ruolo ben preciso nella storia.

- Attenzioni Covid: Scegliere tra i bambini un/a bambino/a che possa materialmente scrivere il racconto. Disporre gli altri nello spazio a rappresentarlo, garantendo il distanziamento.

Musica maestro. Chiedere ai bambini di riprodurre un'intera canzone (potrebbe anche essere l'inno del Grest) senza usare le parole, ma usando solo il loro corpo come strumento musicale. Alcuni potranno battere le mani, altri tamburellare sulle gambe, altri battere i piedi e solo 2 bambini potranno riprodurre la melodia fischiettando. Se gli adulti valuteranno la performance sufficiente, la prova sarà superata.

- Attenzioni Covid: disporre i bambini nello spazio garantendo il distanziamento. Disporre i bambini ai quali viene affidato il ruolo di fischiettare più distanti dagli altri.

Accoppia l'emozione. Verranno proposte delle immagini della storia (scaricabili dal sito del sussidio) e delle emoticons riprodotte su cartoncino che rappresentino delle emozioni. La squadra dovrà associare nel minor tempo possibile un'emozione a ciascuna immagine. Non esistono accoppiamenti giusti a priori. Questa prova si supera solo se gli animatori noteranno che i partecipanti avranno davvero riflettuto sulle emozioni che le immagini sanno evocare. In tal caso la prova verrà superata a prescindere delle scene fatte.

- Attenzioni Covid: le immagini della storia potranno essere mostrate tutte su un cartellone e, facendo rimanere i ragazzi ai propri posti, si potrebbe chiedere loro di volta in volta a quale immagine assocerebbero l'emoticon.

Attenzioni educative: suggeriamo di posizionare le sfide più semplici nella zona più vicina all'avvio del gioco, in modo che le squadre possano subito arricchirsi di animatori e adulti.

Condivisione: sottolineare come l'apporto di diverse generazioni abbia reso più forte il team iniziale costituito solo da ragazzi.

Vip per un giorno
Attività COVID free

Finalità: far confrontare i ragazzi con i cambiamenti che vivono le diverse generazioni. Comprendere questa diversità potrebbe aiutare loro a capire meglio il mondo degli adulti.

Destinatari: tutti

Durata: una fase di preparazione di qualche giorno per i ragazzi; un incontro comune di 30'.

Spazio: l'attività è pensata per essere svolta in presenza e online.

Occorrente: un programma per videocall con possibilità di registrare.

Istruzioni: ciascun ragazzo viene invitato a realizzare una video-intervista online di massimo 50 secondi in cui chiedere ad una persona in famiglia (nonno/a, papà/mamma, zia, fratello/sorella, vicino di casa) o in Oratorio (tra animatori, aiuto animatori, collaboratori adulti, don, assistenti vari... amici di squadra) di raccontare un "sogno di vita" realizzato o da realizzare e in quale dei personaggi della storia si identificano di più e perché. Il giorno in cui ci si rivedrà gli intervistati diventeranno davvero Vip per un giorno!

Si presenteranno le video interviste di ciascun bambino e insieme si attiverà il talk show nel quale i ragazzi potranno commentare i video appena visti e, soprattutto, quello che gli adulti hanno detto.

Attenzioni educative: nella fase del talk cercare di favorire la comunicazione nel gruppo facendo in modo che tutti possano esprimersi. Nella fase di realizzazione dei video, sarà importante coinvolgere anche i genitori per aiutare i bambini più piccoli.

Condivisione: riflettere con i ragazzi su quanto i sogni degli adulti siano diversi o uguali rispetto ai loro e cogliere i motivi della scelta dei rispettivi personaggi della storia. Sarà importante far riflettere i ragazzi su come le cose possano cambiare nel tempo, ma anche sul fatto che ci siano cose che possono rimanere per sempre.

La sfilata delle generazioni
Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: raccontare una generazione ed epoche diverse.

Istruzioni: proporre una vera e propria sfilata di moda. Le modelle e i modelli saranno animatori o adulti della comunità che vestiranno diverse generazioni e porteranno oggetti tipici della propria epoca. Attraverso i loro abiti e gli oggetti che porteranno con sé nel défilé, dovranno riuscire a raccontare una generazione e un'epoca. Nello specifico gli abiti racconteranno le mode e le tendenze; gli oggetti i principali mezzi di comunicazione. I nonni, potranno vestirsi con abiti e modelli che hanno caratterizzato la loro gioventù e potranno portare con sé cartoline, lettere, carta e penna. Gli adulti potranno portare gettoni e schede telefoniche o telefoni fissi. Giovani adulti potranno portare i primi telefonini dalle dimensioni enormi oppure delle tastiere a rappresentare i primi computer. I giovani potranno portare qualche tablet o qualche simbolo legato ai social. Fino ad arrivare ai ragazzi e il loro mondo di chat ed e-games.

Condivisione: dopo la sfilata ci si soffermerà a pensare su come siano cambiate le abitudini e chiedersi insieme quanto costumi, mode e mezzi di comunicazione abbiano inciso nel modo di relazionarsi.

Profeta MALACHIA

Malachia significa **mio messaggero**; si chiama cosi per dire a chi lo ascolta che **non parla a nome suo ma di Dio.**

Questo profeta denuncia la mediocrità e la pigrizia dei sacerdoti del tempio ricostruito di Gerusalemme, e annuncia la venuta del **giorno di Dio** come giorno di giudizio e di condanna per i peccatori e di salvezza per i giusti.

Quale bagno di **GLORIA** migliore se non quello di sfilare finalmente tra le fila del Gruppo Animatori: in perfetta tenuta maglietta GGG, graduata a seconda degli anni di esperienza come animatore!
La **GLORIA** di Dio resta un mistero non completamente accessibile per le menti umane, tuttavia ogni volta che "un piccolo" viene esaltato, Dio ha vinto, quindi si inneggia la Sua **GLORIA**.

In cosa ogni ragazzo ed ogni animatore é veramente grandioso... oh pardon, **GLORIOSO**?

23

Titolo: LA CATTURA

Parola maestra: GLORIA

L'impresa eroica della cattura dei giganti resterà un momento di GLORIA indiscusso nella storia personale di Sofia, del GGG, dell'intero esercito, dell'aviazione e di tutto il Regno d'Inghilterra, che ha saputo dimostrare coraggio, valore, ingegno e capacità nel portare a termine tale missione.

La cattura

TIPOLOGIA "SCENA CORALE": GIGANTI - SOLDATI - SOFIA - GGG

I giganti dormono sotto il palco. Sopra, la scenografia riproduce il paesaggio arido del Paese dei Giganti. Ci sono 10 sagome di elicotteri fatte di cartone e, dietro ciascuno di essi, si posizionano degli attori che simulano di guidare. Avanti a tutti gli elicotteri, c'è n'è uno più grande con il Capo dell'Esercito, un Pilota e il Capo dell'Aviazione. Ad ogni elicottero è legata una corda abbastanza lunga da raggiungere lo spazio sotto il palco e legare un gigante. Un rumore registrato di elicotteri in volo accompagna la prima parte della scena.

GGG (fuori campo): Ho fatto tante volte questo viaggio ma tu tieni forte! Si parte come un arazzo!

PILOTA: Oh, come corre! È incredibile la velocità e la facilità con cui attraversa fiumi e salta case!

