

Capitolo 1

IL RITROVO

Tema: Accoglienza / Inizio
Parola-chiave: "Qui sei atteso"

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"La Casa che si apre"

Obiettivo educativo

- Far sentire ogni bambino **atteso e riconosciuto**
- Abbassare l'ansia del primo giorno
- Creare un primo senso di gruppo non competitivo

Luogo

- Cortile dell'oratorio o spazio aperto
- In alternativa: salone grande

Materiale

- Teli grandi o lenzuola (4-6)
- Sedie o panche
- Cartoncini colorati
- Pennarelli
- Nastro carta

Durata prevista

- 30-35 minuti complessivi

Ruolo degli animatori

- **Accoglienti**, non direttivi
- Ogni animatore segue **sempre lo stesso piccolo gruppo**
- Usano il nome dei bambini fin da subito
- Non correggono, non accelerano

Svolgimento

Fase 1 – Costruiamo la casa (15 min)

I bambini, divisi in piccoli gruppi (5-6), ricevono teli e sedie.

Con l'aiuto degli animatori devono costruire una "casa" o una "tenda".

Regola fondamentale:

 **nella casa devono starci tutti**, anche stretti.

Gli animatori aiutano solo se richiesti.

Fase 2 – Entrare uno alla volta (10 min)

Quando la casa è pronta, i bambini entrano **uno alla volta**.

Ogni bambino, entrando, dice il proprio nome.

Il gruppo risponde in coro:

“Benvenuto/a, [nome]!”

Fase 3 – Il segno dell’inizio (10 min)

Ogni bambino riceve un cartoncino su cui disegna **come si sente oggi**.

I cartoncini vengono attaccati **all’interno della casa**.

Regole

- Nessuno resta fuori
- Nessuno viene corretto
- Non c’è un modo “giusto” di costruire

Chiusura

L’animatore dice solo:

“Questa è la nostra casa. Da qui si comincia.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI

“La Rete che regge”

Obiettivo educativo

- Far sperimentare che il gruppo nasce dalla **relazione**
- Valorizzare ogni presenza
- Creare fiducia iniziale

Luogo

- Cortile o palestra
- Spazio dove si possa stare in cerchio

Materiale

- 1 gomitolo di lana robusta
- 1 pallina leggera
- Cartoncini con parole-valore (ascolto, coraggio, calma, aiuto...)

Durata prevista

- 35–40 minuti

Ruolo degli animatori

- Facilitatori, non protagonisti
- Tengono il tempo

- Intervengono solo se il clima si rompe

Svolgimento

Fase 1 – Creare la rete (15 min)

I ragazzi in cerchio.

Un animatore tiene il capo del gomitolino, dice il nome di un ragazzo e lancia il gomitolino.

Chi riceve tiene il filo, dice un altro nome e rilancia.

Si crea una rete visibile.

Fase 2 – Il peso del gruppo (10 min)

Una pallina viene appoggiata sulla rete.

Tutti devono muovere lentamente la rete senza farla cadere.

Se cade, si ricomincia **senza commenti negativi**.

Fase 3 – Dare un nome al gruppo (10–15 min)

I cartoncini–valore vengono messi al centro.

Il gruppo ne sceglie **tre** che rappresentano come vuole stare insieme.

Regole

- Tutti tengono il filo fino alla fine
- Nessuno ride degli errori
- Se cade la pallina, si ricomincia

END Chiusura

Animatore:

“Questa rete siamo noi. Funziona solo se nessuno molla.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“Il Villaggio che si accende”

Obiettivo educativo

- Vivere l'accoglienza come **responsabilità condivisa**
- Mettere in relazione grandi e piccoli
- Far nascere un clima di Grest vero

Luogo

- Tutto l'oratorio (cortile + spazi interni)

Materiale

- 8–10 scatoloni grandi (case)
- Luci LED o candele finte
- Cartellini–missione

- Pennarelli

Durata prevista

- 60–75 minuti

Ruolo degli animatori

- Coordinatori delle stazioni
- Alcuni animatori interpretano "personaggi" (viaggiatori, nuovi arrivati)
- Altri osservano le dinamiche

Svolgimento

I partecipanti sono divisi in **squadre miste** (piccoli + grandi).

Il villaggio è "spento".

Ogni casa si accende solo completando una **missione di accoglienza**, ad esempio:

- accompagnare un "nuovo arrivato" senza lasciarlo solo
- inventare una regola di rispetto
- aiutare un'altra squadra senza tornaconto
- scrivere i nomi di tutti i partecipanti su un cartellone

Ogni missione riuscita → una casa si illumina.

Regole

- Le squadre non competono
- Se una squadra è in difficoltà, un'altra può aiutarla
- Il gioco finisce solo quando **tutte** le case sono accese

END Chiusura solenne

Tutti davanti al villaggio illuminato.

Silenzio.

Un animatore dice:

"Il Grest comincia quando nessuno resta al buio."

Capitolo 2

IL LABORATORIO

Tema di giornata: Preparazione / Attesa

Parola-chiave: "Non tutto è subito"

Idea di fondo:

dopo il ritrovo nasce la voglia di partire.

Questo capitolo educa a **non avere fretta**, a capire che un cammino vero richiede **tempo, cura, preparazione**.

Non si gioca per vincere, ma per **imparare a prepararsi insieme**.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"La bottega dei preparativi"

Obiettivo educativo

- Educare alla **pazienza**
- Far sperimentare che preparare è già parte del viaggio
- Allenare manualità, attenzione e collaborazione semplice

Luogo

- Cortile con angoli separati oppure
- Salone grande diviso in "postazioni"

Materiale

- Tavoli o panche (4-5)
- Cartoncini, spago, forbici, pennarelli
- Sacchetti di carta o stoffa
- Oggetti simbolici (sassolini, conchiglie, pezzi di legno)
- Clessidra o timer visivo

Durata prevista

- 45-50 minuti complessivi

Ruolo degli animatori

- Ogni animatore è **responsabile di una postazione**
- Non fanno al posto dei bambini
- Aiutano solo se richiesti
- Rinforzano verbalmente la calma ("non c'è fretta", "va bene così")

Svolgimento

Ambientazione

L'oratorio diventa una grande **bottega di viaggio**.

Un animatore racconta:

“Prima di partire, Francesco preparava.

Non correva.

Sistemava le cose con calma.”

Fase 1 – Le postazioni (30 min)

I bambini, divisi in piccoli gruppi, ruotano tra 4 postazioni:

1. **Il sacchetto del cammino**

Preparano un sacchetto con spago e decorazioni.

2. **Il simbolo personale**

Scegliere un oggetto che “mi rappresenta” e decorarlo.

3. **Il nodo dell'attesa**

Imparare un nodo semplice, senza fretta.

4. **Il cartoncino del nome**

Scrivere il proprio nome con cura, non di corsa.

Ogni gruppo resta **il tempo necessario**, non a rotazione forzata.

Fase 2 – Mettere via (10 min)

I bambini **non tengono** ciò che hanno preparato.

Tutto viene messo in una grande scatola comune.

Fase 3 – Attesa consapevole (5–10 min)

Seduti in cerchio, guardano la scatola chiusa.

Un animatore dice solo:

“È pronto.

Ma non si usa ancora.”

Regole

- Nessuna corsa tra le postazioni
- Non si rifà “perché non è bello”
- Tutti finiscono ciò che hanno iniziato

END Chiusura

Breve gesto: ogni bambino appoggia una mano sulla scatola.

Silenzio.

GIOCO 2 – 11/13 ANNI

“La cassa degli attrezzi incompleta”

Obiettivo educativo

- Allenare la **preparazione intelligente**
- Accettare che non tutto è prevedibile
- Sperimentare l'attesa come parte del progetto

Luogo

- Cortile o palestra
- Spazio per muoversi a gruppi

Materiale

- 1 cassa/scatolone per squadra
- Oggetti vari (corde, bottiglie, nastro, cartone, palline)
- Schede “imprevisto”
- Fogli e pennarelli

Durata prevista

- 50–55 minuti

Ruolo degli animatori

- Un animatore per squadra come **osservatore**
- Un animatore centrale che introduce gli imprevisti
- Non danno soluzioni

Svolgimento

Ambientazione

“Dovete prepararvi per un viaggio lungo.
Non sapete cosa incontrerete.”

Fase 1 – Preparare (15 min)

Ogni squadra riceve:

- una lista **non completa**
- una cassa vuota
- un insieme di oggetti

Devono scegliere cosa mettere nella cassa **motivando le scelte**.

Fase 2 – L'imprevisto (20 min)

L'animatore annuncia 2–3 imprevisti a distanza di tempo:

- “il sentiero si allaga”
- “qualcuno si fa male”
- “una squadra ha perso tutto”

Dopo ogni imprevisto, le squadre possono **riaprire la cassa e riorganizzare**.

Fase 3 – Attesa forzata (10 min)

Le casse vengono chiuse.

Si resta fermi.

Non si parte.

Silenzio o osservazione degli altri gruppi.

Regole

- Le decisioni sono di squadra
- Non si tolgono oggetti agli altri
- Gli imprevisti non si discutono

Chiusura

Animatore:

“Prepararsi non vuol dire prevedere tutto.

Vuol dire essere pronti a cambiare.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO) **“L’officina delle tappe”**

Obiettivo educativo

- Far vivere la preparazione come **costruzione condivisa**
- Coinvolgere tutte le età in ruoli diversi
- Creare attesa per ciò che verrà dopo

Luogo

- Cortile grande + spazi laterali
- Ideale se restano allestimenti nei giorni successivi

Materiale

- Cartoni grandi
- Corde, gessetti, nastro
- Oggetti costruiti nel gioco 1
- Cartellini “tappa”
- Telo grande

Durata prevista

- 75–90 minuti

Ruolo degli animatori

- Coordinatori delle tappe

- Alcuni animatori guidano i piccoli
- Altri aiutano i grandi a progettare
- Nessuno "risolve" al posto dei ragazzi

Svolgimento

Ambientazione

L'oratorio diventa un grande **cantiere del viaggio**.

Un animatore spiega:

"Il cammino che faremo non esiste ancora.
Dobbiamo prepararlo."

Fase 1 – Costruzione delle tappe (45–60 min)

Squadre miste costruiscono **6 tappe simboliche**:

- ponte
- porta
- sentiero
- rifugio
- bivio
- cerchio finale

Ogni tappa deve:

- essere sicura
- permettere il passaggio dei piccoli
- richiedere collaborazione

Fase 2 – Verifica senza uso (10–15 min)

Le tappe vengono guardate, sistemate, rinforzate.

Non si percorrono.

Fase 3 – Copertura (10 min)

Tutte le tappe vengono coperte con teli.

Silenzio.

Regole

- Nessuna tappa "di squadra"
- Tutte devono essere condivise
- Se una tappa non funziona, si rifà insieme

Chiusura solenne

Tutti in cerchio.

Animatore:

"Il viaggio è pronto.

Ma non si parte ancora."

Silenzio lungo.

Capitolo 3

SI PARTE

Tema di giornata: Decisione / Partenza

Parola-chiave: "Adesso si cammina"

Idea di fondo:

non si parte perché è tutto chiaro.

Si parte perché **si sceglie di fare il primo passo**, anche con un po' di timore.

Questo capitolo deve far **sentire il passaggio**, non solo raccontarlo.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Il primo passo magico"



Obiettivo educativo

- Aiutare i bambini a vivere il **coraggio del primo passo**
- Trasformare la paura in movimento condiviso
- Far capire che partire è più facile **insieme**



Luogo

- Cortile dell'oratorio
- Oppure palestra con spazio libero



Materiale

- Impronte di carta colorata (20–30)
- 3 archi o "porte" (anche fatte con corde)
- Cartoncini con simboli (sole, cuore, freccia)
- Musica



Durata prevista

- 35–40 minuti



Ruolo degli animatori

- Un animatore guida ogni gruppo
- Incoraggiano verbalmente ("proviamo", "andiamo insieme")
- Non forzano mai un bambino
- Se qualcuno ha paura, **lo accompagnano**

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Un animatore racconta:

“Francesco un giorno si fermò.

Guardò davanti a sé.

Aveva un po’ di paura.

Ma fece il primo passo.”

Fase 1 – Le impronte (10 min)

Le impronte sono sparse a terra, a formare un percorso.

I bambini devono seguirle **tutti insieme**, senza correre.

Fase 2 – Le tre porte (15 min)

Il percorso porta a tre “porte” simboliche:

1. **La porta della paura** – attraversarla tenendosi per mano

2. **La porta della lentezza** – attraversarla camminando piano

3. **La porta del coraggio** – attraversarla dicendo il proprio nome ad alta voce

Ogni gruppo attraversa **tutte** le porte.

Fase 3 – Il segno del passo (10–15 min)

Ogni bambino sceglie un simbolo e lo incolla su un’impronta.

Tutte le impronte vengono messe in fila.

Regole

- Nessuno corre
- Nessuno resta indietro
- Si passa solo se tutti sono pronti

END Chiusura

Animatore:

“Il viaggio è cominciato perché avete fatto il primo passo.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“Il bivio vero”**

Obiettivo educativo

- Sperimentare la **decisione condivisa**
- Accettare che scegliere significa **rinunciare**
- Imparare ad adattarsi a ciò che si incontra

Luogo

- Cortile grande o parco
- Due percorsi ben distinti

Materiale

- Coni o nastro per segnare i percorsi
- Cartellini-missione
- Timer
- Oggetti-carico (palloni, secchi, scatole)

Durata prevista

- 45-50 minuti

Ruolo degli animatori

- Un animatore per percorso
- Un animatore "narratore" che introduce gli imprevisti
- Non suggeriscono quale percorso scegliere

Svolgimento

Ambientazione

"Siete pronti a partire.
Ma la strada si divide."

Fase 1 – La scelta (10 min)

Il gruppo vede due percorsi:

- uno corto ma con ostacoli
- uno lungo ma più semplice

Devono decidere **insieme**.

Fase 2 – Il cammino (20 min)

Il percorso scelto presenta prove cooperative:

- trasportare un carico
- superare un ostacolo tutti insieme
- aiutare chi resta indietro

Fase 3 – L'imprevisto (10 min)

A metà, l'animatore annuncia:

"La strada cambia."

Viene aggiunta una nuova difficoltà.

Il gruppo deve riorganizzarsi.

Regole

- La scelta non si cambia
- Nessuno va avanti da solo
- Se uno si ferma, ci si ferma tutti

← END Chiusura

Animatore:

“Scegliere non vuol dire avere tutto facile.
Vuol dire andare avanti insieme.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO) “La partenza del convoglio”

 Obiettivo educativo

- Vivere la partenza come **atto comunitario**
- Integrare piccoli e grandi in ruoli diversi
- Far sperimentare che il viaggio riesce solo se **tutti contano**

 Luogo

- Tutto l’oratorio
- Ideale con più spazi collegati

 Materiale

- Mappe grandi (anche disegnate)
- 5–6 “carichi” (scatole, palloni, sacchi)
- Cartellini–stazione
- Fischietto (solo per emergenze)

 Durata prevista

- 90 minuti

 Ruolo degli animatori

- Coordinatori delle stazioni
- Alcuni animatori guidano i piccoli
- Altri osservano le dinamiche
- Nessuno corre, nessuno urla

 Svolgimento

Ambientazione

L’oratorio diventa una **città da lasciare**.

Il gruppo è un convoglio che deve uscire.

Fase 1 – Preparazione del convoglio (15 min)

Squadre miste ricevono:

- una mappa
- un carico
- un ruolo (navigatori = piccoli, portatori = grandi)

Fase 2 – Il viaggio (60 min)

Il convoglio attraversa 6 stazioni:

- ponte
- tunnel
- palude
- bivio
- rifugio
- uscita

In ogni stazione:

- serve collaborazione
- i piccoli danno indicazioni
- i grandi aiutano fisicamente

Se un carico cade:

👉 si torna indietro insieme.

Fase 3 – Uscita dalla città (15 min)

Tutti i convogli arrivano nello stesso punto.

I carichi vengono messi al centro.

 Regole

- Nessun carico viene abbandonato
- Nessuna squadra arriva da sola
- Si aspetta l'ultima squadra

 END Chiusura solenne

Tutti in cerchio.

Silenzio.

Animatore:

"Ora siete in cammino."

Capitolo 4

SAN RUFINO

Tema di giornata: Origini / Identità

Parola-chiave: *"Da dove vengo"*

Idea di fondo

Prima di capire dove andare, serve fermarsi a guardare **da dove si viene**.

San Rufino è il luogo delle radici: battesimo, nome, storia personale.

Qui non si "costruisce" ancora qualcosa di nuovo: si **riconosce ciò che già c'è**.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Il tesoro del mio nome"

Obiettivo educativo

- Aiutare i bambini a sentirsi **unici e importanti**
- Valorizzare il nome come segno di identità
- Rafforzare l'autostima in modo semplice e positivo

Luogo

- Cortile o salone
- Spazio suddiviso in piccole "isole"

Materiale

- Cartoncini colorati
- Pennarelli
- Adesivi, glitter, forme adesive
- Piccole scatoline o buste
- Cartellini con simboli (cuore, stella, impronta, chiave)

Durata prevista

- 40–45 minuti

Ruolo degli animatori

- Ogni animatore segue un piccolo gruppo (6–7 bambini)
- Aiuta a scrivere il nome se serve
- Rinforza positivamente ("il tuo nome è bello", "sei importante")
- Non corregge i disegni

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Un animatore racconta:

“Francesco, ad Assisi, era conosciuto da tutti per nome.

Anche tu hai un nome che racconta una storia.”

Fase 1 – Scoprire il proprio nome (10 min)

Ogni bambino riceve un cartoncino con il proprio nome scritto bene.

Lo osserva, lo ricalca, lo colora.

Fase 2 – Il simbolo che mi racconta (15 min)

I bambini scelgono un simbolo che “li rappresenta”

(non spiegano perché, lo sentono).

Decorano il cartoncino liberamente.

Fase 3 – Il tesoro (10–15 min)

Il cartoncino viene piegato e messo in una scatolina o busta:

diventa il “**tesoro del mio nome**”.

Regole

- Nessun confronto tra lavori
- Nessun giudizio
- Ognuno ha il suo tempo

END Chiusura

In cerchio, ogni bambino alza la propria scatolina.

Animatore:

“Ognuno di voi è un tesoro.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“Le radici invisibili”**

Obiettivo educativo

- Riflettere sull'identità senza forzare l'intimità
- Capire che siamo fatti di relazioni, luoghi, persone
- Sperimentare fiducia e responsabilità reciproca

Luogo

- Cortile o palestra
- Spazio per muoversi a coppie

Materiale

- Nastri o corde leggere
- Cartoncini con parole-radice (famiglia, amici, scuola, passioni, fede, difficoltà)
- Coni o ostacoli leggeri

Durata prevista

- 45–50 minuti

Ruolo degli animatori

- Formano le coppie
- Spiegano bene le consegne
- Sorvegliano la sicurezza
- Non entrano nei contenuti personali

Svolgimento

Ambientazione

“Le radici non si vedono, ma tengono in piedi.”

