

# DUE GIORNI ACR 17-18 GENNAIO

## IL LABORATORIO DEL TEMPO: DIO TRASFORMA IL NOSTRO PRESENTE

Mt 17, 1-8

<sup>1</sup>Sei giorni dopo, Gesù prese con sé Pietro, Giacomo e Giovanni suo fratello e li condusse in disparte, su un alto monte. <sup>2</sup>E fu trasfigurato davanti a loro: il suo volto brillò come il sole e le sue vesti divennero candide come la luce. <sup>3</sup>Ed ecco, apparvero loro Mosè ed Elia, che conversavano con lui. <sup>4</sup>Prendendo la parola, Pietro disse a Gesù: "Signore, è bello per noi essere qui! Se vuoi, farò qui tre capanne, una per te, una per Mosè e una per Elia". <sup>5</sup>Egli stava ancora parlando, quando una nube luminosa li coprì con la sua ombra. Ed ecco una voce dalla nube che diceva: "Questi è il Figlio mio, l'amato: in lui ho posto il mio compiacimento. Ascoltatelo". <sup>6</sup>All'udire ciò, i discepoli caddero con la faccia a terra e furono presi da grande timore. <sup>7</sup>Ma Gesù si avvicinò, li toccò e disse: "Alzatevi e non temete". <sup>8</sup>Alzando gli occhi non videro nessuno, se non Gesù solo.

### ORGANIZZAZIONE DELLA GIORNATA (elasticiiiii):

<u>SABATO</u>	
15:00	RITROVO
15:30	PARTENZA PER GIARE
16:30	ARRIVO, MERENDA + CAMERE
17:15 – 18:45	1. FILM
19:00 – 20:00	2. ATTIVITÀ GIOCHI A STAND (15 min x stand)
20:00	CENA
21:00	GIOCO LIBERO
21:30	3. GRANDE GIOCO TUTTI INSIEME
22:45	4. VEGLIA DELLA NOTTE
23:00	NANNE!!!
<u>DOMENICA</u>	
8:30	SVEGLIA
9:00	5. PREGHIERA DEL MATTINO –COLAZIONE
10:00 – 10:30	SISTEMAZIONE CAMERE
10:30 – 11:30	6. ATTIVITÀ(1h), TEMPO LIBERO
12:30	PRANZO
13:30 – 14:30	TEMPO LIBERO
15:00	7. MESSA e SEGNO FINALE

### IL SENSO DELLA DUE GIORNI:

Il film che abbiamo scelto è MrPeabody&Sherman, molto bello e divertente, ma soprattutto ricco di spunti per le caratteristiche dei personaggi e i riferimenti alle varie epoche storiche e per il cambiamento e la crescita dei vari personaggi. Il tema che abbiamo estrapolato è IL LABORATORIO DEL TEMPO: DIO TRASFORMA IL NOSTRO PRESENTE, che a sua volta può essere diviso in tre aree di riflessione:

- LABORATORIO DEL TEMPO: è l'ambientazione del film e soprattutto della prima giornata, si richiama al tema annuale di Acr, "Tutto da scoprire". I ragazzi tramite il film e il "viaggio" nelle varie epoche storiche si trovano come all'interno di un grande laboratorio di cui loro fanno parte come scienziati, un laboratorio dove la materia manipolata non è altro che il tempo. Si viaggia nel passato e, eccezione straordinaria solo per loro, nel futuro!

*Sei giorni dopo*

*Il suo volto brillò come il sole e le sue vesti divennero candide come la luce(nessun lavandaio sulla terra potrebbe renderle così bianche – Dio inventore)*

- DIO TRASFORMA:

*Il suo volto brillò come il sole e le sue vesti divennero candide come la luce*

“Trasfigurazione”

Pietro che “dà di matto”

*Una nube luminosa li coprì con la sua ombra*

- IL NOSTRO PRESENTE:

*È bello per noi stare qui*

*Tre tende*

*Ascoltatelo... Alzatevi e non temete*

*Gesù solo*

Vivremo coi ragazzi una dinamica educativa suddivisa e distinta nei due giorni:

1) SABATO affronteremo col gioco il “GIOCO DEL TEMPO”:

**IL LABORATORIO DEL TEMPO... A SPASSO NELLA STORIA**

I ragazzi vivranno col gioco l'esperienza di Mr. Peabody, Sherman e Penny: il viaggio nel tempo. Viaggeranno nel passato e poi nel futuro, in un mondo che in ogni sua epoca ha qualcosa da dire loro. In questo tempo, Dio fa sentire la sua presenza: nella veglia della sera conosceranno il personaggio di Mosè.