CAPO DELL'AVIAZIONE: Ma dove diavolo siamo?

PILOTA: Non ne ho idea. La Regina ha dato ordine di seguire il gigante, ed è quello che stiamo facendo. È divertente scoprire luoghi sconosciuti. Questo posto non figura proprio nell'atlante!

CAPO DELL'AVIAZIONE: Ha maledettamente ragione! Non c'è proprio! Voliamo oltre l'ultima pagina!

CAPO DELL'ESERCITO: Non vorrete darmi a bere che siamo usciti dall'atlante!

PILOTA: È proprio quello che sta succedendo: può constatarlo lei stesso. Questa è l'ultima carta di questo dannato atlante, ed è già un'ora che stiamo volandone fuori!

CAPO DELL'AVIAZIONE: In questo momento dobbiamo trovarci qui, da qualche parte.

PILOTA: Già, è per questo che ci sono sempre due pagine bianche infondo agli atlanti, è per i paesi nuovi, così ci si può disegnare la mappa da soli!

CAPO DELL'AVIAZIONE: Guardate che infernale deserto! Soltanto alberi morti e rocce bluastre!

Il GGG entra in scena ed indica all'elicottero di fermarsi.

PILOTA: Il gigante si è fermato e ci fa segno d'atterrare.

Si ferma il suono registrato dei motori.

CAPO DELL'ESERCITO: Non vedo giganti.

GGG: Loro è laggiù (indica sotto il palco), fuori vista. Se voi vi avvicina con tutto quel brumbrummo di culicotteri, loro si sveglia e hop! Bella ciao. Dobbiamo avvicinarci in un silenzio di bomba. Niente rombo di motori, niente grida, niente tramgusto.

Si sentono suoni registrati come di cannoni.

CAPO DELL'ESERCITO: Attenzione! Questi sono colpi di cannone! Da qualche parte laggiù si sta combattendo una battaglia! Dietro front, abbandoniamo il campo!

GGG: Ma nooooo! Quelli non è colpi di cannone.

CAPO DELL'ESERCITO: Invece sì! Volete che un soldato come me non riconosca un colpo di cannone?

GGG: Tranquillo, è i giganti che stronfia dormendo. Voi vuole che un gigante come me non riconosce uno stronfio di gigante?

CAPO DELL'ESERCITO: E va bene, avanzata prudente! (Iniziano ad uscire tutti da dietro gli elicotteri e a scendere sotto il palco quatti quatti) Che succede, se uno di loro si sveglia?

GGG: Se uno di loro si sveglia, lui vi pappa prima che voi ha il tempo di dire "ohia". Io e Sofia è i soli che si salva, perché giganti non mangia altri giganti e io a Sofia la nasconderà, se butta male.

CAPO DELL'ESERCITO: Molto bene (lui e il Capo dell'Aviazione indietreggiano e restano sul palco). Avanti, soldati! Avanti, e compite coraggiosamente il vostro dovere!

I soldati scendono sotto il palco con il GGG e Sofia e legano 8 giganti.

SOLDATO: Questo qui è difficile da legare! Dorme sul braccio destro!

CAPO DELL'ESERCITO (da sopra al palco): Provate a tirarglielo!

INGHIOTTICICCIAVIVA (svegliandosi sentendosi tirare): Chi è quella peste marcia che mi tira il braccio? È tu, putrefatto Strizza-teste? (Vedendo i soldati) Popolani! Cos' è venuti a far qui questi schifi puzzosi mezzi morti di sonno? (Ridendo per averne bloccato uno) Oggi si cena prima!

SOFIA (al GGG, angosciata): Faccia qualcosa! Presto, prima che ci mangi!

GGG: Tu mette giù quest'uomo strapazzato!

INGHIOTTICICCIAVIVA (sospettoso): E tu che fa qui con questi storti birilli? Io è molto rospettoso! Dopo penserò a te. Ora mi ciuccerà questo popollano! Poi mi ciuccerà altre dieci o venti di quelle piccole cicale nane laggiù. E non spera di scappare, perché io trotta cinquanta volte più che te!

SOFIA (tra sé): Un momento! Ho la spilla della Regina!

Sofia corre alle spalle dell'Inghiotticicciaviva, prende la spilla che le ha regalato la regina e la "conficca" nella caviglia del gigante che urla, salta e si tiene la caviglia dolorante.

GGG: Ti ha morso un serpente! Io lo ha visto! Uno spaventoso serpente ad agli!

INGHIOTTICICCIAVIVA (gridando): Si salvi chi può! Il dente dell'orribile serpente ad agli è restato nella mia caviglia! Io sente la sua punta!

GGG: Bisogna levare subito questo dente di serpente, altrimenti tu sarà finito! Io ti aiuterà.

INGHIOTTICICCIAVIVA (gridando): Aiuta siiiiii! Doloreeeee! Velenoooo!

GGG: Tu tiene la caviglia ben stretta tra le due mani! Questo impedirà che il sugo del veleno del verminoso serpente sale per la tua gamba fino al cuore! (L'Inghiotticicciaviva inizia a stringere la caviglia). Ora chiude gli occhi e dice le tue preghiere mentre io toglie il dente del serpente verminoso. (Rivolge un gesto ai soldati per fa comprendere di passargli una corda) Io ti sta levando l'orribile dente di serpente. Ecco fatto. Ora dà un'occhiata!

INGHIOTTICICCIAVIVA (gridando): Cosa avere tu fatto! Io è tutto intorcigghiato!!!

SOFIA: Bravo! Per favore, mi riprenderebbe la spilla? È della Regina. (Il GGG esegue e restituisce la spilla) Grazie!

CAPO DELL'ESERCITO: Molto bene! Sua Maestà sarà molto soddisfatta di me. Probabilmente mi darà una medaglia. Prossima mossa?

GGG: Ora si va tutti alla mia caverna e si trasporta i miei barattoli di sogni.

CAPO DELL'ESERCITO: Non possiamo perder tempo con sciocchezze!

SOFIA: Ordine della Regina!

Il GGG e Sofia, insieme ad alcuni soldati, risalgono sul palco e, da dietro le quinte, formano una catena umana che si passa i barattoli uno per volta, sistemandoli dietro gli elicotteri.

CAPO DELL'ESERCITO: Che cosa tenete là dentro?

GGG: La curiosità uccise il ratto. (Dopo un po' tempo che si continuano a passare barattoli) Ecco qui, ora noi potere tirare su gli orrendi giganti e tornare in Inghilterra.

Tutti risalgono sul palco e si mettono dietro gli elicotteri, tirando le corde. I giganti si alzano pian piano fingendo di essere tirati su.

GIGANTI (che si lasciano andare a urla disperate): Io è tutto invorticato! Io è turacciolato! Io è tortiglionato! Io è rollato come un'oca! Io è disartincollato! Io è mummificato! Io è frullato! Io è incaterinato! Io è rullocompressato!

GGG: Bene, andiamo!

I giganti si lasciano andare ad urla disperate mentre riprende il rumore registrato dei motori.

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Respiriamo lentamente, e chiudiamo gli occhi per qualche istante; diciamo a Gesù: eccomi, sono qui per ascoltarti, sotto la luce del tuo sguardo.

Tromba soffia-sogni

Spirito Santo donaci di sognare insieme a Te, perché il sogno di Dio diventi realtà.