Fase 1 – Le coppie (10 min)

I ragazzi lavorano a coppie.

Uno è **albero**, l'altro **radice**.

La radice tiene un nastro legato al polso dell'albero.

Fase 2 – Il percorso (20 min)

L'albero, bendato o con visione limitata, attraversa un percorso.

La radice lo guida **solo con il contatto del nastro**, senza parlare.

Fase 3 – Le parole-radice (10–15 min)

Alla fine, ogni coppia sceglie 2 parole-radice e le appoggia a terra.

Non si spiegano.

Regole

- Niente corse
- Chi guida è responsabile
- Se uno si ferma, l'altro aspetta

Chiusura

Animatore:

“Le radici non si vedono, ma ci sostengono.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“Il museo vivente delle origini”

Obiettivo educativo

- Riconoscere la ricchezza delle storie personali
- Favorire l’incontro tra età diverse
- Far emergere identità senza competizione

Luogo

- Tutto l’oratorio
- Spazi interni ed esterni

Materiale

- Cartelloni grandi
- Pennarelli
- Oggetti simbolici (foto finte, chiavi, stoffe, libri)
- Cartellini–stazione

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–custodi delle stazioni
- Alcuni animatori narrano
- Altri osservano e aiutano i piccoli
- Nessuno “valuta” le risposte

Svolgimento

Ambientazione

L’oratorio diventa un **museo vivente**.

Ogni stazione racconta un pezzo delle origini:

1. **Il nome**
2. **La famiglia**
3. **Un luogo importante**
4. **Un momento felice**
5. **Una difficoltà superata**

Fase 1 – Le stazioni (60 min)

Squadre miste visitano le stazioni.

In ogni stazione svolgono un’attività:

- scegliere un oggetto simbolico
- scrivere una parola
- creare una mini–scena mimata

Fase 2 – Composizione finale (15–20 min)
Tutto viene portato in un grande spazio centrale.
Nasce il “museo del Grest”.

Regole

- Nessuna storia è obbligatoria
- Si ascolta senza commentare
- Tutto è simbolico

END Chiusura solenne

Tutti seduti.

Animatore:

“Da qui veniamo.

Ora possiamo continuare il viaggio.”

Capitolo 5:

LA CASA DI SAN FRANCESCO

Tema di giornata: Radici / Famiglia
Parola-chiave: "Da chi sono custodito"

Idea di fondo

Dopo aver riconosciuto *chi sono* (San Rufino), questo capitolo porta a scoprire **da chi sono stato accolto, cresciuto, custodito.**

La casa di Francesco non è solo un edificio: è il luogo delle relazioni, delle regole, dei conflitti e dell'amore. Qui i ragazzi fanno esperienza che **la famiglia non è perfetta, ma è fondamento.**

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"La casa che abbraccia"

Obiettivo educativo

- Far percepire la famiglia come **luogo di protezione**
- Favorire il senso di appartenenza
- Allenare collaborazione e attenzione reciproca

Luogo

- Cortile o salone ampio
- Spazio dove costruire strutture a terra

Materiale

- Teli grandi o lenzuola (6–8)
- Sedie, panche, scatoloni
- Cuscini o tappetini
- Cartoncini a forma di cuore
- Pennarelli

Durata prevista

- 45–50 minuti

Ruolo degli animatori

- Ogni animatore accompagna un gruppo fisso
- Aiuta a gestire lo spazio
- Stimola l'inclusione ("c'è posto per tutti?")
- Non giudica le soluzioni

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Un animatore racconta:

“Francesco aveva una casa.

Lì ha imparato a parlare, a sbagliare, a rialzarsi.

Ogni casa è diversa, ma tutte servono a proteggere.”

Fase 1 – Costruzione della casa (20 min)

I bambini, in gruppi, costruiscono una casa con teli e sedie.

Regola fondamentale:

 **tutti devono poter entrare e stare comodi.**

Gli animatori osservano e aiutano solo se richiesto.

Fase 2 – Dentro la casa (15 min)

Una volta dentro:

- si siedono
- ascoltano una musica calma
- respirano insieme

Ogni bambino riceve un cuore di cartoncino e disegna **una persona importante per lui.**

Fase 3 – Il muro dell'affetto (10–15 min)

I cuori vengono attaccati all'interno della casa.

La casa “si riempie” di relazioni.



Regole

- Nessuno resta fuori
- Non si corre dentro la casa
- Si parla piano



Chiusura

Animatore:

“Una casa è fatta di persone che si prendono cura.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“La valigia di casa”**



Obiettivo educativo

- Riflettere su ciò che la famiglia trasmette
- Distinguere ciò che sostiene e ciò che pesa
- Allenare il discernimento senza giudizio

Luogo

- Cortile o palestra
- Spazio per lavorare in gruppi

Materiale

- Valigie simboliche (scatole)
- Cartoncini con parole–oggetto (fiducia, regole, aspettative, affetto, conflitti, perdono)
- Pennarelli

Durata prevista

- 50–55 minuti

Ruolo degli animatori

- Introducono il senso del gioco
- Tengono il tempo
- Evitano commenti personali
- Favoriscono il rispetto reciproco

Svolgimento

Ambientazione

“Quando Francesco lascia la casa, non parte vuoto.
Porta con sé molte cose.”

Fase 1 – Riempire la valigia (20 min)

Ogni gruppo riceve una valigia e molte “parole–oggetto”.

Devono scegliere:

- 5 cose da portare
- 3 cose da lasciare fuori

Non devono spiegare le scelte.

Fase 2 – Il peso (15 min)

La valigia viene chiusa e sollevata.

L’animatore aggiunge simbolicamente “peso” (libri).

Il gruppo deve trasportarla per un breve percorso.

Fase 3 – Riorganizzare (10–15 min)

Possono riaprire la valigia e cambiare le scelte.

Regole

- Le scelte sono di gruppo
- Nessuna derisione
- Non si confrontano le valigie

← END Chiusura

Animatore:

“Non tutto pesa allo stesso modo.
Alcune cose aiutano a camminare.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO) “Il cortile delle storie”

 Obiettivo educativo

- Mettere in dialogo le generazioni
- Far emergere la ricchezza delle relazioni
- Vivere la famiglia come comunità allargata

 Luogo

- Tutto l’oratorio
- Spazi divisi in “stanze”

 Materiale

- Cartelloni grandi
- Pennarelli
- Oggetti simbolici (tavola, chiavi, coperte, foto)
- Cartellini–stanza

 Durata prevista

- 90 minuti

 Ruolo degli animatori

- Animatori–custodi delle stanze
- Facilitatori del passaggio
- Attenti al clima emotivo
- Non interpretano le storie

 Svolgimento

Ambientazione

L’oratorio diventa una **grande casa** con diverse stanze:

1. **La stanza dei pasti**
2. **La stanza delle regole**
3. **La stanza dei litigi**
4. **La stanza del perdono**
5. **La stanza della festa**

Fase 1 – Le stanze (60 min)

Squadre miste entrano nelle stanze.

In ogni stanza:

- scelgono un oggetto
- compiono un gesto simbolico (apparecchiare, riordinare, abbracciare, scrivere una parola)

Fase 2 – Il cortile comune (15–20 min)

Tutti portano gli oggetti nel cortile centrale.

Nasce una grande “casa comune”.



Regole

- Nessuna storia personale obbligatoria
- Tutto è simbolico
- Si cammina piano



Chiusura solenne

Tutti in cerchio.

Animatore:

“La casa ci ha preparati.

Ora possiamo scegliere.”

Capitolo 6:

BERNARDO DI QUINTAVALLE

Tema di giornata: **Seguire / Lasciare**
Parola-chiave: **"Non si può tenere tutto"**

Idea di fondo

Dopo la casa e le radici, arriva il momento decisivo: **scegliere**.
Bernardo vede Francesco e capisce che seguire significa **lasciare qualcosa**.
Questo capitolo non giudica ciò che si lascia, ma fa vivere l'esperienza che **ogni scelta vera ha un costo**, e che quel costo può diventare libertà.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Mani piene, mani libere"

Obiettivo educativo

- Far sperimentare in modo concreto che **tenere troppe cose impedisce di muoversi**
- Aiutare i bambini a capire che lasciare non è perdere
- Favorire collaborazione e aiuto reciproco

Luogo

- Cortile o palestra
- Spazio per un percorso semplice

Materiale

- Palloncini, palline morbide, spugne (abbondanti)
- 2-3 ceste grandi
- Coni o cerchi per segnare il percorso
- Cartoncini con simboli (freccia, cuore, impronta)

Durata prevista

- 40-45 minuti

Ruolo degli animatori

- Un animatore guida ogni gruppo
- Osservano chi resta indietro e favoriscono l'aiuto
- Non spingono i bambini a "lasciare" subito
- Rinforzano verbalmente i piccoli progressi

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

“Bernardo aveva tante cose.

Ma per seguire Francesco doveva liberare le mani.”

Fase 1 – Mani piene (15 min)

Ogni bambino prende **più oggetti possibile** e prova a percorrere un piccolo percorso.

Risulta difficile, si fermano, cadono oggetti.

Gli animatori **non intervengono subito**.

Fase 2 – Scegliere cosa lasciare (15 min)

I bambini possono decidere di:

- lasciare alcuni oggetti nelle ceste
- aiutare un compagno a portare i suoi

Il percorso diventa progressivamente più facile.

Fase 3 – Il segno della libertà (10–15 min)

Alla fine del percorso, ricevono un simbolo (freccia o impronta) da attaccare su un cartellone.

Regole

- Nessun obbligo di lasciare subito
- Si può aiutare, non prendere in giro
- Si riparte sempre insieme

Chiusura

Animatore:

“Quando le mani sono libere, si cammina meglio.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“Il mercato delle scelte”**

Obiettivo educativo

- Riflettere sulle **priorità**
- Comprendere che non si può avere tutto
- Allenare il discernimento senza moralismi

Luogo

- Cortile o grande sala
- Tavoli disposti come “bancarelle”

Materiale

- Gettoni o monete finte (quantità limitata)
- Cartellini–valore (amicizia, successo, comodità, fede, libertà, sicurezza, popolarità)
- Sacchetti di squadra
- Pennarelli

Durata prevista

- 55–60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–venditori alle bancarelle
- Tengono il tempo e il clima
- Non giudicano le scelte
- Inseriscono piccoli imprevisti

Svolgimento

Ambientazione

“Bernardo vende tutto.

Ma non perché le cose siano cattive.

Perché ha trovato qualcosa di più grande.”

Fase 1 – Il mercato (20 min)

Ogni squadra riceve **pochi gettoni**.

I cartellini–valore “costano” gettoni diversi.

Le squadre devono scegliere cosa acquistare.

Fase 2 – Il costo nascosto (20 min)

L’animatore annuncia:

- “alcune scelte richiedono più tempo”
- “alcune vanno condivise”
- “alcune pesano”

Vengono tolti gettoni o aggiunti “pesi” simbolici.

Fase 3 – Fermarsi a guardare (10–15 min)

Le squadre osservano ciò che hanno nel sacchetto.

Non spiegano, non confrontano.

Regole

- I gettoni non si rubano
- Le scelte sono irreversibili
- Non si giudica il sacchetto degli altri

Chiusura

Animatore: “Ogni scelta dice cosa conta davvero.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“Il ponte del distacco”

Obiettivo educativo

- Vivere fisicamente il **lasciare per andare avanti**
- Coinvolgere tutte le età in ruoli complementari
- Rafforzare il senso di cammino comune

Luogo

- Cortile grande o parco
- Spazio per costruire un percorso lungo

Materiale

- Tavole basse o panche (ponte)
- Sacchi o zaini
- Oggetti-peso (bottiglie d'acqua, libri)
- Cartellini-peso con parole simboliche
- Ceste lungo il percorso

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Coordinatori di sicurezza del ponte
- Alcuni animatori “viandanti” che rallentano il gruppo
- Altri osservano e aiutano i piccoli
- Nessuno corre, nessuno grida

Svolgimento

Ambientazione

L'oratorio diventa un **passaggio obbligato**.

Per continuare il cammino, bisogna attraversare un ponte.

Fase 1 – Caricarsi (20 min)

Ogni squadra riceve uno zaino con **pesi simbolici**.

Devono portarli tutti sul ponte.

Fase 2 – Attraversare (40–45 min)

Durante il passaggio:

- il ponte è stretto
- i pesi rallentano
- alcuni animatori propongono: “vuoi lasciare qualcosa qui?”

Se lasciano un peso in una cesta, possono proseguire meglio.

Fase 3 – Arrivo comune (15–20 min)
Tutti i gruppi arrivano dall'altra parte.
I pesi lasciati restano visibili.

Regole

- Nessuno attraversa da solo
- I piccoli non portano pesi
- Se uno si ferma, ci si ferma tutti

END Chiusura solenne

Tutti seduti davanti al ponte.

Animatore:

“Seguire non vuol dire perdere.

Vuol dire scegliere cosa conta.”

Capitolo 7

NUOVI PREPARATIVI

Tema di giornata: Prepararsi davvero
Parola-chiave: *"Ora so perché mi preparo"*

Idea di fondo

Dopo aver lasciato qualcosa (cap. 6), non si torna indietro.

Ma non si parte ancora.

Questo capitolo educa a una preparazione **più matura**, non tecnica ma **interiore e comunitaria**:

adesso so *per chi e per che cosa* mi sto preparando.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Lo zaino giusto"

Obiettivo educativo

- Aiutare i bambini a distinguere tra **necessario e superfluo**
- Far capire che prepararsi bene rende il cammino più sereno
- Rafforzare il senso di fiducia nel gruppo

Luogo

- Cortile o salone
- Spazio per muoversi con piccoli percorsi

Materiale

- Zainetti o sacche
- Oggetti vari: bottigliette, peluche, libri, sassi, cappellini, foulard
- Cartoncini con simboli (sole, cuore, freccia)
- Ceste

Durata prevista

- 45–50 minuti

Ruolo degli animatori

- Ogni animatore segue un gruppo fisso
- Aiuta a riflettere con domande semplici ("serve davvero?")
- Non impone scelte
- Incoraggia chi è indeciso

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

“Francesco non prepara più per gioco.
Ora sa che il cammino è vero.”

Fase 1 – Riempire lo zaino (15 min)

Ogni bambino riceve uno zaino e molti oggetti.
Può mettere **tutto quello che vuole**.

Fase 2 – Camminare carichi (15 min)

I bambini percorrono un piccolo tragitto con lo zaino pieno.
Si stancano, rallentano.
Gli animatori osservano.

Fase 3 – Scegliere (10–15 min)

I bambini possono fermarsi e **togliere oggetti**, lasciandoli nelle ceste.
Rifanno il percorso.

Regole

- Nessuno è obbligato a togliere subito
- Non si ride di chi fatica
- Si aiuta chi resta indietro

END Chiusura

Animatore:

“Quando lo zaino è giusto, il cammino è più leggero.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“La check-list del cuore”**

Obiettivo educativo

- Aiutare i ragazzi a prepararsi **interiormente**
- Riconoscere che non basta il materiale
- Allenare responsabilità e cura reciproca

Luogo

- Cortile o palestra
- Spazio per lavoro a gruppi

Materiale

- Cartelloni grandi
- Pennarelli

- Cartoncini con parole (fiducia, pazienza, ascolto, coraggio, organizzazione, rispetto)
- Nastro carta

Durata prevista

- 55–60 minuti

Ruolo degli animatori

- Spiegano bene la consegna
- Facilitano il dialogo senza forzarlo
- Tengono il tempo
- Richiamano al rispetto

Svolgimento

Ambientazione

“Ora non basta preparare le cose.
Serve preparare il cuore.”

Fase 1 – La lista (20 min)

Ogni gruppo riceve una “check-list” vuota.

Deve scegliere **6 parole** che servono per affrontare il viaggio.

Fase 2 – La prova (20 min)

L’animatore propone una prova cooperativa (trasporto oggetto, percorso a occhi chiusi).

Se manca una delle parole scelte (es. ascolto), la prova si complica.

Fase 3 – Revisione (10–15 min)

I gruppi possono cambiare la check-list.

Regole

- Le parole sono di gruppo
- Non si giudicano le scelte altrui
- Si impara dall’esperienza

END Chiusura

Animatore:

“Prepararsi davvero vuol dire sapere come stare insieme.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“Il campo base”

Obiettivo educativo

- Vivere la preparazione come **responsabilità collettiva**
- Integrare ruoli diversi per età
- Costruire un clima di fiducia e ordine

Luogo

- Cortile grande
- Spazi laterali per allestimenti

Materiale

- Teli, corde, cartoni
- Cartellini–ruolo (custode, organizzatore, aiutante, osservatore)
- Oggetti preparati nei capitoli precedenti
- Telo grande finale

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Coordinatori del campo
- Assegnano i ruoli
- Vigilano sulla sicurezza
- Non prendono decisioni al posto dei ragazzi

Svolgimento

Ambientazione

L'oratorio diventa un **campo base** prima della grande partenza.

Fase 1 – Assegnazione dei ruoli (15 min)

Squadre miste ricevono ruoli diversi:

- chi monta
- chi organizza
- chi controlla che nessuno resti escluso

Fase 2 – Costruzione del campo (50–55 min)

Si allestiscono:

- spazi comuni
- punti di passaggio
- zone di riposo

Il campo deve essere **funzionale per tutti**, soprattutto per i più piccoli.

Fase 3 – Verifica e silenzio (15–20 min)

Si cammina nel campo in silenzio, controllando che tutto funzioni.

Regole

- Tutti hanno un ruolo
- Nessuno comanda da solo
- Se qualcosa non funziona, si sistema insieme

Chiusura solenne

Tutti in cerchio nel campo.

Animatore:

“Ora siamo pronti davvero.”

Capitolo 8: SAN DAMIANO

Tema di giornata: Ascolto / Chiamata

Parola-chiave: "Ascolta prima di agire"

Idea di fondo

Dopo essersi preparati davvero (cap. 7), Francesco **non parte subito**.

Si ferma a San Damiano, entra in una chiesa rovinata, **ascolta**.

Qui il Grest rallenta ancora: non per fermarsi, ma per **imparare ad ascoltare** ciò che conta davvero.

Non è il giorno delle risposte, ma **della voce che chiama**.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Il gioco delle voci importanti"

Obiettivo educativo

- Aiutare i bambini a distinguere **voci che confondono** e **voci che guidano**
- Allenare l'ascolto attento
- Far capire che ascoltare richiede calma e fiducia

Luogo

- Cortile con angoli diversi
oppure
- Salone con zone delimitate

Materiale

- Campanelli, fischietti dolci, strumenti morbidi
- Cartoncini con simboli (cuore, orecchio, freccia)
- Bende per gli occhi
- Coni o cerchi

Durata prevista

- 45–50 minuti

Ruolo degli animatori

- Alcuni animatori "voci guida"
- Altri animatori "voci confusione"
- Un animatore accompagna i bambini bendati
- Nessun animatore urla o accelera

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

“A San Damiano Francesco sente una voce.
Ma non tutte le voci aiutano.”