2) DOMENICA l'attenzione si sposterà invece sul nostro rapporto con Dio:

**IL LABORATORIO DEL TEMPO... DIO TRASFORMA IL NOSTRO PRESENTE**

I ragazzi scopriranno che incontrando il Signore il vero tempo da vivere, il tempo più prezioso del nostro laboratorio è il PRESENTE, ed è lì che il Signore ci chiama a seguirlo. Dio è il vero Professore del laboratorio perché sa trasformare qualunque cosa: la MATERIA, le PERSONE, il TEMPO e perfino SE STESSO! Alla mattina i ragazzi conosceranno il personaggio di Giuseppe, padre di Gesù: il sogno è un modo fisiologico che abbiamo per girare il tempo, Giuseppe incontra Dio nel sogno.

L'INNO DELLA DUE GIORNI:

è il canto “Dio verrà e ti salverà”, che sottolinea l'entrata di Dio nella nostra storia: un Dio che ci dà pace e forza (*non devi temere, il tuo Signore è qui... La forza sua Lui ti darà*), che ci salva (*Lui ti salverà*), che ti sprona continuamente (*alza i tuoi occhi a Lui*). Lo canteremo ad ogni preghiera e alla fine della messa della domenica.

**AMBIENTAZIONE:**

All'ingresso della casa sarà appeso un cartellone con scritto “Il laboratorio del tempo”, cui si affiancherà un giorno “A spasso nella storia” e l'altro giorno “Dio trasforma il nostro presente”.

Per rendere la *svolta* del secondo giorno:

- La domenica, gli educatori indosseranno una t-shirt bianca (simbolo della trasfigurazione) con lo slogan “Dio trasforma il nostro presente” oppure “Un minuto per amare”
- Dopo la comunione (“ringraziamento”) vengono riconsegnati ai ragazzi gli orologi... “nuovi” e un braccialetto?

# LE VARIE ATTIVITÀ

1. **FILM:** ricordare ai ragazzi di *fare attenzione ai vari personaggi/epoche storiche e al cambiamento della relazione tra mrPeabody e Sherman.*

**SCENETTA A FINE FILM:** il Professore e il fido Sgorbio entrano in scena, parlando del bellissimo film che hanno appena visto e che ha ispirato (ovviamente solo alla fine mente del Professore) la creazione di un nuovo mondo creativo, il **LABORATORIO DEL TEMPO**. I due domandano ai ragazzi se vogliono entrare anche loro a far parte di questa nuova missione. Quando accettano, ecco il **RITO DI INIZIAZIONE**: devono consegnare tutti il loro orologio da polso e il cellulare: non si viaggia nel tempo con l'orologio, siamo noi stessi il nostro orologio! **E IL VIAGGIO COMINCIA!**

2. **GIOCHI A STAND:** sostituiscono le scenette. Si organizzano 4-5 postazioni prima di cena e se c'è bisogno 1 dopo cena dove i vari personaggi propongono ai ragazzi (divisi in 5 squadre!) un'attività:

**GIOCO:** un quarto d'ora di gioco circa. Le squadre vanno da un'epoca all'altra a caso, l'importante è che facciano tutti gli stand. All'ultimo stand (il quinto), il personaggio, finito il gioco, consegna un pezzo della scatola **TORNA-AVANTI**, la nuova invenzione del **LABORATORIO DEL TEMPO**: la macchina per andare nel futuro (vedi grande gioco serale). Ogni squadra avrà così un suo pezzo da consegnare al Professore e al suo assistente Sgorbio (che saranno personaggi anche degli stand: antenati di quelli attuali!).