Il barattolo

Il Signore porse l'orecchio: un libro di memorie fu scritto davanti a lui per coloro che lo temono e che onorano il suo nome. Essi diverranno - dice il Signore degli eserciti - la mia proprietà particolare nel giorno che io preparo. Avrò cura di loro come il padre ha cura del figlio che lo serve. Ecco infatti: sta per venire il giorno rovente come un forno. Allora tutti i superbi e tutti coloro che commettono ingiustizia saranno come paglia; quel giorno, venendo, li brucerà - dice il Signore degli eserciti - fino a non lasciar loro né radice né germoglio. Per voi, che avete timore del mio nome, sorgerà con raggi benefici il sole di giustizia e voi uscirete saltellanti come vitelli dalla stalla. (Mal 3,16-21)

Il Messia è come un sole che riempie di luce, con la sua GLORIA, una terra che conosceva da troppo tempo la notte, un popolo che ora libero può saltare di GLORIA. Sofia e il GGG hanno vinto e portato a termine la loro missione, il mondo è salvo da ciò che ogni notte lo impauriva. In queste settimane stiamo vedendo anche noi questa luce.

Sveglia

Siamo agli ultimi giorni e come squadra si può usare il tempo dell'attività per riprendere in mano il barattolo dei sogni: si possono rileggere e vedere quali di questi sogni si è riusciti a realizzare. Quelli realizzati vengono attaccati su un cartellone dagli animatori: il cartellone può esser portato alla Messa o alla festa finale.

L'acchiappasogni

Chi gioca o si applica con onore, con impegno, con correttezza ha già vinto. Oggi gioisci di un obiettivo raggiunto, anche da un altro, ed evita tutte le forme di prese in giro per chi non ce la fa o per chi perde.

Cacciatori di sogni

Ti sei mai chiesto perché Dio il settimo giorno si riposa? Non è certo semplicemente perché si è affaticato, ma perché vuole gustare e godere della bellezza di ciò che ha fatto. È consolante e bello pensare che in quel riposo Dio abbia guardato anche a te, contento che tu ci sia. Oggi esercitati nel guardare la gloria e la bellezza che c'è in queste giornate di Grest ormai mature.

Asini VS Gloriosi

Gioco + Variante COVID

Finalità: attraverso il divertimento del gioco, approfondire bene il significato della parola "gloria".

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 45' **Spazio:** aperto/chiuso, grande

Occorrente: un dizionario dei sinonimi e contrari; materiale per costruire un percorso ad ostacoli per ciascuna squadra.

Istruzioni: si tratta di un gioco a staffetta, nel quale i singoli giocatori dovranno compiere, uno per volta, il percorso ad ostacoli suddiviso in tre parti. La prima parte dovrà essere realizzata con i lacci delle scarpe legati saltellando a piedi uniti (corsa del canguro), la seconda parte con un piede avanti ed uno indietro (corsa al galoppo), la terza parte al contrario (corsa del gambero). Arrivato in fondo, il giocatore dovrà proporre una parola che sia sinonimo di gloria. L'animatore verificherà sul dizionario se la parola esiste o meno. Nel primo caso, il giocatore fa guadagnare un punto alla squadra e può tornare indietro correndo, per far partire il secondo giocatore. Nel secondo caso, non guadagna alcun punto e deve tornare indietro ragliando come un asino. Vince la squadra che conquista più punti nel tempo stabilito.

Varianti 6-8: piuttosto che proporre loro i sinonimi, i più piccoli troveranno un elenco di parole giuste e sbagliate da scegliere.

Attenzioni COVID: solo l'animatore potrà utilizzare il vocabolario. I giocatori dovranno stare ben distanziati nella fila.

Attenzioni educative: alcuni potrebbero non avere i lacci alle scarpe, per cui sarà importante avere a portata di mano delle strisce di stoffa di riserva per legarli. Vietare l'uso del cellulare per ricercare le parole o consentirlo solo dopo il primo giro.

Condivisione: far notare ai ragazzi che la parola RAGLIO è un'anagramma della parola GLORIA. Quando diciamo che qualcuno è "un asino" in qualcosa (benché questo modo di dire sia discriminatorio in primis per gli stupendi animali!), intendiamo dire che non si impegna, che non è motivato, che sbaglia per superficialità. Ebbene, per raggiungere la gloria, serve esattamente l'atteggiamento contrario.

Identikit del glorioso

Attività + Variante COVID

Finalità: riconoscere le caratteristiche comuni di tutti coloro che si sono conquistati la Gloria dinanzi agli occhi di Dio.

Destinatari: 8-14 anni **Durata:** 60' **Spazio:** aperto/chiuso, medio

Occorrente: (per ogni ragazzo) il nome di un Santo, materiale di approfondimento su di esso (o smartphone/pc per effettuare delle ricerche al momento), un foglio A3 e una penna.

Istruzioni: ogni ragazzo riceve il nome di un Santo più o meno noto. Avrà 45' minuti per fare una ricerca (o chiedere del materiale di approfondimento all'animatore) e per realizzare "la carta di identità" di questo Santo omettendo solo il nome. Quando tutti avranno terminato, i fogli verranno appesi e si proveranno ad indovinare le identità dei personaggi di cui si riportano le caratteristiche.

Varianti 6-8: i bambini ricevono direttamente l'identikit del santo e dovranno solo farlo indovinare, rispondendo alle domande che i compagni gli faranno.

Attenzioni COVID: l'attività non prevede particolari rischi; unica attenzione da avere è quella di preparare il materiale per ogni partecipante e permettere che ciascuno abbia il suo ampio spazio per lavorarci in modo distanziato dagli altri.

Attenzioni educative: è importante che l'animatore faccia comprendere l'importanza di non svelare tra compagni il nome del santo su cui si sta lavorando. Per facilitare sopratutto i ragazzi con difficoltà nella capacità di sintesi (che serve per la realizzazione della "carta di identità"), predisporne uno schema con domande già preparate.

Es. Data di nascita - Segni particolari - Luogo di nascita - Residenza - Episodio della vita più importante - Professione.

Condivisione: al termine dell'attività, far comprendere le caratteristiche comuni a tutti i Santi. Cosa ci permette di conquistare "visibilità" e "avere successo" dinanzi agli occhi di Dio? Sono le stesse cose che servono per conquistare la gloria dinanzi agli uomini? Ciascuno sarà invitato a fare degli esempi concreti e ad assumere (se vuole anche pubblicamente) degli impegni.

Castelli di gloria

Attività COVID free

Finalità: sperimentare la pazienza, la costanza e il "sangue freddo" che servono per raggiungere la "gloria".

Destinatari: 6-10 anni **Durata:** 45'

Spazio: l'attività è pensata per essere svolta in presenza e online.

Occorrente: un mazzo di carte da gioco per ciascun ragazzo.

Istruzioni: ognuno dovrà cercare di costruire il castello di carte più alto o più creativo in assoluto. Nel tempo che si ha a disposizione si potranno tentare diverse strategie e tipologie di costruzione. Vince chi, allo stop, ha davanti a sé il castello migliore.

Varianti 11-14: al termine dell'attività, i ragazzi saranno invitati a prendere un phon per capelli e ad azionarlo per 30", nella modalità meno intensa, a 40 cm di distanza dal castello. Vince il castello che resta in piedi per più tempo o in piedi con più carte.