Fase 1 – Le voci (15 min)

Lo spazio è diviso in 3 zone:

- **voci forti**
- **voci confuse**
- **voce calma**

I bambini, a piccoli gruppi, si muovono bendati seguendo solo **la voce calma** (campanello dolce).

Fase 2 – Ascoltare meglio (15 min)

Si ripete il gioco, ma ora le voci forti aumentano.

I bambini devono **fermarsi** se non riconoscono la voce giusta.

Fase 3 – Il segno dell’ascolto (10–15 min)

Ogni bambino riceve un cartoncino con un orecchio o un cuore.

Lo colora e lo appende a un cartellone “San Damiano”.

 Regole

- Si cammina piano
- Se non si capisce, ci si ferma
- Gli animatori accompagnano, non spingono

 END Chiusura

Animatore:

“Chi ascolta bene, cammina meglio.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI

“Il messaggio che passa una volta sola”

 Obiettivo educativo

- Allenare l’ascolto profondo
- Capire che non tutto si ripete
- Riflettere sulla responsabilità di chi ascolta

 Luogo

- Cortile o palestra
- Spazio per stazioni

 Materiale

- Cartellini–messaggio (frasi brevi)
- Clessidra o timer

- Fogli e pennarelli
- Sedie per stazioni

Durata prevista

- 55–60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–custodi delle stazioni
- Dicono il messaggio **una sola volta**
- Non lo ripetono
- Osservano senza correggere

Svolgimento

Ambientazione

“A San Damiano la voce parla una volta sola.
Se non ascolti, perdi il senso.”

Fase 1 – Le stazioni (25 min)

Le squadre ruotano tra 4 stazioni.

In ogni stazione l’animatore dice **una frase una sola volta**

(es. “Ricostruisci la mia casa”, “Non avere paura”, “Inizia da qui”).

I ragazzi devono ricordarla e **trasmetterla al gruppo**.

Fase 2 – La prova (20 min)

Con i messaggi ricevuti, devono affrontare una prova cooperativa.

Se il messaggio è stato ascoltato male, la prova si complica.

Fase 3 – Fermarsi (10–15 min)

Seduti in cerchio, senza parlare, guardano i messaggi scritti.

Regole

- Nessuna ripetizione
- Nessun appunto durante l’ascolto
- Si ascolta in silenzio

END Chiusura

Animatore:

“Ascoltare è una responsabilità.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“Ripara la casa”

Obiettivo educativo

- Far vivere concretamente la chiamata di San Damiano
- Integrare ascolto e azione
- Coinvolgere tutte le età in un compito comune

Luogo

- Cortile grande
- Spazio per costruzioni

Materiale

- Cartoni grandi
- Nastro, corde
- Pennarelli
- Cartellini “muro”, “porta”, “finestra”
- Oggetti costruiti nei capitoli precedenti

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–maestri del cantiere
- Alcuni leggono la “chiamata”
- Altri osservano la collaborazione
- Non dirigono tutto

Svolgimento

Ambientazione

L’oratorio diventa **la chiesa di San Damiano**, rovinata.

Fase 1 – La chiamata (10 min)

Un animatore legge lentamente:

“Francesco, va’ e ripara la mia casa.”

Silenzio.

Fase 2 – Il cantiere (60 min)

Squadre miste devono:

- costruire muri
- creare porte e finestre
- rendere la casa **abitabile per tutti**, soprattutto per i piccoli

Durante il lavoro:

- alcuni materiali “mancano”

- serve chiedere, attendere, aiutarsi

Fase 3 – Abitare (10–15 min)

Tutti entrano nella casa costruita.

Seduti. Silenzio.

Regole

- Nessuna corsa
- Tutti hanno un ruolo
- Se una parte crolla, si ricostruisce insieme

END Chiusura solenne

Animatore:

“La casa è riparata.

Ora il viaggio cambia.”

Capitolo 9

CHIARA DI ASSISI

Tema di giornata: Scelta / Coraggio
Parola-chiave: *"Ho il coraggio di dire sì"*

Idea di fondo

Dopo aver ascoltato (San Damiano), qualcuno **risponde**.

Chiara non fa rumore, ma compie un gesto deciso: **si alza, cammina, attraversa la notte**.

Questo capitolo mette il corpo in movimento per dire che il coraggio **non è solo un sentimento**, è un passo fatto quando potresti restare fermo.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Il cammino fidato"

Obiettivo educativo

- Far vivere la fiducia come **affidarsi a qualcuno**
- Aiutare i bambini a superare una piccola paura accompagnati
- Sperimentare che il coraggio cresce **insieme**

Luogo

- Cortile con percorso
- In alternativa palestra con ostacoli morbidi

Materiale

- Bende per gli occhi
- Coni, cerchi, cuscini
- Campanelli o sonagli
- Pettorine colorate

Durata prevista

- 45–50 minuti

Ruolo degli animatori

- Ogni animatore accompagna un gruppo fisso
- Sorvegliano la sicurezza del percorso
- Incoraggiano senza forzare
- Aiutano a verbalizzare con frasi brevi ("non sei solo", "sono qui")

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

“Chiara cammina di notte.
Non sa tutto, ma sa con chi andare.”

Fase 1 – Preparazione (10 min)

I bambini vengono divisi a coppie:

- uno **guida**
- uno **cammina bendato**

Si spiega bene che il gioco è **di fiducia**, non di velocità.

Fase 2 – Il percorso (20 min)

Il percorso è fatto di:

- curve
- piccoli ostacoli
- cambi di direzione

La guida accompagna solo con la voce e il tocco leggero sul braccio.
A metà, i ruoli si scambiano.

Fase 3 – Il segno del coraggio (10–15 min)

Ogni bambino riceve un simbolo (cuore o impronta) e lo appoggia su un cartellone comune.

Regole

- Vietato correre
- Se uno ha paura, ci si ferma
- Nessuno prende in giro

END Chiusura

Animatore:

“Il coraggio cresce quando qualcuno cammina con te.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“La notte della scelta”**

Obiettivo educativo

- Far vivere la scelta come **passaggio concreto**
- Allenare decisione, responsabilità e protezione reciproca
- Mettere in gioco il corpo e l’orientamento

Luogo

- Cortile grande o parco vicino
- Ideale al tramonto o in luce più bassa (in sicurezza)

Materiale

- Torce (una per squadra)
- Cartellini–tappa
- Corde per delimitare zone
- Oggetti–simbolo (chiave, velo, luce)

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–sentinelle alle tappe
- Uno coordina i tempi
- Nessuno anticipa le scelte
- Vigilano su sicurezza e inclusione

Svolgimento

Ambientazione

“Chiara attraversa la notte per seguire ciò che ha capito.”

Fase 1 – La partenza (10 min)

Le squadre ricevono una torcia e una mappa semplice.

Devono scegliere **da che parte iniziare**: non tutte le tappe sono obbligatorie.

Fase 2 – Il cammino (35–40 min)

Le tappe richiedono:

- attraversare un’area al buio
- prendere una decisione rapida
- aspettare l’ultimo prima di ripartire

In alcune tappe un animatore propone:

“Puoi tornare indietro. Vuoi?”

La scelta resta del gruppo.

Fase 3 – Arrivo comune (10–15 min)

Tutti arrivano nello stesso punto, anche se con percorsi diversi.

Regole

- Si cammina uniti
- La torcia non si spegne
- Nessuno viene lasciato indietro

Chiusura

Animatore:

“Il coraggio non fa rumore.

Ma ti porta lontano.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“La corda del coraggio”

Obiettivo educativo

- Vivere il coraggio come **legame**
- Integrare piccoli e grandi in un'impresa fisica
- Allenare coordinazione, pazienza e sostegno reciproco

Luogo

- Cortile grande o campo sportivo
- Spazio per percorso lungo

Materiale

- Corda lunga e robusta (15–20 m)
- Coni per delimitare il percorso
- Cartellini-ostacolo
- Fischietto (solo per emergenze)

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Coordinatori del percorso
- Alcuni animatori tengono il ritmo
- Altri aiutano i piccoli nelle curve
- Non tirano al posto dei ragazzi

Svolgimento

Ambientazione

Il gruppo è legato da **un'unica corda**: se uno molla, tutti sentono lo strappo.

Fase 1 – Legarsi (10–15 min)

Tutti tengono la corda con una mano.

Si spiega che:

- non si può correre
- si deve guardare chi è accanto

Fase 2 – Il percorso (60 min)

Il percorso comprende:

- curve strette
- salite/discese leggere
- punti dove serve rallentare

Se la corda cade:

👉 si torna all'ultimo punto sicuro.

Fase 3 – Traguardo (10–15 min)

La corda viene posata a terra formando un grande cerchio.

Tutti entrano nel cerchio.

Regole

- Nessuno lascia la corda
- I grandi aiutano i piccoli
- Se uno si ferma, ci si ferma tutti

END Chiusura solenne

Animatore:

“Il coraggio vero non è andare da soli.
È restare legati.”

Capitolo 10

NUOVE COORDINATE

Tema di giornata: Orientamento / Direzione

Parola-chiave: *"Ora so dove andare"*

Idea di fondo

Dopo la scelta coraggiosa di Chiara, il cammino non può più essere improvvisato.

Francesco e i suoi compagni hanno bisogno di **nuove coordinate**:

non una mappa perfetta, ma **una direzione condivisa**.

Questo capitolo educa a orientarsi **insieme**, accettando che non tutto sia chiaro, ma che il cammino funzioni solo se **si legge la strada insieme**.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"La bussola dei colori"



Obiettivo educativo

- Aiutare i bambini a orientarsi seguendo **segnali condivisi**
- Sperimentare che da soli ci si perde, insieme ci si ritrova
- Allenare attenzione, movimento e collaborazione



Luogo

- Cortile ampio o campo sportivo
- Spazio dove tracciare percorsi a terra



Materiale

- Cartoncini grandi di 4 colori (rosso, blu, giallo, verde)
- Coni o cerchi
- Una "bussola gigante" disegnata a terra (anche con gesso)
- Fischietto (solo per segnale di cambio)



Durata prevista

- 45–50 minuti



Ruolo degli animatori

- Un animatore per colore
- Un animatore centrale che gestisce i segnali
- Non indicano mai il percorso giusto
- Osservano come i bambini si aiutano

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

“Quando Francesco cammina con altri,
non basta seguire il cuore:
serve anche guardarsi intorno.”

Fase 1 – Scoprire i colori (10 min)

Ogni gruppo riceve un colore.

Il colore indica **la direzione giusta** solo in alcuni momenti.

Fase 2 – Il percorso variabile (25 min)

I bambini devono attraversare il campo seguendo:

- a volte il colore
- a volte la bussola
- a volte il gruppo accanto

I segnali cambiano durante il gioco.

Fase 3 – Ritrovarsi (10–15 min)

Tutti devono arrivare al centro **insieme**, anche se alcuni hanno sbagliato strada.

Regole

- Non si corre
- Se uno è confuso, il gruppo lo aspetta
- Nessuno grida “io so la strada”

Chiusura

Animatore:

“Le coordinate funzionano solo se le seguiamo insieme.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“La mappa incompleta”**

Obiettivo educativo

- Allenare orientamento e strategia
- Sperimentare che **nessuno ha tutta la mappa**
- Favorire cooperazione tra gruppi

Luogo

- Cortile grande o parco
- Più zone distinte

Materiale

- Mappe divise in 6 pezzi
- Cartellini-tappa
- Bussola (vera o simbolica)
- Timer

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-custodi delle tappe
- Un animatore centrale coordina i tempi
- Non confermano se una strada è giusta
- Osservano le dinamiche decisionali

Svolgimento

Ambientazione

“Il cammino è uno solo,
ma nessuno lo vede per intero.”

Fase 1 – Distribuzione delle mappe (10 min)

Ogni squadra riceve **solo un pezzo** della mappa.
Non può tenerla per sé: deve mostrarla agli altri.

Fase 2 – Le tappe (35–40 min)

Le squadre devono:

- incontrarsi
- confrontare i pezzi
- decidere insieme l'ordine delle tappe

Ogni tappa completata dà **un indizio**, non una conferma.

Fase 3 – La direzione finale (10–15 min)

Con tutte le informazioni raccolte, devono scegliere la direzione finale e muoversi **tutti insieme**.

Regole

- Nessuna squadra può partire da sola
- Le mappe non si rubano
- Le decisioni sono comuni

Chiusura

Animatore:

“Nessuno cammina da solo con la mappa completa.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“La rotta comune”

Obiettivo educativo

- Vivere l'orientamento come responsabilità collettiva
- Integrare movimento, strategia e ascolto
- Rafforzare la fiducia tra età diverse

Luogo

- Tutto l'oratorio + eventuale parco vicino
- Spazi ben delimitati e sicuri

Materiale

- Grande mappa disegnata su telo
- Cartellini-coordinata (nord, sud, attesa, fiducia, ascolto)
- Oggetti-segnale
- Fischietto per emergenze

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-navigatori alle stazioni
- Alcuni animatori accompagnano i piccoli
- Altri osservano e regolano il flusso
- Nessuno prende decisioni al posto del gruppo

Svolgimento

Ambientazione

Il gruppo deve trovare una **rotta comune** attraversando diverse zone.

Fase 1 – Preparazione della rotta (15 min)

Tutti attorno alla mappa grande.

Ogni squadra propone una coordinata.

Non tutte verranno usate.

Fase 2 – Il cammino (60 min)

Il gruppo si muove seguendo la rotta scelta.

In ogni zona:

- serve una coordinata diversa
- qualcuno deve fermarsi
- qualcuno deve aspettare

Se una coordinata manca, si torna indietro.

Fase 3 – Arrivo (15 min)

Tutti arrivano nello stesso punto.

La mappa viene ripiegata e portata via.

Regole

- Si cammina insieme
- Le decisioni richiedono tempo
- Nessuna coordinata è inutile

END Chiusura solenne

Animatore:

“Ora sappiamo orientarci.

Non perché la strada è chiara,

ma perché camminiamo insieme.”

Capitolo 11

PIAZZA DEL VESCOVADO

Tema di giornata: Verità / Scelta pubblica

Parola-chiave: "Mostro chi sono"

Idea di fondo

In Piazza del Vescovado Francesco **non decide solo per sé**: davanti a tutti **si espone**, si spoglia, dice la verità su ciò che vuole essere. Questo capitolo educa a una verità **visibile**, non gridata ma **assunta**, e fa sperimentare che mostrarsi per ciò che si è richiede coraggio, ma libera.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Il mantello che cade"

Obiettivo educativo

- Far capire che essere veri significa **non nascondersi**
- Aiutare i bambini a esprimersi davanti agli altri
- Vivere il gruppo come luogo sicuro

Luogo

- Cortile o salone
- Spazio centrale tipo "piazza"

Materiale

- Mantelli o teli leggeri
- Cartoncini con simboli (sole, casa, impronta, cuore)
- Nastro carta
- Musica dolce

Durata prevista

- 45–50 minuti

Ruolo degli animatori

- Creano un clima sereno
- Invitano, mai obbligano
- Rinforzano ogni gesto di partecipazione
- Tengono il gruppo raccolto

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

“In piazza Francesco non scappa.
Sta in mezzo e dice: ecco chi sono.”

Fase 1 – Il mantello (15 min)

Ogni bambino indossa un mantello.

Sotto, sul petto, attacca un simbolo che lo rappresenta.

Fase 2 – Il cerchio della piazza (20 min)

A turno, chi vuole entra nel cerchio centrale:

- si toglie il mantello
- mostra il simbolo
- resta qualche secondo in silenzio

Il gruppo applaude piano.

Fase 3 – Tutti insieme (10–15 min)

Tutti posano i mantelli a terra formando una grande piazza.

Regole

- Nessuno è obbligato
- Si ascolta in silenzio
- Si applaude sempre

Chiusura

Animatore:

“Quando sono vero, non sono solo.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“Davanti a tutti”**

Obiettivo educativo

- Sperimentare cosa significa esporsi
- Allenare rispetto e ascolto
- Riflettere sulla responsabilità delle parole

Luogo

- Cortile grande
- Spazio centrale delimitato

Materiale

- Cartellini con affermazioni
- Microfono finto o bastone-parola
- Timer
- Sedie in cerchio

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Custodi del clima
- Fermano prese in giro o commenti
- Aiutano chi si blocca
- Tengono il tempo

Svolgimento

Ambientazione

“In piazza non puoi fingere.
Ma puoi essere vero.”

Fase 1 – Le affermazioni (15 min)

Ogni ragazzo pesca un cartellino:

- “In questo gruppo mi sento...”
- “La cosa che faccio fatica a dire è...”
- “Qui vorrei essere...”

Può scegliere se leggerlo o cambiarlo.

Fase 2 – Esporsi (30 min)

Chi entra nel cerchio centrale parla **solo se vuole**.
Gli altri ascoltano senza intervenire.

Fase 3 – Raccogliere (10–15 min)

Le frasi vengono appese a un cartellone “Piazza”.

Regole

- Nessun commento
- Nessuna risata
- Chi parla non viene interrotto

END Chiusura

Animatore:

“Dire la verità ti rende libero.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“La piazza viva”

Obiettivo educativo

- Vivere la comunità come spazio di verità
- Integrare tutte le età in un'azione simbolica
- Rendere visibile il cammino fatto

Luogo

- Cortile centrale dell'oratorio

Materiale

- Teli grandi
- Gessi colorati
- Cartelloni
- Oggetti simbolici dei capitoli precedenti

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Facilitatori dei gruppi misti
- Coordinatori della sicurezza
- Osservatori del clima
- Nessuno dirige tutto

Svolgimento

Ambientazione

L'oratorio diventa una **piazza vera**, abitata.

Fase 1 – Costruire la piazza (30 min)

Squadre miste:

- disegnano spazi
- sistemano simboli
- creano zone di incontro

Fase 2 – Vivere la piazza (40 min)

Le persone si muovono liberamente:

- chi accoglie
- chi ascolta
- chi racconta
- chi sta in silenzio

Fase 3 – Cerchio finale (15–20 min)

Tutti in cerchio.

Un lungo silenzio condiviso.

Regole

- Nessuno domina
- Tutti hanno spazio
- Il silenzio è rispettato

Chiusura solenne

Animatore:

“In questa piazza possiamo essere veri.

E da qui si riparte.”

Capitolo 12

E ADESSO???

Tema di giornata: Domanda / Fiducia
Parola-chiave: *"Non so tutto, ma vado"*

Idea di fondo

Dopo la scelta pubblica, Francesco non riceve subito istruzioni.

Rimane una domanda sospesa: **e adesso?**

Questo capitolo educa a stare nell'incertezza **senza scappare**, a fidarsi del cammino anche quando **non è ancora chiaro dove porta**.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Il sentiero che cambia"

Obiettivo educativo

- Abituare i bambini a piccoli cambiamenti imprevisti
- Far sperimentare che ci si può fidare anche quando le regole cambiano
- Rafforzare il senso di sicurezza nel gruppo

Luogo

- Cortile o palestra
- Spazio per percorso modulabile

Materiale

- Cerchi, coni, corde
- Cartoncini con simboli (punto interrogativo, freccia, stella)
- Musica

Durata prevista

- 45–50 minuti

Ruolo degli animatori

- Costruttori del percorso
- Cambiano il tracciato senza avvisare
- Incoraggiano i bambini confusi
- Mantengono il ritmo sereno

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

“A volte il sentiero non è come pensavi.
Ma puoi continuare.”