## PERSONAGGI/EPOCHE STORICHE:

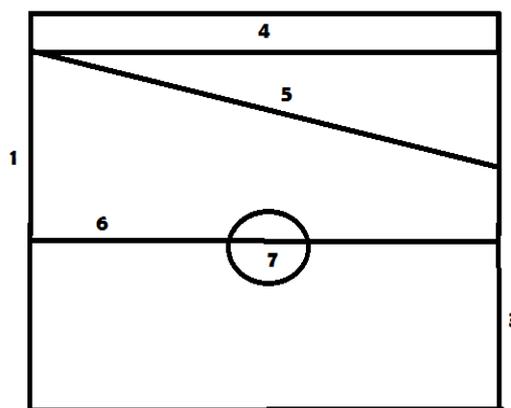
1. Epoca degli Egizi (**TUTANKHAMON** e **NEFERTITI**, **LUOGO:** Salone): servono 30 foglietti con su scritto...

- |   |  |
|---|--|
| - battere le mani 20 volte                            | - verso del maiale                               |
| - 5 giravolta   | - 10 addominali                                  |
| - 10 flessioni  | - balla e canta macarena                         |
| - andare in cucina a prendere acqua                   | - trattieni il respiro per 15 secondi            |
| - cuscini nella camera                                | - carta sasso forbici con il personaggio         |
| - tirare un orecchio a tutti i compagni della squadra | - vai a lavarti le mani                          |
| - racconta una barzelletta                            | - ruba un capello di nicolao                     |
| - saltare su un piede solo e cantare i tre porcellini | - vai in un altro stand e grida "io sono batman" |
| - trova un cuoco                                      | - fai kung fu panda                              |
| - urla forte nome e cognome                           | - imita una scimmia                              |
| - urla mi scappa la pipi                              | - canta e balla alleluia Lampadine               |
| - dai un bacino alla pecos                            | - tira il naso al Bocciu                         |
| - accendi e spegni la luce                            | - fai una faccia buffa                           |
| - 20 salti da rana                                    | - verso del cocodrillo                           |
|   | - fai un urlo disperato                          |

2. Epoca dell'Iliade (**AGAMENNONE** e **MISS GRUNION**, **LUOGO:** corridoio stanze dx): persona a cavallo e distruggi castello. Occorrente: bicchieri di plastica, scatolone, palline di carta.

3. Epoca del Rinascimento (**LEONARDO DA VINCI** e **MONNA LISA**, **LUOGO:** corridoio stanze sx): disegna l'educatrice che la interpreta con il mento. Occorrente: stampa del ritratto di Monna Lisa, colori a tempera e piatti di plastica.

4. Epoca della Rivoluzione Francese (**ROBESPIERRE** – e **MARIA ANTONIETTA**, **LUOGO:** salone): gioco dell'impiccato/ghigliottinato (Uccisione in 7 mosse). Occorrente: le parole da indovinare...



5. Epoca moderna (EINSTEIN e RITA LEVI MONTALCINI, LUOGO: sala da pranzo): quiz a domande, si va ad oltranza...

1. Domanda

Sono andato a comprare delle arance, la commessa me ne ha date sei. Ne ho mangiata 1, mio padre ne ha mangiate 2, un'altra è caduta e si è rovinata. Quante arance mi restano?