Attenzioni educative: allo stop, l'animatore effettuerà uno screenshot dello schermo, o una foto se in presenza, per cui non saranno ammesse aggiunte successive di carte.

Condivisione: ogni azione di gloria, richiede un mix equilibrato di tante attenzioni, prime tra tutte la determinazione e la costanza, che ci permettono di non scoraggiarci dinanzi ai primi "crolli".

Onore al Merito

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: riconosce i tanti concittadini in "gloria" per lo stato.

Istruzioni: le medaglie sono il segno della gloria ricevuta a seguito di una importante missione, qualsiasi essa sia. La giornata potrebbe essere dedicata a conoscere le Onorificenze dell'Ordine al Merito riconosciute dalla Repubblica Italiana, i loro simboli e significati storici. Se ne trova una descrizione dettagliata sul sito del Quirinale: https://www.quirinale.it/onorificenze. Inoltre, ciascuno potrà realizzare la "spilla della gloria del Grest", personalizzando una medaglia costruita secondo il seguente schema: https://youtu.be/tb0_Efr-8s8

Profeta GIOVANNI BATTISTA

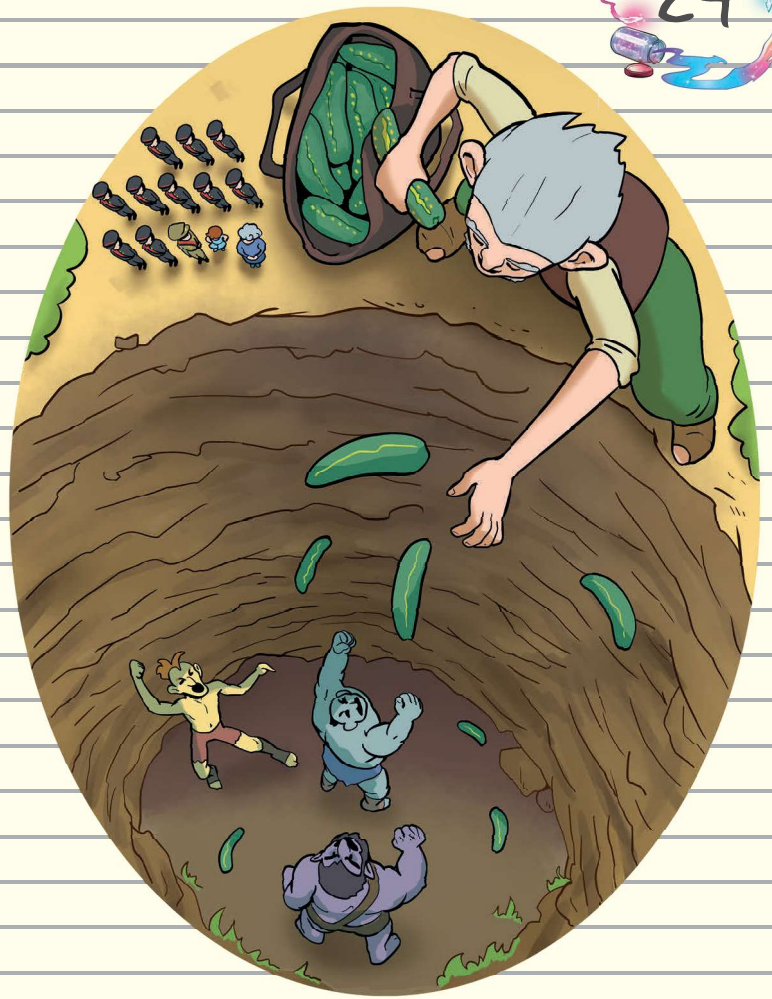
Giovanni è l'**ultimo profeta dell'antica alleanza e il precursore della nuova;** nato da una coppia di genitori sterili, è davvero un dono di Dio, chiamato a **preparare Israele all'incontro con il Messia,** che riconoscerà e indicherà in Gesù, l'agnello di Dio. Verrà ucciso da Erode a causa della sua **testimonianza di verità.**

I ragazzi dell'attività estiva sono **GERMOGLI** molto delicati: formiamoci con attenzione per mantenerli in vita e rigogliosi. Senza opportune cure finiscono col seccarsi.

Raccogliamo nei nostri diari personali i **GERMOGLI** di bene che ogni giorno vediamo spuntare durante l'esperienza di Sogni Giganti.

I ragazzi moltiplicheranno con il loro entusiasmo e la loro purezza altri **GERMOGLI** di bene tornando in famiglia e nei contesti di vita. Costruiamo con i genitori un'alleanza a pollice verde!

24



Titolo: IL PASTO DELLE BELVE

Parola maestra: GERMOGLI

I popoli della Terra sono ormai al sicuro: le bestie giganti sono imprigionate e non resta che preoccuparsi ora del loro sostentamento. Ci ha pensato il GGG che ha portato, dal Paese dei Giganti, dei GERMOGLI di cetrionzolo che saranno piantati dal giardiniere reale in modo da garantire scorpacciate infinite a quei nove bruti.

Il pasto delle belve

TIPOLOGIA "SCENA CORALE": OPERAI - SOLDATI - REGINA - GGG - SOFIA - GIGANTI

Sul palco ci sono attrezzi da muratori: secchi, sacchi di cemento, ma anche grandi macchinari (si possono stampare le immagini di gru e trivelle o costruire con cartoni bracci tridimensionali di gru che escono da dietro le quinte). Il fondale del palco è stato avanzato di alcuni metri e rappresenta un muro molto alto (se fosse possibile, che vada oltre l'altezza delle quinte). In scena tanti lavoratori che si muovono cercando di "finire il lavoro" di costruzione del muro. La regina è sotto il palco in modo da far sembrare più alto il muro.

REGINA: A che punto siamo?

OPERAIO 1: Quasi finito Maestà. Abbiamo lavorato in diecimila tutta la notte, senza sosta.

OPERAIO 2: L'impresa più gigantesca mai portata a termine in così poco tempo. Siate orgogliosi di noi, Maestà.

REGINA: Certo che lo sono! Datemi qualche indicazione tecnica ...

OPERAIO 3: Allora, Maestà, la fossa è profonda centocinquanta metri e due volte più larga di un campo di calcio. Le pareti sono perfettamente verticali e gli ingegneri hanno calcolato che è del tutto impossibile per un gigante scappare, una volta calato sul fondo.

REGINA: Ne siamo certi? Anche se salgono uno sulle spalle dell'altro? Ricordiamoci che sono nove!

OPERAIO 4: Stia tranquilla, anche se tutti e nove si mettessero l'uno sull'altro, il gigante in cima a tutti si troverebbe quindici metri sotto i margini della fossa.

REGINA (soddisfatta): Ottimo, direi davvero ottimo.

Si sente il rumore registrato degli elicotteri in volo.

OPERAIO 5: Mi sa che sono loro!

REGINA: Sì, eccoli, stanno arrivando!

Entrano in scena (sotto il palco dove è la Regina) il Capo dell'Esercito, GGG, Sofia e dei soldati.

CAPO DELL'ESERCITO: Maestà, noi ci siamo!

REGINA: Evviva! Congratulazioni!

SOFIA: Grazie Maestà! Ce l'abbiamo fatta!

GGG: Sofia essere stata braverrima!