Fase 1 – Il primo percorso (15 min)

I bambini percorrono un sentiero semplice in fila.

Fase 2 – Il cambiamento (20 min)

Senza avviso, gli animatori:

- spostano cerchi
- cambiano direzioni
- chiudono passaggi

I bambini devono adattarsi **insieme**.

Fase 3 – Arrivo comune (10–15 min)

Tutti arrivano allo stesso punto finale.

Regole

- Non si corre
- Se uno si ferma, ci si ferma
- Si chiede aiuto

END Chiusura

Animatore:

“Anche quando cambia, il cammino continua.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“La scelta senza mappa”**

Obiettivo educativo

- Far vivere l'incertezza come spazio di fiducia
- Allenare decisione senza tutte le informazioni
- Favorire ascolto e responsabilità

Luogo

- Cortile grande o parco
- Zone con percorsi alternativi

Materiale

- Cartellini–scelta
- Bussola simbolica
- Timer
- Oggetti–segnale

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–custodi delle strade
- Non dicono mai qual è quella giusta
- Tengono il tempo
- Osservano il processo decisionale

Svolgimento

Ambientazione

“Non tutte le scelte arrivano con una mappa.”

Fase 1 – Le strade (20 min)

Le squadre arrivano a un bivio con 3 possibilità.

Ogni strada ha:

- una difficoltà diversa
- nessuna indicazione chiara

Fase 2 – Camminare (25 min)

Scelta la strada, la percorrono fino in fondo.

Non è detto che porti subito avanti.

Fase 3 – Ritrovarsi (10–15 min)

Tutti si ritrovano in un punto comune, anche chi ha sbagliato.

Regole

- Una scelta vale fino in fondo
- Non si cambia strada a metà
- Si arriva insieme

END Chiusura

Animatore:

“Fidarsi è camminare anche quando non sai.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“Il cammino delle domande”

Obiettivo educativo

- Far vivere la domanda come **parte del cammino**, non come blocco
- Allenare fiducia, pazienza e adattamento
- Coinvolgere tutte le età in un percorso **non lineare**
- Sperimentare che **non tutte le tappe danno risposte**, ma tutte fanno crescere

Luogo

- Cortile grande + spazi secondari dell'oratorio
- Ideale se il percorso può “sparpagliarsi” e poi ricomporsi

Materiale

- Cartellini grandi con **domande** (non risposte), es.:
 - “E se non fossi pronto?”
 - “Chi cammina con me?”
 - “Cosa succede se sbaglio?”
 - “Posso fidarmi?”
- Coni per segnare i sentieri
- Corde o nastri per delimitare zone
- Un grande telo con scritto: **“E adesso?”**
- Pennarelli grossi

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- **Animatori–custodi delle domande** (uno per stazione)
- Non spiegano il senso delle domande
- Invitano al movimento, non alla discussione lunga
- Aiutano i più piccoli a non perdersi
- Tengono un clima calmo, non caotico

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore (all'inizio, tutti insieme):

“Dopo la piazza, Francesco non riceve un piano.

Riceve una domanda.

E continua a camminare.”

◆ FASE 1 – La dispersione (15 minuti)

Il grande gruppo viene **diviso in squadre miste** (bambini + ragazzi + animatori). Ogni squadra parte da un punto diverso dell'oratorio, **senza sapere dove porterà il percorso**.

◆ FASE 2 – Le stazioni–domanda (45–50 minuti)

Ogni squadra incontra **3–4 stazioni**, in ordine variabile.

In ogni stazione:

- l'animatore legge **una sola domanda**
- il gruppo **non risponde a parole**
- deve compiere **un'azione simbolica** legata alla domanda, ad esempio:
 - camminare in silenzio per 2 minuti
 - attraversare uno spazio tenendosi per mano
 - aspettare l'ultimo prima di ripartire
 - scegliere una direzione senza discuterne troppo

Le azioni sono brevi ma concrete.

◆ FASE 3 – Il ritorno (15–20 minuti)

Tutte le squadre, senza saperlo, convergono verso lo stesso punto centrale dove c'è il telo **"E adesso?"**.

Qui:

- ognuno può scrivere **una parola sola** (non una frase)
- anche solo un segno o un simbolo

Regole

- Nessuna domanda va spiegata o risolta
- Non si corre
- Le squadre restano unite
- I piccoli non vengono mai lasciati indietro

END Chiusura solenne (tutti insieme)

Animatore:

"Non abbiamo risposto a tutte le domande.

Ma abbiamo continuato a camminare.

E questo basta per oggi."

Breve silenzio condiviso.

Capitolo 13

RIVOTORTO

Tema di giornata: Vita semplice / Quotidianità

Parola-chiave: *"Impariamo a stare insieme"*

Idea di fondo

A Rivotorto non ci sono imprese eroiche.

C'è una capanna stretta, il cibo condiviso, il sonno, le fatiche, le piccole tensioni.

È qui che il gruppo diventa **fraternità concreta**.

Questo capitolo educa a **vivere il quotidiano**, accettando limiti, spazi ristretti, ritmi diversi, e scoprendo che proprio lì nasce la gioia.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"La capanna stretta"



Obiettivo educativo

- Far sperimentare la **condivisione degli spazi**
- Imparare ad adattarsi agli altri
- Trasformare il limite in gioco e relazione



Luogo

- Cortile o salone
- Spazio dove costruire strutture a terra



Materiale

- Teli grandi, lenzuola
- Sedie, panche, scatoloni
- Cuscini o tappetini
- Cartoncini con simboli (pane, acqua, cuore)



Durata prevista

- 45–50 minuti



Ruolo degli animatori

- Accompagnano i gruppi senza dirigere
- Aiutano a evitare esclusioni
- Invitano a riorganizzarsi quando lo spazio non basta
- Mantengono clima sereno e giocoso

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

“A Rivotorto i frati vivevano tutti insieme.

Lo spazio era poco, ma bastava.”

Fase 1 – Costruzione (20 min)

I bambini, in gruppi, costruiscono una **capanna** con teli e sedie.

Regola chiave:

👉 **devono entrarci tutti**, anche se stretti.

Fase 2 – Abitare (15 min)

Dentro la capanna:

- si siedono
- ascoltano una musica calma
- condividono un piccolo gesto (passarsi un oggetto)

Fase 3 – Il segno (10–15 min)

Ogni bambino riceve un simbolo (pane/acqua/cuore) e lo appende all'interno della capanna.

Regole

- Nessuno resta fuori
- Non si smonta per allargare
- Si parla piano

Chiusura

Animatore:

“Quando si sta insieme, lo spazio basta.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“La giornata dei frati”**

Obiettivo educativo

- Vivere la **quotidianità condivisa**
- Allenare collaborazione, pazienza e responsabilità
- Capire che la fraternità si costruisce nei piccoli gesti

Luogo

- Tutto l'oratorio
- Spazi per attività diverse

Materiale

- Cartellini–attività (cucinare, pulire, accogliere, riparare, pregare)
- Oggetti simbolici (scopa, ciotola, corda, panno)
- Timer o campanella

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–custodi delle attività
- Non fanno al posto dei ragazzi
- Osservano le dinamiche
- Invitano a cambiare ruolo senza proteste

Svolgimento

Ambientazione

“A Rivotorto non c’erano ruoli fissi.
Ognuno faceva quello che serviva.”

Fase 1 – Assegnazione dei compiti (15 min)

Ogni gruppo riceve un’attività quotidiana.

Fase 2 – Rotazione (30 min)

Ogni 10 minuti, su segnale, i gruppi **cambiano attività**.

Alcune sono più faticose, altre più tranquille.

Fase 3 – Fermarsi (10–15 min)

Tutti si siedono e guardano cosa è stato fatto.

Regole

- Nessun compito è “meno importante”
- Non si sceglie il ruolo
- Si finisce ciò che si inizia

Chiusura

Animatore:

“La fraternità cresce nei gesti semplici.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“Vivere sotto lo stesso tetto”

Obiettivo educativo

- Far sperimentare la **vita comunitaria reale**
- Integrare età diverse in uno stesso spazio
- Affrontare limiti, rumore, stanchezza e collaborazione

Luogo

- Salone grande o cortile coperto
- Spazio unico per tutti

Materiale

- Teli grandi per delimitare “un solo tetto”
- Oggetti quotidiani (ciotole, corde, coperte)
- Cartellini–evento (piove, è notte, arriva un ospite)

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–frati più grandi
- Introducono eventi imprevisti
- Tengono la sicurezza
- Non risolvono subito i conflitti

Svolgimento

Ambientazione

Tutti vivono **sotto un unico grande tetto**.

Fase 1 – Abitare insieme (30 min)

Il gruppo deve:

- organizzare lo spazio
- trovare posti per tutti
- decidere come muoversi

Fase 2 – Gli imprevisti (40 min)

Gli animatori introducono eventi:

- “arriva qualcuno in più”
- “lo spazio si restringe”
- “è ora di dormire”
- “c’è confusione”

Il gruppo deve adattarsi **senza dividersi**.

Fase 3 – La quiete (15–20 min)

Tutti si siedono o si sdraiano sotto il tetto.
Silenzio condiviso.

Regole

- Nessuno esce dal tetto
- I grandi aiutano i piccoli
- Si rispetta chi è stanco

END Chiusura solenne

Animatore:

“Qui non siamo perfetti.
Ma siamo fratelli.”

Capitolo 14

FRANCESCO E LA COMUNITA'

Tema di giornata: Fraternità / Relazioni
Parola-chiave: *"Nessuno cammina da solo"*

Idea di fondo

A questo punto del cammino Francesco non è più solo, e non è nemmeno "il capo". Nasce una fraternità: persone diverse, con caratteri diversi, che imparano a **camminare allo stesso passo**, a portare i pesi gli uni degli altri. Questo capitolo fa vivere che la fraternità **non è simpatia**, ma scelta quotidiana, fatta di ascolto, fatica, adattamento e cura.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Camminiamo allo stesso passo"

Obiettivo educativo

- Far sperimentare che stare insieme richiede **attenzione reciproca**
- Imparare ad adattare il proprio ritmo agli altri
- Rafforzare il senso di gruppo come "noi"

Luogo

- Cortile o palestra
- Spazio per percorsi lineari e circolari

Materiale

- Cerchi o corde per segnare il percorso
- Tamburello o strumento ritmico
- Cartoncini con impronte di piedi
- Pettorine o nastri per formare gruppi

Durata prevista

- 45–50 minuti

Ruolo degli animatori

- Un animatore guida ogni gruppo
- Danno il ritmo con il tamburello
- Fermano il gioco se qualcuno resta indietro
- Rinforzano il linguaggio del "noi" ("aspettiamo", "insieme")

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

“Francesco capì che non si cammina da soli.

La fraternità nasce quando impari ad andare allo stesso passo.”

Fase 1 – Trovare il passo (15 min)

I bambini camminano liberamente nel percorso.

L'animatore suona il tamburello:

- ritmo lento
- ritmo medio
- ritmo più veloce

Il gruppo deve **restare unito**.

Fase 2 – Il compagno lento (15 min)

A ogni giro, un bambino deve camminare più piano (simulato).

Il gruppo deve adattarsi **senza lasciarlo indietro**.

Fase 3 – Il cerchio della fraternità (10–15 min)

Tutti formano un cerchio camminando allo stesso ritmo.

Al centro vengono poste le impronte.

Regole

- Non si sorpassa
- Se uno si ferma, tutti si fermano
- Si ascolta il ritmo, non si corre

END Chiusura

Animatore:

“Quando camminiamo insieme, arriviamo tutti.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“I pesi condivisi”**

Obiettivo educativo

- Far vivere la fraternità come **condivisione delle fatiche**
- Allenare collaborazione e responsabilità
- Riconoscere che i pesi non sono tutti uguali

Luogo

- Cortile grande o campo sportivo
- Spazio per un percorso lungo

Materiale

- Zaini o sacchi
- Oggetti-peso (bottiglie d'acqua, libri)
- Cartellini con parole-peso (stanchezza, paura, rabbia, timidezza)
- Coni per segnare il percorso

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-osservatori del cammino
- Aggiungono o tolgono pesi durante il percorso
- Invitano alla condivisione, non la impongono
- Garantiscono la sicurezza fisica

Svolgimento

Ambientazione

“In fraternità, i pesi non spariscono.
Ma si possono portare insieme.”

Fase 1 – Carico iniziale (15 min)

Ogni ragazzo riceve uno zaino con almeno un peso simbolico.

Fase 2 – Il cammino (30 min)

Il gruppo percorre un tragitto.

Durante il cammino, l'animatore propone:

“Qualcuno può aiutare?”

I ragazzi possono:

- scambiarsi zaini
- portarne due insieme
- fermarsi ad aspettare

Fase 3 – Rilettura silenziosa (10–15 min)

Arrivati alla fine, i pesi vengono messi a terra.

Si osservano senza commenti.

Regole

- Nessun peso viene abbandonato
- Non si ride delle difficoltà
- Le scelte sono libere ma visibili

Chiusura

Animatore:

“In fraternità, il peso di uno diventa il peso di tutti.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“Costruire la fraternità”

Obiettivo educativo

- Vivere la fraternità come **costruzione continua**
- Integrare età, capacità e ruoli diversi
- Rafforzare il senso di appartenenza a una comunità

Luogo

- Cortile grande o salone
- Spazio per una costruzione condivisa

Materiale

- Cartoni grandi
- Corde, nastro
- Pennarelli
- Oggetti simbolici dei capitoli precedenti
- Cartellini–ruolo (ascoltatore, costruttore, aiutante, osservatore)

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Coordinatori del processo
- Assegnano ruoli, non compiti
- Intervengono solo se il gruppo si rompe
- Osservano inclusione ed esclusione

Svolgimento

Ambientazione

Il gruppo deve costruire **un unico grande spazio di fraternità**.

Fase 1 – Distribuzione dei ruoli (15 min)

Ogni partecipante riceve un ruolo.

I ruoli sono **diversi ma tutti necessari**.

Fase 2 – Costruzione (50–55 min)

Si costruisce insieme:

- una struttura
- uno spazio comune
- un segno visibile del “noi”

Se un ruolo manca, la costruzione si blocca.

Fase 3 – Abitare lo spazio (15–20 min)

Tutti entrano nella struttura.

Ci si muove, ci si guarda, si sta.

Regole

- Nessun ruolo è inutile
- Non si cambia ruolo senza consenso
- Se uno è escluso, si riparte

END Chiusura solenne

Animatore:

“Questa non è la mia strada.

È la nostra.”

Capitolo 15

FRANCESCO A ROMA

Tema di giornata: Fiducia / Coraggio

Parola-chiave: *"Affidarsi a qualcuno più grande"*

Obiettivo globale: aiutare a comprendere il valore del confronto con l'autorità e della fiducia quando non si ha tutto sotto controllo.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Il messaggio che deve arrivare"

Obiettivo educativo

- Far capire che comunicare bene è importante
- Allenare attenzione, precisione e collaborazione
- Sperimentare che non tutto arriva subito o come vorremmo

Luogo

- Cortile o salone
- Spazio diviso in "stanze" simboliche

Materiale

- Buste colorate
- Cartoncini con simboli (sole, casa, cuore, pane)
- Tavoli o sedie per creare "uffici"
- Cappellini o distintivi per i ruoli

Durata prevista

- 45–50 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-guardiani degli uffici
- Danno indicazioni **parziali**, non complete
- Controllano che i bambini non corrano
- Mantengono il gioco leggero e non competitivo

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

"Francesco arriva a Roma con un messaggio importante. Ma per arrivare al Papa, deve passare da molte stanze."

Fase 1 – Preparare il messaggio (10 min)

Ogni gruppo riceve una busta con **un solo simbolo**.
Quel simbolo rappresenta ciò che vogliono dire.

Fase 2 – Gli uffici (25 min)

Il gruppo deve attraversare 4–5 “uffici” (stanze/zone).

In ogni ufficio:

- l'animatore pone una condizione (es. “entrate solo se siete in silenzio”, “solo in due”, “aspettate il turno”)
- il gruppo può passare o deve aspettare

Il messaggio **non va mai aperto**.

Fase 3 – Consegna (10–15 min)

Arrivati alla fine, consegnano la busta a un animatore “Papa”.

Regole

- Non si corre
- Non si apre la busta
- Si aspetta il turno

Chiusura

Animatore:

“A volte dire una cosa importante richiede pazienza.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“Il consiglio difficile”**

Obiettivo educativo

- Sperimentare il confronto con l'autorità
- Allenare argomentazione, ascolto e autocontrollo
- Capire che fidarsi non è convincere a tutti i costi

Luogo

- Salone o aula grande
- Spazio per sedersi in cerchio e in sotto-gruppi

Materiale

- Cartellini–ruolo (frati, cardinali, osservatori)
- Schede–situazione
- Clessidra
- Fogli e penne

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Un animatore è il "Papa"
- Altri sono facilitatori
- Tengono i tempi degli interventi
- Fermano sovrapposizioni o prese in giro

Svolgimento

Ambientazione

"Francesco non arriva con una protesta.
Arriva con una proposta."

Fase 1 – Preparazione (15 min)

I "frati" ricevono una proposta da presentare.

I "cardinali" ricevono dubbi e domande.

Gli osservatori ascoltano.

Fase 2 – Il consiglio (30 min)

Il consiglio si svolge con:

- turni di parola
- tempo limitato
- possibilità di silenzio

Il Papa **non decide subito**.

Fase 3 – L'attesa (10–15 min)

Tutti restano seduti in silenzio.

Il Papa comunica la decisione finale (favorevole o parziale).

Regole

- Si parla uno alla volta
- Nessuna derisione
- Si ascolta fino in fondo

END Chiusura

Animatore:

"Fidarsi è parlare senza sapere la risposta."

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“L’udienza”

Obiettivo educativo

- Far vivere tensione, attesa e speranza
- Coinvolgere tutte le età in ruoli diversi
- Sperimentare che il riconoscimento non è scontato

Luogo

- Cortile grande o salone
- Spazio centrale solenne

Materiale

- Sedie disposte come aula
- Teli per delimitare spazi
- Cartellini–ruolo
- Campanella

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–autorità
- Animatori–frati anziani
- Animatori–custodi del silenzio
- Nessuno accelera i tempi

Svolgimento

Ambientazione

Tutti partecipano a una grande **udienza pubblica**.

Fase 1 – Attesa (25 min)

I gruppi attendono il turno, senza sapere quando toccherà.

Devono organizzarsi, stare uniti, non spazientirsi.

Fase 2 – Presentazione (40 min)

Ogni gruppo presenta un gesto, non un discorso:

- un simbolo
- una breve azione
- una parola

Fase 3 – Riconoscimento (15–20 min)

L’autorità riconosce pubblicamente il cammino.

Regole

- Si entra solo quando chiamati
- Si parla poco
- Si rispetta il silenzio

Chiusura solenne

Animatore:

“Quando ti fidi, anche il silenzio parla.”