CAPO DELL'ESERCITO (altezzoso): Grazie, Maestà! Penseremo tra poco alle onorificenze che spettano a me per l'impresa... Ora abbiamo un problema da risolvere.

REGINA: Mi dica pure!

CAPO DELL'ESERCITO: Chi andrà a liberarli nella fossa.

REGINA: Ah! Ma questo è un grande problema! Immagino che nessuno voglia farlo.

CAPO DELL'ESERCITO: Esatto, Maestà; una volta liberi, i giganti divoreranno chiunque gli capiti sotto.

REGINA: Ha ragione.

SOFIA: Potrebbe scendere il GGG! Vero che potresti?

GGG: Certo! Io vi ha già spiegato che i giganti non mangia gli altri giganti, così io va giù e li libererà prima che voi può dire ah-men!

SOLDATO 1 (sollevato): Grandeee!

SOLDATO 2 (con entusiasmo): Giganteee!

SOLDATO 3 (energico): Gentileee!

REGINA: Eccellente GGG! Procediamo!

Il GGG va dietro le quinte. Segue una scena mimata nella quale si vedono calare dall'alto, dietro il muro, i "giganti e il GGG" con delle corde.

Per rendere visivamente questa scena, si possono rivestire dei manici di scopa (o dei bastoni) con i cartoni sagomati da elicottero della puntata precedente e farli spuntare da dietro le quinte (qualcuno su una scala li manterrà in alto). Dalla punta del bastone camuffato, perciò dall'elicottero, si possono far cadere le corde alla cui estremità si trovano i pupazzi o dei disegni grandi dei giganti e del GGG.

GIGANTE 1 (fuori campo, gridando): Perché noi è stati messi qui?

GGG (fuori campo): Perché voi vi intrippa di popolli. Io vi aveva sempre avvertiti di non farlo, ma voi non ha mai ascoltato i miei saggi conigli.

GIGANTE 2: Se è così, è di tu che noi ci intrippa adesso!

GGG (tranquillo): Ma dai... Tu sapere che giganti non si intrippa di giganti...

GIGANTE 3 (con rabbia): Grrrrrrrr! Maledetto! Noi può sempre cambiare gusti! Vieni qui!!!

GGG: Presto, tiratemi su!

Viene tirata su la corda con il pupazzo del GGG. L'elicottero di cartone a cui è appeso viene ritirato dietro le quinte e il GGG rientra in carne ed ossa in scena, con un sacco in mano.

SOFIA: Evviva, ho temuto il peggio!

GGG: Beh sì, non essere molto contenti i giganti... poteva fare male davvero.

REGINA: Siamo felici che sia andato tutto bene. Ma... Che cosa c'è lì dentro?

GGG (introducendo un braccio nel sacco e tirando fuori cetrionzoli): Cetrionzoli! Ecco lo schifente cetrionzolo, Mistrà; tutto quello che mangerà d'ora in poi questi disgustosi giganti!

REGINA: Curioso vegetale! Posso assaggiarlo?

GGG: No, Mistrà, no! Ha un gusto esecroso e nauseabonzo!

SOFIA: Fidatevi, Maestà.

REGINA: Va bene, va bene. Mi fido assolutamente.

GGG: Arriva la pappa! Ce n'è quanta voi vuole!

Il GGG lancia dei cetrionzoli oltre il muro.

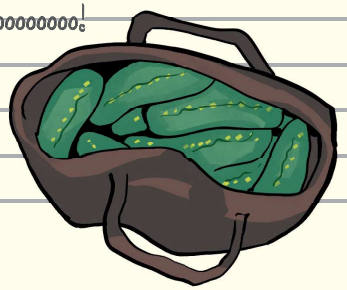
GIGANTE 1 (fuori scena, sbraitando): Io sapere che tu era gigante traditore! Insulto di razza!

GIGANTE 2 (fuori scena, disgustato): Bleah, lo schifiltoso cetrionzolo!

GIGANTE 3 (fuori scena, gridando): Maledettooooooo!

GGG: Ben vi sta, di qua e di là!

REGINA: E cosa daremo loro da mangiare, quando i vostri cetrionzoli saranno terminati?



GGG: No problema, Mistrà. Ce ne sarà sempre, perché io ha anche portato nel sacco un mucchio di germogli e radicchi di cetrionzolo che io consegnerà, con il vostro permesso, al giardiniere reale perché li pianta. Così noi avrà una eterna pappa dello schifente vegetario da dare a questi bruti sanguinacci.

REGINA: Siete un tipo assai astuto.

SOFIA: Un genio, direi!

GGG: Grazie!

REGINA: Forse educazione e linguaggio lasciano un po' a desiderare...

GGG (interrompendola): Sempre pronto ad imparare e migliorare, Mistrà!

REGINA (sorridendo): Ecco, appunto. Potete essere d'esempio a molta gente, ve l'assicuro. E ora, festeggiamo questa importante missione!

Percorso di Spiritualità

Entriamo nella caverna

Respiriamo lentamente, e chiudiamo gli occhi per qualche istante; diciamo a Gesù: eccomi, sono qui per ascoltarti, sotto la luce del tuo sguardo.

Tromba soffia-sogni

Spirito Santo donaci
di sognare insieme a Te,
perché il sogno di Dio diventi realtà.

Il barattolo

Vi fu Giovanni, che battezzava nel deserto e proclamava un battesimo di conversione per il perdono dei peccati. Accorrevano a lui tutta la regione della Giudea e tutti gli abitanti di Gerusalemme. E si facevano battezzare da lui nel fiume Giordano, confessando i loro peccati. Giovanni era vestito di peli di cammello, con una cintura di pelle attorno ai fianchi, e mangiava cavallette e miele selvatico. E proclamava: «Viene dopo di me colui che è più forte di me: io non sono degno di chinarmi per slegare i lacci dei suoi sandali. Io vi ho battezzato con acqua, ma egli vi battezzerà in Spirito Santo». (Mc 1,4-8)

Giovanni Battista prepara l'arrivo di Gesù, Colui che realizzerà il sogno di Dio: quello di un'umanità riconciliata nell'amore. Giovanni coltiva i primi **GERMOGLI** della salvezza nei cuori di chi attende con lui il Messia. In questi giorni sono stati seminati tanti **GERMOGLI** di bene nei nostri cuori; nella preghiera chiediamo insieme di difenderli e nutrirli perché arrivino a maturazione.

Sveglia

In questo giorno, ormai alla fine delle giornate insieme, ci si soffermi pensare a quello che di bello sta nascendo. Si può riprendere il vaso con la terra inumidita di qualche settimana fa e consegnare ad ogni ragazzo un semino. Ciascuno pianta il suo semino e dice una cosa bella che è nata durante le settimana di attività estiva.

L'acchiappasogni

Attraversando questa giornata, accorgiti di qualcosa in cui sei cresciuto durante il Grest, e dillo a un animatore di cui ti fidi e con cui hai vissuto del tempo, e chiedi se ha visto anche lui questo **cambiamento**.