Capitolo 16

NON FERMIAMOCI

Tema di giornata: Slancio / Perseveranza

Parola-chiave: "Si ricomincia ogni giorno"

Idea di fondo

Dopo Roma si potrebbe pensare: *abbiamo capito tutto, ora basta.*

Francesco invece riparte. Non perché sia facile, ma perché **il cammino non è finito.**

Questo capitolo fa vivere che la fedeltà non è entusiasmo continuo:

è **riprendere il passo**, anche quando sei stanco, distratto, tentato di fermarti.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Il viaggio a tappe che ricomincia"



Obiettivo educativo

- Far capire che fermarsi non significa finire
- Allenare resilienza e fiducia
- Vivere la gioia del "ripartire" insieme



Luogo

- Cortile o palestra
- Spazio per circuito circolare



Materiale

- Cerchi, coni, piccoli ostacoli morbidi
- Cartellini-tappa (partenza, pausa, ripartenza)
- Campanella o strumento sonoro
- Adesivi



Durata prevista

- 45–50 minuti



Ruolo degli animatori

- Animatori-guide di tappa
- Fermano e fanno ripartire il gruppo
- Incoraggiano chi si stanca
- Tengono il clima giocoso e non competitivo

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

“A volte il viaggio si ferma.
Ma non è mai finito.”

Fase 1 – Il primo giro (15 min)

I bambini percorrono un circuito semplice seguendo le tappe.

Ogni tappa richiede una piccola azione (saltare, girare, aspettare).

Fase 2 – La sosta (15 min)

A metà, su segnale, **tutti si fermano**.

Si siedono. Bevono. Respirano.

Fase 3 – Ripartire (10–15 min)

La campanella suona.

Tutti ripartono, anche chi era stanco.

Ricevono un adesivo–ripartenza.

Regole

- Non si corre
- Si aspetta chi è indietro
- Alla ripartenza si va tutti insieme

END Chiusura

Animatore:

“Ripartire è già vincere.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“Il progetto che non si chiude”**

Obiettivo educativo

- Vivere la perseveranza come **continuità**
- Accettare che non tutto si conclude subito
- Allenare creatività e adattamento

Luogo

- Cortile o salone
- Tavoli o aree di lavoro

Materiale

- Cartoni, pennarelli, nastro

- Schede–vincolo (tempo, materiale mancante, cambio obiettivo)
- Timer
- Cartellone grande

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–committenti
- Cambiano le consegne
- Osservano reazioni e collaborazione
- Non giudicano il risultato finale

Svolgimento

Ambientazione

“Il cammino non è un progetto che si chiude.
È qualcosa che si porta avanti.”

Fase 1 – Il progetto iniziale (20 min)

Ogni gruppo inizia a costruire qualcosa (ponte, rifugio, simbolo).

Fase 2 – Il cambio (20 min)

L’animatore introduce un cambiamento:

- nuovo obiettivo
- meno materiale
- meno tempo

I gruppi devono **adattare** il progetto, non rifarlo da zero.

Fase 3 – Continuare (10–15 min)

Si lavora ancora, senza chiudere del tutto.

Regole

- Non si butta via il lavoro fatto
- Non si ricomincia da zero
- Tutti restano coinvolti

Chiusura

Animatore:

“Non fermarsi vuol dire continuare anche quando cambia.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“La staffetta della fedeltà”

Obiettivo educativo

- Far vivere la perseveranza come **impegno condiviso**
- Integrare età e capacità diverse
- Trasformare la stanchezza in collaborazione

Luogo

- Campo sportivo o cortile molto grande
- Percorso lungo a più stazioni

Materiale

- Testimone (oggetto simbolico)
- Cartellini-fatica (caldo, noia, lentezza, confusione)
- Coni
- Fischietto (solo emergenze)

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-custodi delle stazioni
- Introducono le “fatiche”
- Tengono sicurezza e ritmo
- Non incitano alla competizione

Svolgimento

Ambientazione

Il gruppo deve portare un testimone **fino alla fine**, passando di mano in mano.

Fase 1 – Partenza (20 min)

Squadre miste iniziano il percorso.

Il testimone passa **solo se tutti sono pronti**.

Fase 2 – Le fatiche (50 min)

Alle stazioni:

- si rallenta
- si cambia modalità (camminare piano, in silenzio)
- si aspetta

Il testimone **non si perde mai**.

Fase 3 – Arrivo (15–20 min)

Tutti arrivano insieme.

Il testimone viene posato al centro.

Regole

- Nessuno corre
- Il testimone non si lancia
- Se uno si ferma, ci si ferma

END Chiusura solenne

Animatore:

“Non fermarsi è restare fedeli.”

Capitolo 17

PORZIUCOLA

Tema di giornata: Essenziale / Gratuità

Parola-chiave: *"Basta poco, se è vero"*

Idea di fondo

La Porziuncola è piccola, semplice, quasi invisibile.

Eppure diventa il cuore del cammino di Francesco.

Qui si scopre che l'essenziale **non è ciò che manca**, ma ciò che resta quando toglie il superfluo.

Questo capitolo educa a **fare spazio**, a scegliere, a fidarsi di ciò che conta davvero.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"La casa piccola che basta"



Obiettivo educativo

- Far sperimentare che **non serve tanto per stare bene**
- Allenare scelta, cooperazione e movimento
- Scoprire la gioia dello spazio condiviso e semplice



Luogo

- Cortile o palestra
- Spazio per costruzioni e spostamenti



Materiale

- Cartoni grandi
- Teli
- Nastro carta
- Oggetti "superflui" (giochi, pupazzi, palloni)
- Oggetti "essenziali" (ciotola, candela finta, coperta)



Durata prevista

- 45–50 minuti



Ruolo degli animatori

- Animatori-custodi dello spazio
- Invitano a togliere, non a aggiungere
- Non suggeriscono cosa è essenziale
- Tengono il gioco in movimento

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

“La Porziuncola era piccola.

Ma dentro ci stava tutto quello che serviva.”

Fase 1 – Costruire grande (15 min)

I bambini costruiscono una “casa” usando **tutto** il materiale disponibile.

Fase 2 – Alleggerire (20 min)

Gli animatori annunciano:

“La casa è troppo piena.”

A ogni segnale:

- un oggetto deve uscire
- lo spazio si riduce
- la casa resta abitabile per tutti

I bambini devono **spostarsi, riorganizzarsi**, decidere insieme.

Fase 3 – Abitare l'essenziale (10–15 min)

Restano solo pochi oggetti scelti dal gruppo.

Tutti entrano e si siedono.

Regole

- Nessuno resta fuori
- Non si rompe nulla
- Si decide insieme

END Chiusura

Animatore:

“Quando scegliamo bene, basta poco.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“Togliere per restare”**

Obiettivo educativo

- Vivere la scelta dell'essenziale come **processo attivo**
- Allenare rinuncia consapevole e dialogo
- Capire che togliere può liberare

Luogo

- Cortile grande o salone
- Spazio con stazioni

Materiale

- Zaini
- Oggetti vari (utili e inutili)
- Cartellini–vincolo (peso, tempo, spazio)
- Bilancia o riferimento simbolico di peso

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–viandanti esperti
- Introducono vincoli progressivi
- Non giudicano le scelte
- Tengono il ritmo del gioco

Svolgimento

Ambientazione

“Per camminare leggeri, bisogna scegliere.”

Fase 1 – Caricare (15 min)

Ogni gruppo riempie uno zaino con **molti oggetti**.

Fase 2 – Il cammino (30 min)

Il gruppo percorre un tragitto.

A ogni stazione:

- viene introdotto un vincolo (peso, spazio, tempo)
- devono togliere qualcosa dallo zaino
- spiegare **solo con un gesto** perché lo lasciano

Il gruppo continua a muoversi.

Fase 3 – Arrivo (10–15 min)

Arrivano con zaini quasi vuoti.

Li aprono e guardano cosa è rimasto.

Regole

- Nessun oggetto viene nascosto
- Tutti partecipano alla scelta
- Si cammina sempre insieme

Chiusura

Animatore:

“L’essenziale resta perché lo scegli.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“Il luogo che conta”

Obiettivo educativo

- Far vivere l'essenziale come **spazio condiviso**
- Integrare movimento, scelta e simbolo
- Creare un luogo semplice ma significativo per tutti

Luogo

- Cortile + salone o cappellina
- Spazi diversi collegati da cammino

Materiale

- Teli semplici
- Sassi, legni, corde
- Un oggetto centrale (candela grande o croce)
- Cartellini bianchi
- Pennarelli

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-custodi del percorso
- Invitano al silenzio in alcuni tratti
- Tengono uniti grandi e piccoli
- Non riempiono il senso al posto dei ragazzi

Svolgimento

Ambientazione

Il gruppo deve scegliere **un solo luogo** dove fermarsi davvero.

Fase 1 – Cercare (30 min)

Tutti si muovono tra diversi spazi:

- rumorosi
- vuoti
- grandi
- piccoli

In ogni spazio devono:

- stare poco
- lasciare qualcosa
- ripartire

Fase 2 – Scegliere (30 min)

Arrivati all'ultimo spazio, il gruppo decide di fermarsi.

Si costruisce insieme un luogo essenziale con pochi materiali.

Fase 3 – Abitare (20–30 min)

Tutti entrano, si siedono, scrivono una parola su un cartellino e lo depongono vicino all'oggetto centrale.

Regole

- Non si torna indietro
- Non si aggiunge nulla di superfluo
- Si resta insieme fino alla fine

END Chiusura solenne

Animatore:

“Qui basta poco.

E per questo è casa.”

Capitolo 18

ANDIAMO VERSO PERUGIA

Tema di giornata: Missione / Uscita

Parola-chiave: *"Andiamo incontro al mondo"*

Idea di fondo

Francesco non resta alla Porziuncola.

Esce, va verso Perugia: una città diversa, ostile, complessa.

Qui il Vangelo non si vive "tra amici", ma **in mezzo agli altri**.

Questo capitolo educa a uscire dal proprio spazio sicuro, ad **incontrare**, a non controllare tutto, a restare fedeli anche quando il contesto cambia.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"I messaggeri in terra straniera"

Obiettivo educativo

- Far vivere l'uscita come **incontro**, non come conquista
- Allenare adattamento, osservazione e fiducia
- Sperimentare che fuori non tutto funziona come "a casa"

Luogo

- Cortile o oratorio diviso in **zone diverse** (con segni chiari)
- Ogni zona rappresenta un "quartiere" di Perugia

Materiale

- Cartellini-messaggio con simboli (pace, aiuto, ascolto)
- Braccialetti o nastri colorati per distinguere i ruoli
- Oggetti semplici per caratterizzare le zone (sedie, cartelli)
- Campanella

Durata prevista

- 45–50 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-abitanti dei quartieri
- Ognuno ha un atteggiamento diverso (accogliente, distratto, diffidente)
- Non spiegano subito cosa vogliono
- Aiutano i bambini in difficoltà senza "salvare" il gioco

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

“Perugia non è come casa tua.

Qui devi imparare a guardare e ascoltare.”

Fase 1 – Partenza dei messaggeri (10 min)

I bambini, in piccoli gruppi, ricevono **un messaggio simbolico** da portare.

Fase 2 – I quartieri (25 min)

I gruppi entrano nei quartieri:

- alcuni animatori li ascoltano
- altri li ignorano
- altri chiedono di aspettare o cambiare modo

Il messaggio **non sempre viene accolto**.

Fase 3 – Ritorno (10–15 min)

Tutti tornano al centro e mostrano **come** è andata, non cosa hanno detto.

Regole

- Non si forza l'ingresso
- Se un quartiere rifiuta, si torna più tardi
- Si resta sempre in gruppo

END Chiusura

Animatore:

“In missione non controlli tutto.

Ma puoi restare gentile.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“La città che reagisce”**

Obiettivo educativo

- Vivere la missione come **interazione reale**
- Allenare lettura delle situazioni e autocontrollo
- Capire che il messaggio non cambia, ma **il modo sì**

Luogo

- Cortile grande o più spazi dell'oratorio
- Zone ben riconoscibili

Materiale

- Schede-scenario (mercato, strada, piazza, casa)
- Cartellini-reazione (indifferenza, curiosità, ostilità)
- Timer
- Oggetti-scena

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-registi delle scene
- Assegnano reazioni diverse a ogni giro
- Tengono il tempo e il ritmo
- Non giudicano le scelte dei ragazzi

Svolgimento

Ambientazione

“Andare verso Perugia significa entrare in una città viva.”

Fase 1 – Preparazione (15 min)

I gruppi ricevono:

- uno scenario
- una missione semplice (aiutare, raccontare, chiedere)

Fase 2 – Le scene (30 min)

Ogni scena dura pochi minuti.

A ogni ripetizione, **la reazione cambia**, ma la missione resta.

I ragazzi devono:

- adattarsi
- cambiare approccio
- non mollare subito

Fase 3 – Cambio città (10–15 min)

Si cambia scenario e ruolo.

Regole

- Non si alza la voce
- Non si deride il rifiuto
- La missione non si abbandona

Chiusura

Animatore:

“La missione non è facile.

Ma vale la pena.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“Uscire senza sapere”

Obiettivo educativo

- Far vivere l'uscita come **fiducia radicale**
- Integrare tutte le età in un'esperienza comune
- Sperimentare che la missione è movimento, relazione, sorpresa

Luogo

- Tutto l'oratorio + eventuali spazi esterni sicuri
- Percorso non dichiarato in anticipo

Materiale

- Cartellini–imprevisto
- Braccialetti per squadre miste
- Oggetti simbolici semplici
- Fischietto (solo sicurezza)

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–inviati
- Introducono imprevisti reali
- Accompagnano i più piccoli
- Tengono un clima di avventura, non caos

Svolgimento

Ambientazione

Il gruppo parte **senza sapere cosa incontrerà**.

Fase 1 – Mandato (15 min)

Breve consegna:

“Andate.

Fermatevi dove serve.

Tornate insieme.”

Fase 2 – L'uscita (55 min)

Durante il percorso:

- qualcuno chiede aiuto
- qualcuno rifiuta
- qualcuno osserva


I gruppi devono decidere **come reagire**, non cosa dire.

Fase 3 – Rientro (15–20 min)

Tutti rientrano e depongono al centro un segno dell'incontro vissuto.

 Regole

- Nessuno va da solo
- Non si improvvisa pericolosamente
- Si torna tutti

 END Chiusura solenne

Animatore:

“Siamo usciti.

E il mondo ci ha incontrati.”

Capitolo 19: PERFETTA LETIZIA

Tema di giornata: Gioia vera / Libertà interiore

Parola-chiave: *"La gioia non dipende da come va"*

Idea di fondo

Francesco spiazza tutti: la perfetta letizia **non è quando tutto riesce**, ma quando, anche respinto, stanco, frainteso, **resti libero dentro**.

Questo capitolo educa a una gioia **robusta**, non fragile, che non coincide con il successo, l'applauso o il "mi va bene".

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Il gioco che non funziona (ma fa ridere)"

Obiettivo educativo

- Far scoprire che ci si può divertire anche quando le cose non vanno come previsto
- Allenare flessibilità, autoironia e leggerezza
- Sperimentare una gioia che non dipende dal risultato

Luogo

- Cortile o palestra
- Spazio libero per giochi di movimento

Materiale

- Palloni morbidi
- Cerchi
- Cartoncini con scritte buffe ("al contrario", "piano piano", "con una mano")
- Fischietto (solo per segnale)

Durata prevista

- 45–50 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-registi del caos buono
- Introducono regole "strane"
- Ridono per primi
- Impediscono prese in giro

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore (con tono allegro):

“Oggi giochiamo...”

ma niente andrà come dovrebbe!”

Fase 1 – Il gioco normale (10 min)

Si avvia un gioco semplice (passaggi di palla, percorso).

Fase 2 – Le regole assurde (25 min)

Ogni pochi minuti l'animatore pesca un cartoncino:

- “si gioca seduti”
- “si va lentissimi”
- “si passa la palla all'indietro”
- “si sbaglia apposta”

Il gioco **non si ferma mai**, cambia solo il modo.

Fase 3 – Ridere insieme (10–15 min)

Tutti si fermano e raccontano **cosa li ha fatti ridere**, non cosa hanno fatto bene.

Regole

- Nessuno prende in giro
- Se sbagli, si ride insieme
- Il gioco continua sempre

Chiusura

Animatore:

“La gioia arriva anche quando non vinci.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“Quando va tutto storto”**

Obiettivo educativo

- Far vivere frustrazione, fallimento e reazione
- Allenare autocontrollo e resilienza
- Scoprire che la gioia vera è **come reagisci**, non cosa ottieni

Luogo

- Cortile grande o salone
- Spazio per prove diverse

Materiale

- Schede-sfida (impossibili o quasi)
- Timer
- Oggetti incompleti o "difettosi"
- Cartellini-evento (ritardo, errore, cambio regola)

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-disturbatori controllati
- Cambiano le regole all'ultimo
- Osservano reazioni emotive
- Fermano se nasce frustrazione aggressiva

Svolgimento

Ambientazione

"Non sempre le cose vanno come spero.
Ma puoi scegliere come stare."

Fase 1 – La sfida (20 min)

Ogni gruppo riceve una prova **molto difficile** (non impossibile, ma quasi).

Fase 2 – L'imprevisto (25 min)

A metà prova:

- viene tolto un oggetto
- cambia una regola
- il tempo si riduce

I gruppi **non possono ricominciare**.

Fase 3 – Reazione (10–15 min)

Non si valuta il risultato, ma:

- come hanno reagito
- se si sono aiutati
- se hanno mollato o riso

Regole

- Nessuna protesta urlata
- Non si accusa il gruppo
- Si resta fino alla fine

Chiusura

Animatore:

"La letizia non è riuscire.
È restare liberi."

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“La porta chiusa”

Obiettivo educativo

- Far vivere simbolicamente il rifiuto
- Trasformare la delusione in libertà interiore
- Coinvolgere tutte le età in un'esperienza forte ma giocosa

Luogo

- Cortile o salone
- Uno spazio delimitato come “porta”

Materiale

- Porta simbolica (pannelli, cartone)
- Campanella
- Cartellini–situazione
- Candele finte o luci

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–guardiani della porta
- Dicono “no” senza spiegare
- Tengono il clima non pesante
- Accompagnano chi si sente escluso

Svolgimento

Ambientazione

Il gruppo deve entrare da una porta...
ma **la porta resta chiusa.**

Fase 1 – Tentativi (30 min)

Gruppi diversi provano ad entrare:

- con forza
- con ordine
- con creatività

La porta non si apre.

Fase 2 – Reazioni (40 min)

Gli animatori osservano:

- chi si arrabbia
- chi scherza
- chi aiuta altri

Vengono proposte azioni alternative **fuori dalla porta**.

Fase 3 – Scoperta (15–20 min)

Si scopre che **la gioia era fuori**, non dentro.

La porta si apre solo alla fine, quando non serve più.

 Regole

- Nessuno viene escluso davvero
- Non si forza fisicamente
- Si resta insieme

 END Chiusura solenne (con sorriso)

Animatore:

“Questa... è la perfetta letizia.”