Cacciatori di sogni

Si dice spesso che fa più rumore un albero che cade che una foresta che cresce. Il bene cresce nel silenzio e ha sempre la piccolezza potente del seme e del germoglio. A volte hai l'impressione che solo ciò che è roboante e potente, ciò che rompe lo schermo, ciò che fa incetta di "mi piace" è significativo, ma spesso è solo il botto di un palloncino.
Ci sono **germogli** nati in te in queste giornate; forse nel caos di questa giornata non avrai tempo di fermarti, ma prima di dormire, pensa a ciò che di nuovo è nato in te in queste settimane. Può esser anche prezioso parlarne con il don o il coordinatore o affidarlo a un amico o amica perchè non vada perduto. Aiuta anche i ragazzi a fare lo stesso esercizio.

Germogli...amo
Attività + Variante COVID

Finalità: far comprendere ai ragazzi l'importanza del prendersi cura; riflettere insieme a loro che quando ci prendiamo cura di qualcosa o qualcuno, vedremo crescere un germoglio che potrà trasformarsi in qualcosa di più bello.

Destinatari: 8-10 anni **Durata:** 60'

Spazio: aperto/chiuso; di grandi dimensioni.

Occorrente: immagini di vari semi; penne.

Istruzioni: prima dell'inizio dell'attività gli animatori si saranno procurati due piantine: una bella e vigorosa, l'altra secca e appassita. L'attività inizierà mostrando ai ragazzi le due piantine e chiedendo loro quali sono le differenze visive tra le due e cosa le ha portate ad essere così differenti. Li si inviterà a riflettere su cosa stanno "seminando" di buono nella loro vita e sull'importanza dell'aver cura. Al termine della riflessione, ad ogni ragazzo verrà consegnata un'immagine raffigurante varie tipologie di semi, i ragazzi scriveranno sotto ogni seme le cose buone che stanno "seminando" nella loro vita (es: impegno a scuola, buona gestione del tempo libero, cura del rapporto con amici e fratelli,...).

Varianti 6-8: prima del termine dell'attività, con il foglio colorato, i bambini creeranno insieme agli animatori un fiore in origami. Su quel fiore scriveranno quale seme si impegnano a far germogliare.

Varianti 11-14: gli animatori divideranno i ragazzi in gruppi e daranno loro 5 minuti di tempo per riflettere su cosa stanno "seminando" di buono. Dopo una riflessione in solitaria, i ragazzi si confronteranno con il resto dei compagni di gruppo e insieme dovranno creare un telegiornale unendo le riflessioni di ognuno.

Attenzioni COVID: l'attività non prevede contatto tra i ragazzi, per cui può essere svolta in tranquillità avendo cura che ciascuno abbia la propria immagine e la propria penna.

Attenzioni educative: sarà compito dell'animatore non lasciare i ragazzi soli durante le riflessioni, ma guidarli a scovare anche i germogli più nascosti.

Condivisione: al termine dell'attività si condividerà con i ragazzi che ognuno di noi, ogni giorno, getta dei semi. Quei semi, se curati, potranno portare buoni frutti e rendere le nostre vite più piene. Se invece siano sbadati e non ce ne curiamo, credendo che il seme possa vivere da solo, esso morirà non producendo niente di buono.

Germogli in via di estinzione
Gioco + Variante COVID

Finalità: riflettere sull'importanza della natura e delle nostre azioni, rendendo consapevoli i ragazzi della moltitudine di materiale non riciclabile che ogni giorno produciamo.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 30'

Spazio: aperto/chiuso; di grandi dimensioni.

Occorrente: (per ogni squadra) un sacco nero o un bidone grande della spazzatura; un cartoncino su cui è disegnata la testa del gigante; materiale vario e non riciclabile.

Istruzioni: prima dell'inizio del gioco, gli animatori avranno riprodotto un gigante per ogni squadra.

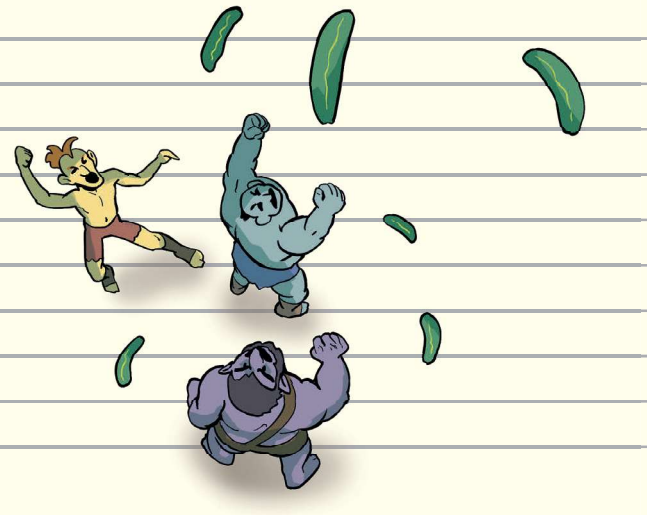
Per crearlo, dovranno disegnare la testa del gigante sul cartoncino e ricavare un'apertura a livello della bocca; poi incolleranno la testa davanti al sacco nero (o al bidone della spazzatura). Avranno inoltre anche disposto il materiale vario non riciclabile ai piedi del gigante. Dopo aver ordinato i ragazzi in fila indiana, l'animatore darà il via e partirà il primo ragazzo che "farà mangiare" al gigante, lanciando nella bocca, uno dei materiali. Poi tornerà indietro e partirà il secondo giocatore, e così via. Vince la squadra che "ingozza" prima il gigante.

Varianti 11-14: i materiali non saranno riposti ai piedi del gigante, ma a circa 1mt. I ragazzi, uno per volta, dovranno provare a centrare la bocca del gigante lanciando a distanza il "rifiuto".

Attenzioni COVID: il giorno prima del gioco, gli animatori chiederanno ai ragazzi di procurarsi 10 cose che normalmente butterebbero e di portarle con sé in un sacchetto. Durante il gioco ognuno avrà il proprio materiale con il quale "ingozzare" il gigante.

Attenzioni educative: in fase di creazione della testa del gigante, è bene che gli animatori ritaglino una bocca particolarmente grande per permettere ai ragazzi di poter lanciare con più facilità e di far fronte a materiali diversi che i ragazzi potranno portare. Inoltre, soprattutto per la variante 11-14, è fondamentale che gli animatori calcolino bene la distanza da cui i ragazzi dovranno lanciare, in particolar modo dovranno accertarsi che tutti abbiano la capacità di poterlo fare.

Condivisione: al termine del gioco, mostrare ai ragazzi i sacchi riempiti durante il gioco e riflettere sulla quantità di volte che durante il giorno ci capita di utilizzare materiale non riciclabile. La natura è fortemente a rischio, i germogli di tante specie viventi rischiano di non riuscire a sopravvivere all'inquinamento.Tutto questo dipende anche molto dai nostri semplici comportamenti quotidiani. Avere la consapevolezza della situazione è già un primo passo per iniziare ad agire con coscienza e come protagonisti attivi nella sensibilizzazione alla cura dell'ambiente.



Cresco anche se non mi vedi

Attività COVID free

Finalità: invitare i ragazzi a riflettere su quanto sia importante avere pazienza e dedizione affinché quello che seminiamo possa crescere e diventare prima un germoglio, poi una pianta bella e profumata.

Destinatari: tutti

Durata: 30' di preparazione; 3/4 giorni per la crescita delle piante.

Spazio: l'attività è pensata per essere svolta presso il domicilio dei ragazzi.

Occorrente: semi; terriccio; un vaso.

Istruzioni: ogni ragazzo si procurerà dei semi, del terriccio e un vaso (si potrà anche pensare di recapitare un piccolo kit con l'occorrente a tutti). Insieme ai propri genitori se piccoli, in autonomia se più grandi, pianteranno i semi e lasceranno che inizino a germogliare, per poi diventare una pianta. Ogni giorno, scatteranno una fotografia per assistere e documentare la trasformazione del seme in germoglio e poi in pianta. Gli animatori raccoglieranno le fotografie e creeranno un collage o un video che posteranno sui canali social dell'attività estiva.

Attenzioni educative: gli animatori suggeriranno di procurarsi semi di piante aromatiche, perché più veloci nella crescita.

Condivisione: quando la pianta sarà nata o quando i primi germogli saranno spuntati, chiedere ai ragazzi cosa hanno provato durante il periodo dell'attesa e qual è stata la prima emozione nel vedere il frutto del proprio lavoro crescere. La pazienza e la gioia che ne è seguita, sono gli ingredienti utili anche per veder germogliare i semi che piantiamo nella nostra vita.

Laboratorio sulla biodiversità

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

Finalità: la parola chiave della giornata ci permette di dedicare un po' di tempo del nostro Grest al tema della biodiversità.

Istruzioni: in occasione della giornata mondiale dedicata a questo argomento, il periodico Focus ha pubblicato un interessante articolo in cui spiega, in 8 domande e risposte, i concetti chiave di questo argomento:
https://www.focus.it/ambiente/natura/la-giornata-mondiale-della-biodiversita

Suggeriamo di preparare 8 cartelloni su ciascuno dei quali sarà stata riportata una delle domande dell'articolo:

1. Che cos'è la biodiversità?
2. Ci sono più tipi di biodiversità?
3. La biodiversità protegge gli ecosistemi?
4. La biodiversità influenza la vita di tutti i giorni?
5. La biodiversità ha applicazioni economiche?
6. Quali sono le cause della perdita della biodiversità?
7. Cosa centra la biodiversità con "Il trono di Spade"?
8. La biodiversità è legata anche ai videogiochi?

Ogni ragazzo sceglierà di sostare sotto la domanda di cui pensa di conoscere la risposta e, insieme agli altri che sceglieranno lo stesso cartellone, si fermerà a discutere.

Nel corso dell'attività, l'animatore darà ulteriori sollecitazioni, in modo da creare gruppi di condivisione sempre differenti:

- ora ponetevi sotto il cartellone con la domanda di cui NON conoscete la risposta;
- ora ponetevi sotto il cartellone con la domanda che secondo voi è più banale;
- ora ponetevi sotto il cartellone con la domanda che pensate possa essere la più difficile per la maggior parte dei presenti.

Si leggeranno quindi insieme le risposte dell'articolo.

L'animatore può anche inserire ulteriori domande legate ad altri articoli di approfondimento.

Siamo al termine di un'esperienza
da sogno. **GRAZIE** ai ragazzi
e alle famiglie che hanno reso
possibile attuarla,
GRAZIE agli animatori,
agli educatori, al sacerdote,
ai coordinatori, alla comunitá
per il copioso impegno donato.

Ciascun animatore e ciascun
ragazzo trovi il modo di esprimere
il proprio **GRAZIE** affinché resti
indelebile nei cuori di tutti voi.

GRAZIE a GGG e Sofia
che ci hanno tenuto
una divertente compagnia
e **GRAZIE** al Signore DIO che,
ancor oggi suscita nei cuori,
la passione di diventare animatori.

25

Titolo: L'AUTORE

Parola maestra: GRATITUDINE

Grande è il sentimento di GRATITUDINE che, da ogni angolo della Terra,
arriva al GGG e a Sofia in forma di telegrammi e regali.
Ora il GGG può dedicarsi a imparare a leggere e diventare un scrittore,
raccontando tutto quanto accaduto in questa storia.

L'autore

TIPOLOGIA "SCENA CORALE": SERVI - GGG - SOFIA - REGINA

La scenografia è quella della puntata precedente, con il muro alle spalle sul quale è stato affisso il cartello "Vietato dare da mangiare ai giganti". Davanti ci sono Sofia e il GGG sommersi di lettere.

La puntata si apre con una scena mimata nella quale quattro servi, alternandosi uno per volta, entrano e svuotano sacchi di lettere e regali per il GGG e Sofia, intenti a leggere e scartare.

SERVO 1 (entrando con un sacco): Ancora telegrammi di congratulazioni e ringraziamenti per voi (esce).

SOFIA (leggendo una lettera): Questo è del Re della Mongolia.

GGG (prendendo un'altra lettera): E questo essere del Primo Ministro di Francia! Che onore!

SOFIA (aprendo una busta grande): Guarda qui, un bellissimo attestato!

GGG (prendendola da una sacchetto): Qui esserci anche una medaglia!!!

SERVO 2: Signor GGG, da parte del Governo indiano giunge a lei un magnifico elefante! La prego di seguirmi appena possibile per ritirare il dono (il servo esce).

GGG: Non ci credo!!! È stato da sempre il mio desiderio! Che felicità!!!

SERVO 3 (entrando): Mi scuso se interrompo questo momento di grande gioia, ma volevo comunicare che è appena giunto anche un dono dal Re d'Arabia. Si tratta di due cammelli, uno per la signorina Sofia e uno per il GGG (esce).

SOFIA (esultante): Evvivaaaaa!!! Che meraviglia!

SERVO 1 (entrando): Scusate, vi interrompo io questa volta, sono arrivati due lama dal Tibet!

Il GGG e Sofia si guardano divertiti.

SERVO 2 (affacciandosi solo con la testa dalle quinte): Lo Stato di Panama ha appena inviato degli splendidi cappelli.

SERVO 3 (affacciandosi solo con la testa da un'altra quinta): Il Re di Svezia vi fa giungere un intero barile di maiale in agrodolce.

SERVO 4 (affacciandosi solo con la testa da un'altra quinta): Dalle Isole Shetland inviano dei pullover.

Il GGG e Sofia scoppiano a ridere.

REGINA (entrando, gioiosa): Mi sembra di capire che il mondo intero vi stia manifestando una gratitudine senza fine! Ve la meritate davvero.

SOFIA: Grazie Maestà!

REGINA: GGG, sono venuta a chiedervi... che ne pensate di rimanere con noi? Ho appena verificato la fattibilità e intendo ordinare subito la costruzione, accanto al castello, a Windsor Great Park, di una casa speciale tutta per voi.

SOFIA: Siii dai! Maestà, la casa dovrebbe avere soffitti altissimi e porte smisurate, pensa che si possa riuscire?

REGINA: Ma certamente! Il nostro amico deve starci ben comodo. Anzi, ho chiesto all'architetto di pensare ad un ambiente speciale per conservare i sogni, con centinaia di scaffali!

SOFIA: Bellissima ideaaaaa! Che ne dici GGG?

GGG: Che dire... sono felicce!

REGINA: Pensavo, poi, che accanto potrebbe essere costruito un graziosissimo cottage per te, Sofia.

SOFIA: Ma è magnifico!

REGINA: Un'ultima cosa. Domani vi voglio elegantissimi! Il GGG sarà insignito del titolo di Soffia-Sogni Reale e avrà il permesso di andarsene ovunque in Inghilterra ogni notte a soffiare i suoi meravigliosi lamponi-di-genio nelle camere dei bambini addormentati. Sono già arrivate delle lettere di bambini che si prenotano per una sua visita!