Capitolo 20

PROSSIME TAPPE

Tema di giornata: Discernimento / Futuro
Parola-chiave: *"Non so tutto, ma so che continuo"*

Idea di fondo

Francesco non pianifica una carriera, non disegna una mappa dettagliata. Ma **non si ferma**: guarda avanti, ascolta, intuisce, si lascia sorprendere. Questo capitolo educa a **pensare il futuro senza paura**, a scoprire che le "tappe" non sono tutte chiare, ma **possono essere scelte una alla volta**.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"La strada che si inventa"

Obiettivo educativo

- Far capire che il futuro non è già scritto
- Stimolare fantasia, cooperazione e movimento
- Vivere la gioia di costruire una strada insieme

Luogo

- Cortile grande o palestra
- Spazio libero e modulabile

Materiale

- Gessi colorati (o nastro carta)
- Cartoncini con simboli (sole, freccia, ponte, stella, cuore)
- Coni o cerchi
- Musica allegra

Durata prevista

- 45–50 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-viandanti
- Propongono cambi improvvisi
- Non decidono il percorso
- Incoraggiano chi resta indeciso

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

“Francesco non aveva una mappa.
Ma aveva piedi per camminare.”

Fase 1 – Disegnare la strada (20 min)

I bambini, a piccoli gruppi, **disegnano a terra** una strada:

- curve
- bivi
- ponti
- vicoli

Ogni simbolo indica una possibile “tappa”.

Fase 2 – Percorrerla (15 min)

I gruppi camminano sulle strade **create dagli altri**, non sulla propria.
Devono adattarsi a ciò che trovano.

Fase 3 – Cambiare direzione (10–15 min)

L’animatore annuncia:

“La strada cambia!”

I bambini aggiungono un nuovo tratto e ripartono.

Regole

- Non si cancella la strada degli altri
- Si cammina, non si corre
- Si decide insieme dove andare

END Chiusura

Animatore:

“Il futuro si costruisce camminando.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“Le scelte che aprono”**

Obiettivo educativo

- Allenare discernimento e responsabilità
- Capire che ogni scelta apre e chiude possibilità
- Vivere il futuro come spazio di libertà, non di ansia

Luogo

- Cortile o salone grande
- Spazio con più “porte” o aree segnate

Materiale

- Cartellini–scelta (andare, restare, cambiare, aspettare, rischiare)
- Schede–conseguenza (non punitiva, ma diverse)
- Timer
- Oggetti–simbolo

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–custodi delle possibilità
- Non dicono quale scelta è “giusta”
- Tengono il tempo
- Aiutano a rileggere ciò che accade

Svolgimento

Ambientazione

“Ogni tappa è una scelta.

E ogni scelta apre qualcosa.”

Fase 1 – Il bivio (20 min)

Ogni gruppo si trova davanti a **più opzioni**.

Sceglie senza sapere cosa succederà dopo.

Fase 2 – Le conseguenze (25 min)

Ogni scelta porta a:

- una nuova possibilità
- un rallentamento
- una sorpresa

Nessuna scelta elimina dal gioco.

Fase 3 – Rimettere insieme (10–15 min)

I gruppi raccontano **che strada si è aperta**, non se hanno “vinto”.

Regole

- Nessuna scelta è sbagliata
- Non si torna indietro subito
- Si resta nel gioco fino alla fine

END Chiusura

Animatore:

“Il futuro non è da indovinare.

È da attraversare.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“La mappa che nasce camminando”

Obiettivo educativo

- Far vivere il futuro come **processo collettivo**
- Integrare tutte le età in un'unica esperienza
- Trasformare il movimento in visione

Luogo

- Tutto l'oratorio
- Più spazi collegati tra loro

Materiale

- Grande telo bianco
- Pennarelli grossi
- Cartellini-tappa
- Oggetti simbolici dei capitoli precedenti
- Musica di sottofondo

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–narratori del cammino
- Tengono il gruppo unito
- Non anticipano le tappe
- Curano che nessuno resti ai margini

Svolgimento

Ambientazione

La mappa non è pronta.

Si costruisce **mentre si cammina**.

Fase 1 – Partenza (20 min)

Il gruppo parte senza mappa.

Ogni tappa aggiunge **un segno sul telo**.

Fase 2 – Cammino creativo (50 min)

A ogni fermata:

- si aggiunge un simbolo
- si racconta un tratto di strada
- si decide insieme la prossima direzione

Fase 3 – Contemplare la mappa (15–20 min)

Il telo viene steso a terra.

Tutti osservano **la strada fatta**.

Regole

- Nessun segno viene cancellato
- Tutti contribuiscono
- Si guarda avanti e indietro insieme

END Chiusura solenne

Animatore:

“Le prossime tappe non sono scritte.
Ma siamo pronti a camminarle.”

Capitolo 21

L'EREMO DELLE CARCERI

Tema di giornata: Silenzio / Ascolto / Interiorità

Parola-chiave: *"Imparo ad ascoltare"*

Idea di fondo

Francesco sale alle Carceri per allontanarsi dal rumore, non dal mondo.

Il silenzio non è fuga, ma **luogo in cui capisco chi sono e cosa mi abita dentro**.

Questo capitolo educa a un ascolto **attivo**, non passivo;

a un silenzio **abitato**, non vuoto;

a un rallentare che fa emergere ciò che di solito non sentiamo.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"I passi leggeri"



Obiettivo educativo

- Far sperimentare il silenzio come **attenzione**, non come divieto
- Allenare controllo del corpo e ascolto sensoriale
- Scoprire che muoversi piano cambia il modo di stare insieme



Luogo

- Cortile, giardino o palestra
- Spazio con piccoli ostacoli morbidi



Materiale

- Tappetini o cuscini
- Campanella o strumento sonoro leggero
- Foglie, sassolini, stoffe
- Cartoncini con simboli dell'ascolto (orecchio, cuore)



Durata prevista

- 45–50 minuti



Ruolo degli animatori

- Animatori–guide del ritmo
- Mostrano per primi come muoversi piano
- Non richiamano con voce alta
- Intervengono solo con gesti o segni

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore (a voce bassa):

“Alle Carceri Francesco camminava piano.
Per sentire meglio.”

Fase 1 – Provare il silenzio (15 min)

I bambini attraversano lo spazio **molto lentamente**, seguendo un percorso semplice.

Ogni rumore involontario (passi, sfregamenti) diventa occasione per fermarsi.

Fase 2 – Il sentiero sensibile (20 min)

Vengono aggiunti elementi:

- stoffe
- sassolini
- tappetini

I bambini li attraversano **a piedi nudi o con attenzione**, concentrandosi sulle sensazioni.

Fase 3 – Fermarsi ad ascoltare (10–15 min)

Tutti si siedono su un tappetino.

Si ascolta un suono breve (campanella), poi il silenzio.

Regole

- Non si corre
- Non si parla
- Se uno si distrae, si ricomincia insieme

END Chiusura

Animatore:

“Quando faccio silenzio, sento di più.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“Le voci che non fanno rumore”**

Obiettivo educativo

- Distinguere tra rumore esterno e voce interiore
- Allenare attenzione, concentrazione e autoconsapevolezza
- Vivere il silenzio come spazio che parla

Luogo

- Salone o spazio all'aperto raccolto

- Zone delimitate per piccoli gruppi

Materiale

- Cartellini con parole interiori (paura, pace, rabbia, attesa, gioia)
- Fogli e penne
- Timer
- Una candela finta o luce soffusa

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–custodi del clima
- Non commentano i contenuti personali
- Mantengono tempi chiari
- Proteggono il silenzio da interruzioni inutili

Svolgimento

Ambientazione

“Nel silenzio emergono voci che non urlano.”

Fase 1 – Il rumore (15 min)

Per pochi minuti si fa volutamente rumore (parlare, muoversi).
Poi, di colpo, silenzio totale.

Fase 2 – Ascolto guidato (25 min)

Ogni ragazzo riceve un cartellino–parola.

In silenzio, deve:

- pensarci
- scriverle accanto una sensazione o immagine
- non condividerla subito

Fase 3 – Condivisione scelta (10–15 min)

Chi vuole può condividere **una sola parola**, non la spiegazione.

Regole

- Nessuno è obbligato a parlare
- Nessun commento agli altri
- Il silenzio vale più delle parole

Chiusura

Animatore:

“Non tutto ciò che conta fa rumore.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“Salire alle Carceri”

Obiettivo educativo

- Vivere un'esperienza simbolica di ascesa e interiorità
- Integrare movimento lento, attenzione e presenza
- Creare un clima profondo senza pesantezza

Luogo

- Percorso in salita (reale o simbolico)
- Più stazioni collegate

Materiale

- Cartellini–stazione (fermarsi, ascoltare, respirare, guardare)
- Corde o nastri per segnare il percorso
- Una luce o simbolo finale
- Oggetti naturali (rami, pietre)

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–custodi delle stazioni
- Tengono il gruppo unito
- Invitano al silenzio senza imporlo
- Accompagnano i più piccoli con discrezione

Svolgimento

Ambientazione

Il gruppo “sale” alle Carceri, **insieme ma in silenzio.**

Fase 1 – Partenza lenta (20 min)

Il gruppo parte camminando molto piano.

A ogni stazione, una breve indicazione (respira, guarda, fermati).

Fase 2 – La sosta (40 min)

Arrivati in alto:

- ci si siede
- si guarda intorno
- si resta in silenzio condiviso

Nessuna spiegazione lunga.

Fase 3 – Ridiscendere (20–30 min)
Si scende in silenzio o con musica dolce.
Il gruppo resta compatto.

Regole

- Nessuno corre
- Nessuno resta indietro
- Il silenzio è un dono, non una punizione

END Chiusura solenne

Animatore (a voce bassa):
"Chi ascolta dentro, cammina meglio fuori."

Capitolo 22

SAN FRANCESCO A VENEZIA

Tema di giornata: Incontro / Presenza nel mondo
Parola-chiave: *"Stare nel mondo senza perdere il cuore"*

Idea di fondo

Venezia è movimento, commercio, lingue diverse, rumore, ricchezza e povertà insieme.

Francesco non fugge la città: **ci entra**, senza diventare come essa.

Questo capitolo educa a stare nel mondo **con uno stile diverso**, a incontrare tutti, a non chiudersi né confondersi, a portare il Vangelo **nelle strade vere**.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Le calli affollate"

Obiettivo educativo

- Far vivere la città come luogo di incontro
- Allenare attenzione agli altri e adattamento
- Muoversi in spazi "pieni" senza spingere o isolarsi

Luogo

- Cortile grande o palestra
- Spazio diviso in "calli" strette con sedie, panche, corde

Materiale

- Sedie e panche per creare passaggi
- Cartellini-personaggio (mercante, bambino, povero, forestiero)
- Campanella
- Nastri colorati

Durata prevista

- 45–50 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-abitanti della città
- Alcuni si muovono lentamente, altri velocemente
- Aiutano a mantenere il gioco sicuro
- Rinforzano i comportamenti di rispetto

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

“Venezia è piena di gente.

Se non stai attento, perdi gli altri.”

Fase 1 – Entrare in città (15 min)

I bambini entrano nelle “calli” camminando liberamente.

Lo spazio è stretto: devono **fermarsi, aspettare, passare a turno**.

Fase 2 – Gli incontri (20 min)

Ogni bambino riceve un cartellino–personaggio.

Quando si incontrano, devono:

- guardarsi
- fare un piccolo gesto (saluto, inchino, sorriso)
- continuare senza fermare il flusso

Fase 3 – Il campo aperto (10–15 min)

Le calli si aprono in una “piazza”.

Tutti si ritrovano insieme.

Regole

- Non si corre
- Non si spinge
- Nessuno resta solo

Chiusura

Animatore:

“In mezzo a tanti, possiamo restare gentili.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“Il mercato delle relazioni”**

Obiettivo educativo

- Far sperimentare scambio, comunicazione e ascolto
- Capire che non tutto si compra o si vende
- Allenare presenza e rispetto in contesti complessi

Luogo

- Cortile o salone grande
- Spazio organizzato a “banchi”

Materiale

- Tavoli o spazi-banco
- Gettoni simbolici
- Cartellini-bene (tempo, ascolto, aiuto, parola gentile)
- Timer

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-mercanti e osservatori
- Regolano gli scambi
- Introducono piccoli imprevisti
- Tengono il gioco vivo e ordinato

Svolgimento

Ambientazione

“A Venezia si scambia di tutto.

Ma non tutto ha un prezzo.”

Fase 1 – Apertura del mercato (15 min)

Ogni gruppo riceve gettoni e alcuni “beni”.

Fase 2 – Scambi liberi (30 min)

I ragazzi devono ottenere ciò che serve **non solo pagando**, ma:

- ascoltando
- aspettando
- aiutando altri

Alcuni beni **non si possono comprare**.

Fase 3 – Chiusura (10–15 min)

Il mercato chiude.

Si guarda cosa si è ottenuto e come.

Regole

- Non si ruba
- Non si urla
- Gli accordi si rispettano

END Chiusura

Animatore:

“Nel mondo vale chi sai incontrare.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

"Attraversare la città"

Obiettivo educativo

- Vivere la città come spazio di missione quotidiana
- Integrare tutte le età in un'esperienza dinamica
- Allenare attenzione, collaborazione e presenza

Luogo

- Tutto l'oratorio
- Percorso con zone molto diverse

Materiale

- Cartellini-situazione (folla, fretta, bisogno, festa)
- Braccialetti per gruppi misti
- Oggetti simbolici (ponte, vela, remo)
- Fischietto (sicurezza)

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-cittadini
- Creano situazioni realistiche
- Accompagnano i piccoli
- Osservano come il gruppo reagisce

Svolgimento

Ambientazione

Il gruppo deve attraversare la "città" **senza perdersi**.

Fase 1 – Partenza (20 min)

Gruppi misti partono da punti diversi con una missione semplice: **arrivare insieme**.

Fase 2 – La città viva (50 min)

Durante il percorso:

- qualcuno ha fretta
- qualcuno chiede aiuto
- qualcuno distrae

I gruppi devono scegliere **come stare**, non solo dove andare.

Fase 3 – Arrivo comune (15–20 min)

Tutti arrivano nello stesso luogo.

Si posa al centro un simbolo della città attraversata.

Regole

- Nessuno corre via
- I grandi si prendono cura dei piccoli
- Non si ignora chi chiede

END Chiusura solenne

Animatore:

“Anche in mezzo al mondo,
possiamo camminare con il cuore libero.”

Capitolo 23

LA VERNA

Tema di giornata: Dono totale / Trasformazione

Parola-chiave: *"Mi affido fino in fondo"*

Idea di fondo

La Verna non è un luogo comodo.

È aspra, alta, silenziosa.

Francesco sale qui **non per fuggire**, ma per **consegnarsi**: corpo, cuore, vita.

Questo capitolo parla di **scelte profonde**, di momenti in cui non si torna indietro uguali a prima.

Non è dolore fine a sé stesso: è **amore che segna**, che lascia traccia.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"La salita coraggiosa"

Obiettivo educativo

- Far vivere la fatica come parte di qualcosa di bello
- Allenare fiducia, perseveranza e incoraggiamento reciproco
- Scoprire che alcune cose importanti richiedono impegno

Luogo

- Cortile o palestra
- Percorso con dislivelli simbolici (panche, tappeti, gradini)

Materiale

- Panche, tappetini, cerchi
- Cartoncini-simbolo (cuore, mano, stella)
- Campanella
- Nastri rossi o dorati

Durata prevista

- 45–50 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-guide della montagna
- Incoraggiano senza spingere
- Aiutano chi ha paura
- Tengono il ritmo senza fretta

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

“La Verna è una montagna.

Non si sale correndo.

Si sale insieme.”

Fase 1 – Preparare la salita (15 min)

I bambini osservano il percorso.

Ogni gruppo riceve un simbolo che rappresenta **ciò che porta con sé** (amicizia, coraggio, fiducia).

Fase 2 – La salita (20 min)

I gruppi affrontano il percorso:

- lentamente
- aiutandosi
- aspettando chi resta indietro

Ogni tratto completato permette di legare un nastro al simbolo.

Fase 3 – Arrivo in cima (10–15 min)

In cima, tutti si siedono.

I simboli vengono messi insieme a formare un unico segno.



Regole

- Non si corre
- Non si supera chi è davanti
- Si aiuta senza tirare



Chiusura

Animatore:

“Le cose importanti si conquistano con il cuore.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“Il segno che resta”**



Obiettivo educativo

- Riflettere sul fatto che le scelte lasciano tracce
- Vivere un’esperienza simbolica di trasformazione
- Allenare profondità, rispetto e interiorità



Luogo

- Salone o spazio raccolto
- Zone per piccoli gruppi

Materiale

- Cartoncini a forma di mano
- Pennarelli rossi e neri
- Nastro adesivo
- Candele finte o luce soffusa

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–custodi del senso
- Non forzano condivisioni personali
- Offrono parole brevi e chiare
- Proteggono il clima di rispetto

Svolgimento

Ambientazione

“Alla Verna Francesco riceve un segno.
Non per farsi vedere,
ma perché l’amore lascia traccia.”

Fase 1 – Il segno personale (20 min)

Ogni ragazzo riceve una mano di cartoncino.

In silenzio scrive:

- una scelta fatta
- o qualcosa che lo ha segnato

Fase 2 – Il gesto (25 min)

A turno, chi vuole:

- attacca la mano a un grande telo
- aggiunge un segno rosso (simbolo, non realistico)
- resta un momento in silenzio

Fase 3 – Guardare insieme (10–15 min)

Si osserva il telo completo, senza commenti.

Regole

- Nessuno è obbligato a condividere
- Non si giudica
- Il silenzio è parte del gioco

Chiusura

Animatore:

“Ciò che ami davvero, ti cambia.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“La montagna del dono”

Obiettivo educativo

- Far vivere una scelta collettiva profonda
- Integrare fatica, silenzio e gesto simbolico
- Sentire che il dono totale non isola, ma unisce

Luogo

- Percorso articolato (interno + esterno)
- Uno spazio “in alto” o simbolicamente separato

Materiale

- Cartellini-tappa (salire, fermarsi, offrire)
- Oggetti simbolici (pietre, corde, legni)
- Un grande simbolo finale (croce semplice o luce)
- Musica molto discreta

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-accompagnatori
- Tengono il gruppo compatto
- Invitano al silenzio nei momenti giusti
- Intervengono solo per sicurezza o senso

Svolgimento

Ambientazione

Il gruppo sale insieme una “montagna” fatta di tappe.

Fase 1 – Il cammino (40 min)

A ogni tappa:

- si compie un gesto semplice (lasciare un oggetto, legare una corda, fermarsi)
- non si parla
- si guarda avanti

Fase 2 – L’offerta (25 min)

In cima, ognuno depone qualcosa di simbolico ai piedi del segno centrale.

Fase 3 – Ridiscendere cambiati (15–20 min)

Si scende lentamente, con musica leggera.

Il gruppo resta unito.

Regole

- Nessuna fretta
- Nessuna spiegazione lunga
- Si resta insieme fino alla fine

END Chiusura solenne

Animatore (voce calma ma luminosa):

“Quando ti doni davvero,
non perdi nulla.

Ti ritrovi.”

Capitolo 24

QUALE META

Tema di giornata: Scelta / Direzione personale

Parola-chiave: *"Dove vado io?"*

Idea di fondo

Dopo La Verna non c'è una risposta uguale per tutti.

Francesco ha scelto fino in fondo, ma **ognuno deve trovare la propria meta.**

Questo capitolo non chiude il cammino: **lo rilancia**, con energia, libertà, movimento.

Non si tratta di scegliere "bene", ma di **mettersi in gioco davvero.**

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Corri verso la tua stella"



Obiettivo educativo

- Far vivere la scelta come qualcosa di gioioso e attivo
- Stimolare movimento, entusiasmo e decisione
- Capire che non tutti vanno nello stesso posto



Luogo

- Cortile grande o campo sportivo
- Spazio aperto con punti ben visibili



Materiale

- Stelle di cartoncino di colori diversi
- Coni per segnare le "mete"
- Fischietto
- Musica allegra



Durata prevista

- 45–50 minuti



Ruolo degli animatori

- Animatori-custodi delle mete
- Incitano senza dirigere
- Mantengono sicurezza e ritmo
- Aiutano chi resta indeciso

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore (energia alta):

“Ognuno ha una stella.

Non è uguale a quella degli altri.

Ma è la tua!”

Fase 1 – Scoprire le stelle (10 min)

Ogni bambino riceve **una stella colorata**, senza sapere cosa significhi.

Fase 2 – Le mete (20 min)

Nel campo ci sono 4–5 mete.

Alla musica, i bambini **corrono liberamente**.

Quando la musica si ferma, l’animatore chiama un colore:

chi ha quella stella corre verso **la meta che sente più giusta**.

Fase 3 – Cambiare (10–15 min)

Nuova musica, nuove corse, nuove scelte.

Nessuna meta è definitiva.

Regole

- Si corre guardando avanti
- Non si spinge
- Se uno cade, ci si ferma

END Chiusura

Animatore:

“La tua meta ti fa muovere.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI

“Scelte a tempo”

Obiettivo educativo

- Allenare decisione rapida e consapevole
- Capire che ogni scelta comporta movimento e conseguenze
- Vivere la libertà senza immobilizzarsi

Luogo

- Cortile grande o palestra
- Spazio con più aree delimitate

Materiale

- Cartelloni–direzione (servire, rischiare, studiare, partire, restare)
- Timer grande
- Cartellini–imprevisto
- Fischietto

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–cronometristi
- Lanciano gli imprevisti
- Tengono alta l'energia
- Osservano le dinamiche di gruppo

Svolgimento

Ambientazione

“Nella vita non puoi restare fermo troppo a lungo.”

Fase 1 – Il primo bivio (15 min)

I ragazzi sono al centro.

Vengono presentate **5 direzioni**.

Hanno 10 secondi per scegliere e **correre** verso una zona.

Fase 2 – Gli imprevisti (30 min)

Ogni scelta genera:

- una sfida fisica breve
- un cambio improvviso
- una nuova direzione

I ragazzi devono **ripartire subito**, senza discussioni infinite.

Fase 3 – Fermarsi un attimo (10–15 min)

Breve stop per guardare quante scelte sono state fatte.

Regole

- Chi resta fermo perde il turno
- Non si torna indietro subito
- Si rispetta la scelta degli altri

END Chiusura

Animatore:

“La meta si scopre camminando.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“La corsa delle direzioni”

Obiettivo educativo

- Far vivere il futuro come slancio collettivo
- Integrare età diverse in movimento continuo
- Trasformare energia e confusione in scelta

Luogo

- Campo sportivo o grande cortile
- Spazio molto ampio

Materiale

- Grandi frecce colorate
- Bandierine
- Cartellini–direzione
- Fischietti (solo animatori)

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–registi del flusso
- Tengono il gioco sempre in movimento
- Bloccano solo per sicurezza
- Stimolano scelte rapide

Svolgimento

Ambientazione

Il campo è un enorme **bivio vivente**.

Fase 1 – Caos iniziale (20 min)

Tutti corrono liberamente seguendo musica.

Al segnale, compare una freccia:

tutti devono **scegliere rapidamente** se seguirla o no.

Fase 2 – Le direzioni che cambiano (50 min)

Le frecce cambiano spesso.

Alcune portano a:

- corse più lunghe
- attese brevi
- nuovi gruppi

Il gruppo si **ricompone continuamente**.

Fase 3 – Arrivo (15–20 min)

Tutti arrivano in un punto centrale.

Molti percorsi, **un solo cerchio finale.**

Regole

- Si corre in sicurezza
- Nessuno resta solo
- Il gioco non si ferma quasi mai

 END Chiusura solenne (col fiato corto 😊)

Animatore:

“Ora sappiamo una cosa:

non siamo fermi.

E questo è l’inizio.”

Capitolo 25

OTTOBRE 1226

Tema di giornata: Compimento / Passaggio

Parola-chiave: "È tempo di consegnare"

Idea di fondo

Francesco è alla fine del cammino terreno.

Non è immobilità: è **un tempo carico**, intenso, vivo.

Tutto ciò che ha vissuto ora viene **consegnato**: ai fratelli, alla Chiesa, al mondo.

Questo capitolo educa a vivere i passaggi **con verità e forza**, senza paura, senza trattenere tutto per sé.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Il messaggio da portare"



Obiettivo educativo

- Far capire che alcune cose importanti vanno **affidate**
- Allenare movimento, fiducia e responsabilità
- Vivere il passaggio come qualcosa di attivo e bello



Luogo

- Cortile o palestra
- Spazio con percorsi intrecciati



Materiale

- Piccole pergamene o cartoncini arrotolati
- Braccialetti colorati
- Coni per segnare i percorsi
- Campanella



Durata prevista

- 45–50 minuti



Ruolo degli animatori

- Animatori–destinatari del messaggio
- Incoraggiano i bambini a non fermarsi
- Tengono alta l'energia
- Aiutano chi perde la strada

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

“Quando qualcosa è importante,
non la tieni in tasca.
La affidi.”

Fase 1 – Ricevere il messaggio (10 min)

Ogni bambino riceve una pergamena con un simbolo (cuore, luce, strada).

Fase 2 – Portarlo (25 min)

I bambini devono **correre** lungo percorsi diversi per portare il messaggio:

- attraversano zone strette
- devono aspettare il turno
- a volte devono cambiare strada

Il messaggio **non va perso**.

Fase 3 – Consegnare (10–15 min)

Arrivati al destinatario, consegnano il messaggio e ricevono un segno di ringraziamento.



Regole

- Si corre guardando avanti
- Non si lancia il messaggio
- Se uno cade, ci si ferma



Chiusura

Animatore:

“Quando consegna, continui a vivere.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“Il testimone che passa”**



Obiettivo educativo

- Vivere il passaggio di responsabilità
- Allenare fiducia reciproca e attenzione
- Capire che il cammino continua **attraverso altri**



Luogo

- Campo sportivo o cortile grande
- Percorso con più zone

Materiale

- Testimone simbolico (legno, bastone decorato)
- Cartellini–imprevisto
- Timer
- Coni

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–custodi del ritmo
- Introducono cambi improvvisi
- Non permettono accaparramenti
- Tengono il gruppo unito

Svolgimento

Ambientazione

“Francesco non trattiene.
Passa.”

Fase 1 – La staffetta iniziale (20 min)

Il testimone passa di mano in mano lungo un percorso.
Si corre **solo quando il gruppo è pronto**.

Fase 2 – Gli imprevisti (25 min)

A ogni passaggio:

- cambia il percorso
- si aggiunge una difficoltà
- si richiede cooperazione (passare in due, fermarsi insieme)

Fase 3 – Ultimo passaggio (10–15 min)

Il testimone viene consegnato **all’ultimo**, non al più veloce.

Regole

- Il testimone non si lancia
- Non si corre da soli
- Si aspetta chi è indietro

END Chiusura

Animatore:

“Il cammino continua perché qualcuno riceve.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“Il tempo che stringe”

Obiettivo educativo

- Far vivere l'urgenza del tempo che passa
- Integrare tutte le età in movimento continuo
- Sperimentare che il tempo può essere pieno, non vuoto

Luogo

- Tutto il cortile o campo grande
- Spazio diviso in settori

Materiale

- Grande orologio simbolico
- Cartellini-tempo (ora, subito, attendi, consegna)
- Fischietto
- Oggetti simbolici dei capitoli precedenti

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-custodi del tempo
- Tengono il gioco in movimento
- Fermano solo per sicurezza
- Richiamano all'urgenza senza stress

Svolgimento

Ambientazione

Il gruppo vive un tempo che **non si può fermare**.

Fase 1 – Movimento continuo (30 min)

I gruppi si muovono senza sosta tra i settori.

Ogni settore chiede un'azione rapida (correre, portare, scegliere).

Fase 2 – Le consegne (40 min)

A intervalli:

- qualcuno deve consegnare un oggetto
- qualcun altro lo riceve
- il gruppo riparte subito

Il tempo **non aspetta**.

Fase 3 – Fermarsi davvero (15–20 min)
All'ultimo segnale, tutti si fermano insieme.
Silenzio improvviso.

Regole

- Non si ignora il segnale
- Non si resta indietro volontariamente
- Si riparte sempre insieme

Chiusura solenne

Animatore (energia che si placa):
"Il tempo passa.
Ma ciò che consegna resta."

Capitolo 26

MATTINATA DEL 3 OTTOBRE

Tema di giornata: Presenza / Essere qui

Parola-chiave: "Adesso conta"

Idea di fondo

È mattina. Il tempo stringe, ma non corre più: **si concentra**.

Francesco è pienamente qui. Non fa grandi discorsi: **vive il momento**.

Questo capitolo educa a stare **presenti mentre si è in movimento**, a fare bene ciò che c'è da fare **adesso**, senza fuggire né rimandare.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Adesso tocca a te!"

Obiettivo educativo

- Allenare attenzione al momento presente
- Vivere il movimento come risposta pronta
- Rafforzare fiducia e reattività positiva

Luogo

- Cortile o palestra
- Spazio libero con punti numerati

Materiale

- Cartellini con numeri/icone
- Coni
- Fischietto
- Musica ritmata

Durata prevista

- 45–50 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-chiamanti
- Tengono alto il ritmo
- Chiamano cambi improvvisi
- Garantiscono sicurezza nei movimenti

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore (energia viva):

“Non ieri. Non domani.

Adesso!”

Fase 1 – Muoversi liberi (15 min)

Alla musica i bambini corrono liberamente.

Al segnale, l'animatore chiama un numero: i bambini corrono al punto corrispondente.

Fase 2 – Prontezza (20 min)

I segnali diventano più rapidi:

- doppio segnale = fermarsi
- segnale lungo = cambiare direzione
- numero + colore = nuova scelta

Fase 3 – Presenza (10–15 min)

I bambini devono rispondere **subito**, senza imitare gli altri.

Regole

- Si guarda dove si va
- Non si copia
- Se sbagli, riparti subito

END Chiusura

Animatore:

“Essere presenti è rispondere adesso.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“Il momento giusto”**

Obiettivo educativo

- Allenare discernimento rapido
- Capire quando agire e quando aspettare
- Vivere il tempo come alleato

Luogo

- Cortile grande o campo
- Aree delimitate

Materiale

- Cartellini–azione (vai, aspetta, cambia)
- Timer
- Fischietto

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–registi del tempo
- Cambiano ritmo e consegne
- Osservano reazioni
- Mantengono tensione positiva

Svolgimento

Ambientazione

“Non tutto va fatto subito.
Ma quando è il momento, sì.”

Fase 1 – Azione continua (20 min)

I ragazzi si muovono liberamente tra le aree.

Ogni segnale assegna un’azione da fare **subito**.

Fase 2 – Il tempo giusto (25 min)

Vengono introdotti segnali contrastanti:

- “vai” subito
- “aspetta” anche se vorresti muoverti
- “cambia” senza spiegazioni

Fase 3 – Rilettura veloce (10–15 min)

Breve confronto: quando è stato difficile fermarsi? quando partire?

Regole

- Non si protesta
- Si risponde al segnale
- Il tempo non si discute

Chiusura

Animatore:

“Il momento giusto è un dono.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

“Qui e ora”

Obiettivo educativo

- Vivere un'energia concentrata e condivisa
- Integrare tutte le età in azione continua
- Scoprire la forza dell'attenzione comune

Luogo

- Grande cortile o campo sportivo
- Spazio centrale ben visibile

Materiale

- Grande cerchio a terra
- Cartellini–segnale
- Musica ritmata
- Fischietto (solo animatori)

Durata prevista

- 90 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–conduttori del flusso
- Tengono il gruppo sempre attivo
- Fermano solo per sicurezza
- Rinforzano il “qui e ora”

Svolgimento

Ambientazione

Il gruppo vive una lunga sequenza di azioni **senza pause lunghe**.

Fase 1 – Movimento continuo (30 min)

Musica accesa, il gruppo si muove.

Ogni segnale cambia il tipo di movimento (correre, saltare, camminare veloce).

Fase 2 – Presenza condivisa (40 min)

Vengono inserite azioni collettive:

- entrare e uscire dal cerchio
- fermarsi tutti insieme
- ripartire in direzioni opposte

Serve **attenzione totale** agli altri.


Fase 3 – Fermarsi insieme (15–20 min)

Un unico segnale ferma tutti.

Silenzio breve, poi respiro comune.

Regole

- Nessuno parte prima
- Nessuno resta indietro
- Si guarda il gruppo, non solo se stessi

 END Chiusura solenne (energia che si raccoglie)

Animatore:

“Adesso è il tempo più importante.”

Capitolo 27

ASSIEME A FRANCESCO

 **Tema di giornata:** Comunione / Appartenenza
 **Parola-chiave:** *"Siamo parte della stessa storia"*

Idea di fondo

Non si segue Francesco da lontano: **si sta con lui.**

Questo capitolo fa vivere il sentirsi parte di un corpo più grande, dove nessuno è protagonista assoluto e nessuno è inutile.

Il gruppo diventa **forza**, non somma di individui.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Il grande cerchio in movimento"

Obiettivo educativo

Sentirsi parte di un gruppo che si muove insieme, imparare a coordinarsi, divertirsi senza competizione.

Luogo

Cortile o palestra.

Materiale

Palloni morbidi, musica allegra.

Durata prevista

45–50 minuti.

Svolgimento

I bambini formano un grande cerchio. Alla musica:

- passano il pallone a caso,
- al cambio musica devono **muoversi tutti insieme** (saltelli, passi laterali, giro completo),
- quando la musica si ferma, chi ha il pallone sceglie il movimento successivo per tutti.

Regole

Nessuno resta fermo, nessuno comanda sempre.

Chiusura

"Quando ci muoviamo insieme, siamo più forti."

GIOCO 2 – 11/13 ANNI

“La squadra che regge”

Obiettivo educativo

Allenare fiducia, coordinazione e responsabilità reciproca.

Luogo

Campo sportivo.

Materiale

Corde, palloni, coni.

Durata prevista

60 minuti.

Svolgimento

Squadre da 8–10 ragazzi devono affrontare **prove dinamiche**:

- trasportare un pallone senza mani,
- muoversi legati a coppie,
- superare un tratto senza parlare.

Ogni errore non elimina, ma **rallenta tutta la squadra**.

Regole

Si vince solo se arrivano tutti.

Chiusura

“Non conta chi corre di più, ma chi resta.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME

“Un solo corpo”

Obiettivo educativo

Vivere la comunione come esperienza fisica ed emotiva.

Luogo

Grande cortile.

Materiale

Fasce elastiche o nastri lunghi.

Durata prevista

90 minuti.

Svolgimento

Tutti sono collegati da fasce elastiche a formare una rete.

Devono:

- spostarsi,
- cambiare direzione,
- superare ostacoli leggeri.

Se uno tira troppo, il gruppo si sbilancia: serve ascolto continuo.

Chiusura

“Camminare insieme non è facile. È bellissimo.”

Capitolo 28

IN DIALOGO CON FRANCESCO

Tema di giornata: Ascolto reciproco / Dialogo vero

Parola-chiave: *"Ti ascolto, mi ascolti"*

Idea di fondo

Non è un dialogo fatto di parole lunghe o spiegazioni.

È un dialogo **vivo**, che passa dal corpo, dagli sguardi, dalle reazioni.

Francesco non parla dall'alto: **cammina accanto**, ascolta, risponde.

Questo capitolo educa a un ascolto **attivo**, che muove, cambia, coinvolge.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"Eco in movimento"

Obiettivo educativo

- Allenare ascolto e attenzione
- Rispondere a ciò che l'altro propone
- Capire che dialogare è **fare insieme**

Luogo

- Cortile o palestra
- Spazio ampio e libero

Materiale

- Cartellini con simboli-azione (salta, gira, cammina, fermati)
- Musica vivace
- Fischietto

Durata prevista

- 45–50 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori-registi del ritmo
- Propongono azioni chiare
- Mantengono alta l'energia
- Aiutano i più piccoli a non perdersi

Svolgimento

Ambientazione narrativa

Animatore:

“Francesco parlava anche con i gesti.

E tu sai ascoltare con il corpo?”

Fase 1 – L’eco semplice (15 min)

Un animatore fa un gesto grande e chiaro.

I bambini lo **ripetono tutti insieme**, subito.

Fase 2 – Catena di eco (20 min)

Un bambino fa un gesto → il gruppo risponde → un altro bambino ne propone uno nuovo.

Il dialogo **continua senza fermarsi**.

Fase 3 – Eco veloce (10–15 min)

I gesti diventano più rapidi.

Serve attenzione per non perdere il filo.

Regole

- Non si parla
- Si guarda chi propone
- Se sbagli, rientri subito

END Chiusura

Animatore:

“Ascoltare è rispondere.”

GIOCO 2 – 11/13 ANNI **“Risposte che muovono”**

Obiettivo educativo

- Scoprire che il dialogo genera azione
- Allenare reattività e rispetto
- Uscire dalla passività

Luogo

- Cortile grande o campo
- Aree delimitate

Materiale

- Cartellini–domanda (fiducia, paura, coraggio, scelta)

- Coni
- Timer

Durata prevista

- 60 minuti

Ruolo degli animatori

- Animatori–provocatori
- Lanciano stimoli rapidi
- Tengono il ritmo alto
- Evitano tempi morti

Svolgimento

Ambientazione

“Francesco ascolta.
E poi si muove.”

Fase 1 – Domanda–azione (20 min)

Viene mostrata una parola.

I ragazzi **devono rispondere con un’azione**: correre, fermarsi, cambiare gruppo.

Fase 2 – Dialogo incrociato (25 min)

Le parole arrivano a sorpresa.

Le azioni si sovrappongono.

Serve **attenzione reciproca**.

Fase 3 – Fermarsi un attimo (10–15 min)

Breve stop per riconoscere quando è stato difficile ascoltare.

Regole

- Nessuna risposta verbale
- Si risponde subito
- Si rispetta chi sbaglia

Chiusura

Animatore:

“Il dialogo vero mette in movimento.”