GGG: Che dire, Mistrà, sono emozionato e anche molto grado per sua gentilezza. Ho solo uno disiderio ancora.

REGINA: Mi dica pure.

GGG: Vorrei imparare a parlare correttamente.

SOFIA: Nessun problema, Maestà! Posso dargli io stessa lezione ogni giorno, gli insegnerò anche l'ortografia e l'arte di comporre le frasi, gli consiglierò libri da leggere e secondo me un giorno diventerà anche un vero scrittore!

GGG (sognante): Come mi piacerebbe! Pensi davvero che potrei riuscirci?

SOFIA: Ne sono sicura. Perché non incominci a scrivere un libro su noi due?

I personaggi si bloccano in scena come delle statue. Entra un servo che porta un libro del GGG alla Regina. I personaggi si rianimano.

REGINA (leggendo le ultime righe del libro e chiudendolo): Abbiamo fatto davvero bene a far stampare questo libro e a pubblicarlo; è giusto che sempre più bambini possibili possano leggerlo. È bellissimo! La sua scelta umile di non mettere il suo nome come autore, poi, le fa onore!

GGG: La ringrazio infinitamente Maestà!

SOFIA: Sentirti parlare così è davvero emozionante!

GGG: Grazie Sofia. A te è piaciuto il mio libro?

SOFIA: Assolutamente sì!

GGG: Non resta che chiederlo a loro adesso. (Ai ragazzi del Grest) A voi è piaciuto?

PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Entriamo nella caverna

Respiriamo lentamente, e chiudiamo gli occhi per qualche istante; diciamo a Gesù: **eccomi, sono qui per ascoltarti, sotto la luce del tuo sguardo.**

Tromba soffia-sogni

Spirito Santo donaci
di sognare insieme a Te,
perché il sogno di Dio diventi realtà.

Il barattolo

Gesù venne a Nàzaret, dove era cresciuto, e secondo il suo solito, di sabato, entrò nella sinagoga e si alzò a leggere. Gli fu dato il rotolo del profeta Isaia; aprì il rotolo e trovò il passo dove era scritto: "Lo Spirito del Signore è sopra di me; per questo mi ha consacrato con l'unzione e mi ha mandato a portare ai poveri il lieto annuncio, a proclamare ai prigionieri la liberazione e ai ciechi la vista; a rimettere in libertà gli oppressi, a proclamare l'anno di grazia del Signore". Riavvolse il rotolo, lo riconsegnò all'inserviente e sedette. Nella sinagoga, gli occhi di tutti erano fissi su di lui. Allora cominciò a dire loro: «Oggi si è compiuta questa Scrittura che voi avete ascoltato». (Lc 4,16-21)

Gesù è la realizzazione del sogno di Dio: è liberazione, è annuncio di bene, è gioia, è luce, è grazia. Abbiamo sperimentato nell'attività estiva i frutti della presenza di Gesù. Non possiamo che vivere la **GRATITUDINE** per tutte queste settimane passate insieme, per tutto il bello e il bene che abbiamo visto. Ora tocca a noi raccontare, a chi incontreremo, con le parole, con le nostre azioni, con la nostra gioia, tutto quello che, insieme, abbiamo vissuto.

Sveglia

È l'ultimo giorno, ma **l'avventura non finisce;** vogliamo portarci gli uni gli altri nel cuore per i mesi successivi. Si sceglie insieme una frase dell'inno o dello spettacolo del GGG o della preghiera, che sia significativa, e la si scrive su un cartoncino, mettendo il proprio nome. L'animatore raccoglie, estrae e legge i nomi sui foglietti e le persone nominate ringraziano, allora, la persona citata sul proprio cartoncino, per una cosa bella che ha ricevuto da lei.

L'acchiappasogni

Non tornare a casa stasera senza aver salutato e ringraziato tutti i tuoi compagni di squadra e le persone che ti hanno permesso di vivere tutta l'esperienza dell'attività estiva.

Cacciatori di sogni

Le cose belle finiscono, ma ogni giorno porta in sè la forza della novità; queste settimane ti hanno segnato, ti hanno messo davanti ai tuoi limiti e ai tuoi pregi, forse ti hanno aperto domande su di te, sugli amici, sulla vita. **Oggi ringrazia:** ringraziare fa bene all'altro ma fa bene anche a te: è come mettere al sicuro.

Dire grazie aiuta ad avere fiducia che il cammino non finisce. Finiscono le belle esperienze, ma ne iniziano altre; e la coscienza, di esser stati toccati da un bene grande, ti dà fiducia per continuare a lottare per i tuoi sogni e per ciò che desideri.

C'è un Grande e Gentile Dio che fa il tifo per te.

Grazie Grazzissime

Giochi/attività per esprimere la gratitudine

Finalità: riconoscere momenti del Grest per i quali sentirsi grato.

Destinatari: tutti

Durata: l'intera giornata di Grest

Spazio: aperto/chiuso, di ampie dimensioni (tutto l'Oratorio).

Occorrente: quello specifico per ciascuna proposta.

Istruzioni: si propongono di seguito alcune proposte di attività per dedicare l'ultima giornata del Grest a dire "GRAZIE!".

IL FESTONE DELLA GRATITUDINE

Ogni bambino riceve un foglio sul quale scrivere il titolo di un sogno realizzato al Grest per cui ringraziare. Il foglio va poi tenuto davanti al proprio petto. I giocatori vengono messi in cerchio, in modo che si possa leggere cosa è stato scritto dai compagni. A questo punto l'animatore sceglie un ragazzo che rappresenterà l'inizio della "catena", citando ad alta voce il suo sogno e, chiamerà uno di quegli dei compagni, che reputa possa collegarsi al suo. Il giocatore chiamato lo raggiunge formando una fila e, a sua volta, chiama un altro sogno, così fino alla fine. I fogli verranno poi attaccati tra loro dall'animatore nell'ordine ricreato, a formare un festone che verrà appeso in un luogo importante dell'Oratorio.

UN QUADRO PLURIARTISTICO

I giocatori rappresentano, attraverso un quadro naturalistico o astratto e usando i loro corpi, la loro idea di gratitudine. Gli animatori video-riprenderanno la nascita dell'opera umana.

IL BARATTOLO DELLA GRATITUDINE

L'animatore invita ogni ragazzo a prendersi del tempo per riflettere sulle esperienze vissute durante il Grest, a trovarne alcune per cui sentirsi grati e scriverle su un foglietto; da riporre poi nel proprio barattolo dei sogni, a sua volta posto ai piedi dell'altare durante la S.Messa finale.

Attenzioni COVID: fare in modo che i ragazzi abbiano il proprio materiale individuale e si igienizzino le mani in ogni azione.

Attenzioni educative: l'animatore deve assicurarsi che tutte le attività vengano svolte in assenza di giudizio.

Condivisione: invitare i giocatori a riflettere sulla gratitudine quale sentimento di affettuosa riconoscenza per i doni ricevuti. Agevolare la consapevolezza che spesso, nella routine quotidiana, perdiamo attimi importanti che ci riempiono il cuore e non mostriamo la giusta gratitudine. Quanto e verso chi dobbiamo essere grati per l'avventura di questo Grest?