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO) **“Camminando e rispondendo”**

Obiettivo educativo

- Vivere il dialogo come esperienza di gruppo

- Integrare tutte le età in movimento continuo
- Allenare ascolto collettivo

Luogo

- Tutto l'oratorio
- Percorso ad anello

Materiale

- Cartellini–stimolo
- Musica itinerante
- Fischietti (animatori)

Durata prevista

- 90 minuti

Svolgimento

Il gruppo cammina.

A ogni stimolo:

- cambia direzione
- cambia ritmo
- cambia disposizione

Il dialogo **non si ferma mai**.

END Chiusura

“Quando ascoltiamo insieme, camminiamo meglio.”

Capitolo 29

FRANCESCO PORTATO AD ASSISI

 Tema: **Cura / Affidamento**

 Parola-chiave: **“Ti porto, non ti lascio”**

Idea di fondo: creare energia “calda” (non triste), con ritmo vivo ma **attento**.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

“La barella di luce” (trasporto cooperativo, leggero e sicuro)

Obiettivo educativo

- Sperimentare cura concreta e coordinamento
- Allenare ritmo comune, attenzione agli altri, gentilezza operativa
-

Luogo

- Cortile/palestra con percorso ad anello (meglio se 15–20 m di giro)

Materiale

- 1 telo resistente per squadra (lenzuolo spesso o telo da picnic)
- 4 corde corte o maniglie improvvisate (nastro robusto)
- 1 pallone morbido grande o peluche grande = “Francesco”
- Coni per segnare il percorso
- 2 “zone sosta” segnate con cerchi o tappeti

Durata prevista

45–50 min

Setup campo

- Percorso ad anello con 3 “curve” e 1 corridoio stretto
- 2 “postazioni sosta” (tappetino): lì si cambia turno portatori

Svolgimento

1. **Costruzione barella (5–7 min):** i bambini piegano il telo e agganciano le maniglie (l’animatore prepara in parte).
2. **Carico (3 min):** al centro si mette “Francesco” (pallone/peluche).
3. **Andata (12–15 min):** 4 bambini portano, gli altri “scortano” ai lati e davanti (“apri strada”). Cammino veloce ma non di corsa.
4. **Sosta-cambio (5 min):** alla postazione sosta, si cambia chi porta (rotazione obbligatoria: tutti almeno una volta).
5. **Ritorno con ostacoli gentili (10–12 min):** l’animatore inserisce micro-varianti: passare sotto un arco di corde, zig-zag, passaggio stretto.

6. **Arrivo (5 min):** appoggio "Francesco" in "zona Assisi" (cerchio grande).

Regole chiare

- Non si corre con la barella
- Se l'oggetto cade: STOP, tutti fermi, si riparte insieme
- Gli "scortatori" non spingono mai i portatori

Ruolo animatori

- 1 animatore per squadra: controlla sicurezza e rotazioni
- 1 animatore "segnalatica": gestisce i cambi e gli stop

Varianti

- "Nebbia": un portatore chiude gli occhi (solo se maturi e con animatore vicino)
- "Ponte": tratto su nastro a terra: i portatori devono restare sopra la linea
- "Silenzio": per 1 giro vietato parlare, solo gesti (aumenta coordinazione)

Nota sicurezza

- Usare oggetto morbido, mai un bambino "trasportato"
- Maniglie ben fissate, niente strappi improvvisi
-

GIOCO 2 – 11/13 ANNI

"L'evacuazione di Assisi" (simulazione dinamica a squadre)

Obiettivo educativo

- Cura come strategia: scegliere percorso, proteggere, gestire imprevisti
- Leadership distribuita, comunicazione efficace

Luogo

- Campo/cortile grande, meglio con possibilità di 2-3 percorsi alternativi

Materiale

- 1 "barella" per squadra: 2 bastoni (manici di scopa) + telo avvolto (preparata dagli animatori)
- 1 sacchetto con "kit" (bende finte, borraccia, corda)
- Cartellini "imprevisto" (pioggia, folla, ponte chiuso, rumore, stanchezza)
- Coni per segnare 3 percorsi: **veloce, sicuro, coperto**
- Timer

Durata prevista

60 min

Setup campo

- Base "La Verna" (partenza), "Assisi" (arrivo)
- 3 percorsi segnati con colori diversi
- 2 "checkpoint" dove pescare imprevisto

Svolgimento

1. **Brief (5 min):** ogni squadra sceglie ruoli:
 - 2 portatori fissi (poi ruotano)
 - 1 navigatore (sceglie strade)
 - 1 responsabile sicurezza (controlla ritmo e stop)
 - 1 custode kit
2. **Partenza (10 min):** scegli uno dei 3 percorsi senza sapere gli imprevisti.
3. **Checkpoint 1 (10 min):** pesca imprevisto. Esempi:
 - "Ponte chiuso": devi deviare al percorso sicuro
 - "Folla": tratto da fare in fila stretta e in silenzio
 - "Pioggia": tratto da fare sotto telo (portatori + scorta)
4. **Checkpoint 2 (10 min):** nuovo imprevisto + obbligo cambio ruoli (portatori si alternano).
5. **Sprint finale controllato (10 min):** ultimi 30 metri a passo veloce coordinato, con "stop d'emergenza" a sorpresa dell'animatore (test: sapersi fermare insieme).
6. **Arrivo e debrief (5 min):** non vince chi arriva prima: vince chi arriva con più "cura punti".

Sistema punti (facile e chiaro)

- +2 se la barella non si sbilancia mai
- +2 se fanno tutti almeno un ruolo
- +1 per ogni stop gestito bene (tutti fermi, senza caos)
- -1 se corrono o rischiano

Regole

- Vietato correre con la barella
- Il navigatore non comanda: decide dopo 10 secondi di ascolto squadra
- Gli imprevisti si rispettano

Ruolo animatori

- 1 animatore "controllo percorsi" + 1 per checkpoint
- Un animatore "osservatore punti cura"

Varianti

- "Notte": tratto con visibilità ridotta (occhiali scuri/mani a visiera) → aumenta guida
- "Trasporto alternato": metà strada senza barella: devono "proteggere" il kit senza farlo cadere

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (LUNGO)

"Il corridoio della cura" (grande gioco collettivo, movimento + scelte)

Obiettivo educativo

- Trasformare la cura in gesto di comunità: quando uno è fragile, il gruppo cambia ritmo
- Far vivere che "Assisi" si raggiunge solo se la comunità è unita

Luogo

- Cortile/campo grande con corridoi e zone strette

Materiale

- 1 grande "reliquia simbolica" (oggetto scenico grande e morbido)
- 4 teli grandi per "barelle"
- Coni, corde per delimitare corridoi
- Cartellini "popolo" (ostacolo senza cattiveria), "frati", "aiutanti"
- Campanella

Durata prevista

90 min

Setup

- 1 corridoio centrale lungo (tipo "ponte")
- 2 corridoi laterali più larghi (vie alternative)
- 3 "stazioni cura": acqua, riposo, orientamento

Svolgimento

- Il gruppo è diviso in 4 colonne miste (bimbi+medie+animatori).
- Ogni colonna deve portare un oggetto fino ad "Assisi" attraversando corridoi.
- Gli animatori "popolo" creano **mini-ostacoli di flusso**: blocchi, richieste di passare uno alla volta, strettoie.
- Ogni 15 min su campanella scatta un evento: "stanchezza" (passo lento obbligato), "pioggia" (telo sopra), "folla" (fila stretta), "ponte chiuso" (deviazione).

Regole

- Se una colonna perde l'oggetto: STOP generale, si riparte solo quando tutte sono pronte (molto "corale")
- I grandi proteggono i piccoli nei tratti stretti
- Gli "ostacolatori" non toccano, solo gestiscono spazio e tempi

END Chiusura

Arrivati, tutti depongono gli oggetti in cerchio: "Assisi" è comunità.

Capitolo 30

COMINCIA LA VITA!!!

 Tema: **Invio / Rinascita / Missione**

 Parola-chiave: **"Ora tocca a noi"**

idea di fondo: festa ordinata: tanta energia, ma con obiettivi chiari.

GIOCO 1 – 7/10 ANNI

"La festa delle porte che si aprono" (corsa a stazioni super vivace)

 Obiettivo educativo

- Far sentire che la fine è un inizio
- Esplosione di gioia con prove brevi, tantissimo movimento

 Luogo

- Campo/cortile grande

 Materiale

- 6 stazioni segnate con cartelli (Porta della Gioia, Porta del Coraggio...)
- Cerchi, palloni morbidi, coni
- Timbri/adesivi per completamento stazione
- Musica

 Durata prevista

45–50 min

Setup

- 6 stazioni disposte a cerchio (così i flussi girano e non si intasano)
- Ogni stazione ha 1 animatore

 Svolgimento

- Bambini in gruppi da 8–10, partono da stazioni diverse.
- Ogni stazione: prova da 2–3 minuti (molto fisica e semplice), poi timbro e si corre alla successiva.

Esempi prove:

1. "Porta della Gioia": corsa a zig-zag + urlo di squadra
2. "Porta del Coraggio": salto cerchi + "Io posso!"
3. "Porta dell'Amicizia": passaggio palla in catena senza farla cadere
4. "Porta della Gratitude": prendi un biglietto "grazie" e consegnalo correndo a un animatore

5. "Porta della Pace": corsa lenta in silenzio 10 secondi (sì: dinamico perché è difficile!)
6. "Porta della Vita": sprint breve fino al cartellone finale

Regole

- Nessuna eliminazione
- Si timbra solo se tutti hanno fatto la prova
- Si corre in sicurezza, niente contatti

Varianti

- A metà gioco cambio senso di marcia (tutti invertiti: energia assicurata)
- Stazione jolly: "musica stop" (se si ferma la musica: tutti congelati)

GIOCO 2 – 11/13 ANNI

"Operazione: Inizio!" (missione urbana a obiettivi mobili)

Obiettivo educativo

- Trasformare energia finale in missione concreta
- Decisioni rapide, coordinamento, leadership distribuita

Luogo

- Tutto l'oratorio (meglio se con zone molto diverse)

Materiale

- Mappe semplici (anche disegnate) con 10 "punti missione"
- Carte missione (azioni concrete da eseguire)
- Token/punti missione
- Timer
- Braccialetti squadra

Durata prevista

60 min

Setup

- 10 punti missione (cappellina, campo, bar, aula...)
- Ogni punto ha un animatore "NPC" (personaggio)

Svolgimento

- Le squadre devono raccogliere **8 missioni su 10** entro il tempo.
- Ogni missione è breve, fisica, cooperativa, non ripetitiva:
 - "Porta un messaggio" (consegna rapida)
 - "Costruisci un ponte umano" (passare sotto/ sopra, controllato)
 - "Rispondi con un gesto" (dialogo senza parole, veloce)
 - "Aiuta un'altra squadra" (guadagni punti solo se l'altra completa)
- Ogni 10 minuti: "evento mondo" (cambia regola globale):
"silenzio", "cambio percorso", "vietato correre", "solo coppie".

Regole

- Niente eliminazioni
- Punti bonus se aiutano altri
- Penalità se litigano o ignorano un membro

Varianti

- "Missione segreta" assegnata a un membro (coinvolge timidi)
- "Caccia al personaggio": trovare l'animatore mascherato "Frate Leone"
-

GIOCO 3 – TUTTI INSIEME (GRAN FINALE, MOLTO DINAMICO)

"La corsa dell'invio" (evento conclusivo corale)

Obiettivo educativo

- Concludere con energia altissima e senso di invio
- Far vivere: "da qui si parte"

Luogo

- Campo grande + punto centrale scenico

Materiale

- Grande striscione "Comincia la vita!!!"
- 4 bandiere/frecce giganti
- 1 oggetto luminoso centrale (lanterna/croce luminosa)
- Musica
- Foglietti piccoli con "parola invio" (uno a testa)

Durata prevista

90 min (può diventare "evento serale")

Setup

- 4 "direzioni" ai lati del campo (Nord/Sud/Est/Ovest) con bandiere
- Centro = "punto di invio"

Svolgimento

1. **Accensione (10 min):** musica, tutti al centro, animatore lancia la storia: "Finisce Francesco, cominci tu."
2. **Corsa delle direzioni (25 min):** a musica, tutti si muovono; al segnale si corre verso una direzione chiamata. Ma ogni direzione ha una micro-prova fisica (15–30 sec) prima di poter tornare al centro.
3. **Onde di gruppo (25 min):** il campo diventa un mare: squadre miste devono "trascinare" il gruppo con cambi di ritmo e formazione (fila, cerchio, due cerchi).

4. **Il gesto dell'invio (20 min):** ognuno prende un foglietto con una parola (coraggio, pace, gioia...) e corre a deporlo al centro.
5. **Chiusura potente (10 min):** tutti al centro, urlo di squadra/ canto, applauso lungo.

Regole

- Mai contatto fisico duro
- Chi cade viene "protetto" (stop vicino)
- Gli animatori guardano gli angoli del campo (sicurezza)

Varianti

- Finale "a ondate": prima i piccoli, poi medie, poi tutti insieme (crescendo)
- Se piove: versione indoor a stazioni + musica stop

Checklist animatori (super pratica)

- 1 responsabile sicurezza campo
- 1 responsabile tempo (timer e segnali)
- 1 responsabile musica
- 1 animatore per stazione (minimo)
- Acqua pronta, pause brevi ma reali

Giochi semplici da usare all'occorrenza:

GIOCHI CON LE PALLINE DA TENNIS

1. Tennis Bowling

- **Materiale:** Palline da tennis, bottiglie di plastica o coni.
- **Come si gioca:** I giocatori lanciano palline da tennis per abbattere le bottiglie, come nel bowling.
- **Varianti:** Aggiungere ostacoli per rendere più difficile il tiro.

2. Passa la Pallina

- **Materiale:** Palline da tennis, cucchiaini o piatti di carta.
- **Come si gioca:** I giocatori devono passarsi la pallina senza farla cadere.

3. Lancio nel Canestro

- **Materiale:** Palline da tennis, canestri o secchi.
- **Come si gioca:** I giocatori tentano di fare canestro da diverse distanze.

4. Percorso Ostacoli

- **Materiale:** Palline da tennis, coni, corde.
- **Come si gioca:** Trasportare una pallina sopra un cucchiaino senza farla cadere, superando un percorso.

5. Tennis a Muro

- **Materiale:** Palline da tennis, un muro.
- **Come si gioca:** Lanciare la pallina contro un muro e riprenderla prima che tocchi terra.

6. Battaglia di Palline

- **Materiale:** Palline da tennis, un campo diviso a metà.
- **Come si gioca:** Due squadre lanciano palline nel campo avversario. Alla fine, chi ha meno palline nella propria area vince.

GIOCHI CON LE MOLLETTE

7. Mollette Rapide

- **Materiale:** Mollette da bucato.
- **Come si gioca:** Attaccare il maggior numero di mollette agli avversari senza farsi prendere.

8. Caccia alle Mollette

- **Materiale:** Mollette nascoste.
- **Come si gioca:** I giocatori cercano le mollette nel minor tempo possibile.

9. Mollette in Equilibrio

- **Materiale:** Una corda e mollette.
- **Come si gioca:** Attaccare mollette a una corda senza farle cadere.

10. Gara di Trasporto 🏃

- **Materiale:** Mollette.
- **Come si gioca:** Trasportare mollette con le labbra o con il dorso della mano.

11. Mollette Appese 🤖

- **Materiale:** Mollette.
- **Come si gioca:** Attaccare mollette ai vestiti degli avversari senza che se ne accorgano.

🏆 GIOCHI CON IL FRISBEE

12. Frisbee Golf 🏌️

- **Materiale:** Frisbee, cerchi o secchi numerati.
- **Come si gioca:** Lanciare il frisbee nei bersagli in meno lanci possibili.

13. Frisbee Relay 🏃

- **Materiale:** Frisbee.
- **Come si gioca:** Staffetta con passaggi di frisbee tra compagni.

14. Tiro al Bersaglio 🎯

- **Materiale:** Frisbee, bersagli.
- **Come si gioca:** Lanciare il frisbee per colpire bersagli numerati.

15. Frisbee Bowling 🎳

- **Materiale:** Frisbee, bottiglie di plastica.
- **Come si gioca:** Lanciare il frisbee per abbattere bottiglie.

16. Frisbee al Centro 🎯

- **Materiale:** Frisbee, un cerchio a terra.
- **Come si gioca:** Lanciare il frisbee cercando di atterrare più vicino possibile al centro.

🥤 GIOCHI CON LE CANNUCCE

17. Gara di Soffio 🌬️

- **Materiale:** Cannucce, palline di carta.
- **Come si gioca:** Soffiare una pallina lungo un percorso senza farla uscire.

18. Costruzioni di Cannucce 🏗️

- **Materiale:** Cannucce, nastro adesivo.
- **Come si gioca:** Costruire la torre più alta con solo cannucce e nastro adesivo.

19. Soffio al Traguardo 🚗

- **Materiale:** Cannucce, batuffoli di cotone.
- **Come si gioca:** Spostare un batuffolo soffiando con una cannuccia lungo un percorso.

🎯 GIOCHI CON LE CERBOTTANE

20. Tiro al Bersaglio 🏹

- **Materiale:** Cerbottane, bersagli.
- **Come si gioca:** Soffiare proiettili di carta per colpire bersagli con punteggi diversi.

21. Duello di Cerbottane 🤖

- **Materiale:** Cerbottane, palline di cotone.
 - **Come si gioca:** Due giocatori devono colpirsi a turno con proiettili di carta.
-

GIOCHI CON I CANESTRI

22. Tiri da Diverse Distanze

- **Materiale:** Palline e canestri.
- **Come si gioca:** Tirare da diverse posizioni con punti differenti.

23. Gara di Precisione

- **Materiale:** Palline e canestri.
- **Come si gioca:** In 30 secondi, fare più canestri possibili.

24. Staffetta Canestro

- **Materiale:** Palline, canestro.
- **Come si gioca:** Ogni giocatore deve correre, tirare e passare il turno.

GIOCHI CON I BERSAGLI

25. Tiro con Palline

- **Materiale:** Bersagli, palline da tennis.
- **Come si gioca:** Lanciare palline per colpire bersagli numerati.

26. Dardo di Carta

- **Materiale:** Carta, bersagli.
- **Come si gioca:** Creare freccette di carta e lanciarle ai bersagli.

GIOCHI CON LE CARMELLE

27. Caccia alla Caramella

- **Materiale:** Caramelle nascoste.
- **Come si gioca:** Trovare più caramelle possibile nel tempo stabilito.

28. Sfida Gusto Misterioso

- **Materiale:** Caramelle di diversi gusti.
- **Come si gioca:** Indovinare i gusti delle caramelle bendati.

29. Tiro alla Caramella

- **Materiale:** Caramelle, bersagli.
- **Come si gioca:** Lanciare caramelle per colpire bersagli e vincerle.

30. Gara del Cucchiaio

- **Materiale:** Caramelle, cucchiai.
- **Come si gioca:** Trasportare una caramella su un cucchiaio senza farla cadere.