- nessuna
- 2
- 4
- 5

Ramo sta a Roma come 7683 sta a

- 8376
- 3867
- 7386
- 3678

**Controlla se la seguente deduzione è corretta:**

**Alcuni giocattoli sono animali di peluche**

**Alcuni animali di peluche sono verdi**

**Quindi possiamo assicurare che tutti i giocattoli sono verdi**

- non possiamo assicurarlo
- falso
- vero

4. Domanda

**DIDIIDID sta a 49499494 come DIIDIIDD sta a:**

- 94944949
- 49949944
- 49499494
- 94494499

5. Domanda

Ciotola sta a cereali come busta sta a

- timbro
- postino
- lettera

6. Domanda

**Supponiamo che le seguenti affermazioni siano vere:**

**- Tutti i poliziotti dicono la verità**

**- Tutti coloro che dicono la verità sono intelligenti**

**Possiamo dedurre che tutti i poliziotti siano intelligenti?**

- non possiamo assicurarlo
- sì
- no

7. Domanda

**Abbiamo tre scatole di uguali dimensioni. In ciascuna delle tre ce ne sono due più piccole e in ciascuna di queste due ce ne sono quattro ancora più piccole. Quante scatole ci sono in tutto?**

- 9
- 33
- 24
- 30

8. Domanda

Giovanni è più veloce di Sara ed Eva è più lenta di Giovanni. Quale di queste affermazioni è vera?

- Eva è più veloce di Sara
- Eva è più lenta di Sara
- Eva è veloce quanto Sara
- non possiamo sapere se Sara è più veloce di Eva

10. Domanda

**In un cassetto abbiamo dieci calzini rossi e altri dieci neri. Qual è il minimo numero di calzini che dobbiamo togliere dal cassetto senza guardare per assicurarci che abbiamo un paio dello stesso colore?**

- 10
- 12
- 11
- 3

11. Domanda

**In una gabbia dove ci sono conigli e piccioni, si possono contare 35 teste e 94 zampe. Quanti animali ci sono di ogni categoria?**

- 10 conigli e 26 piccioni
- 11 conigli e 24 piccioni
- 12 conigli e 23 piccioni
- 10 conigli e 25 piccioni

12. Domanda

Quanti quarti sono 6 metà?

- 12 quarti
- 10 quarti
- 8 quarti
- 14 quarti

13. Domanda

**Supponiamo che le seguenti affermazioni siano vere:**

- Alcuni criminali sono milionari**
- Tutti i magnati sono milionari**

**Quindi possiamo dedurre che alcuni criminali devono essere magnati.**

- non si può sapere
- falso
- vero

14. Domanda

In un cassetto abbiamo 5 paia di guanti di pelle nera e molti altri di pelle marrone. Qual è il numero minimo di guanti che prendiamo dal cassetto senza guardare per essere sicuri di ottenere un paio dello stesso colore?

- 10
- 5
- 3
- 11

15. Domanda

**Eva ha quattro anni. La sua sorella maggiore, Anna, è tre volte più grande di lei. Quanti anni avrà Anna quando avrà il doppio degli di Eva?**

- 20
- 16
- 18
- 14

16. Domanda

Una persona che era sulla strada per Siviglia superò un uomo e 7 donne, ogni donna aveva sette sacchi, ogni sacco sette gatti, ogni gatto sette gattini. Gattini, gatti, uomini, donne e sacchi quanti andavano a Siviglia?

- 2801
- 2800
- 2401
- 2802

3. GRANDE GIOCO DA UN'ORA: ricompaiono il Professore e Sgorbio e chiedono ai ragazzi che cosa hanno trovato nel loro viaggio nel tempo (i cinque pezzi della scatola) e insieme a loro ricompongono la scatola, che reca la scritta "TORNAVANTI" (mentre nel film c'è il tornindietro). I due si chiedono che cos'è: una macchina del tempo per andare nel futuro... Entrano goffamente nella scatola e arrivano nel futuro (sigla da futuro, stile Hunger Games o una cosa così...), in una terra sconosciuta. Entra una donna vestita in maniera stravagante, che si chiama "un nome inventato", il gioco è UN MINUTO PER VINCERE... I ragazzi, sempre divisi nelle 5 squadre, si affrontano nelle sfide da un minuto.

4. VEGLIA DELLA SERA (vedi libretto): il protagonista è Mosè, l'assistente di Dio.

5. PREGHIERA DEL MATTINO (vedi libretto): il protagonista stavolta è Giuseppe di Nazareth.

6. ATTIVITÀ DOMENICA MATTINA:

### UN MINUTO PER AMARE

*Scopo:* Riordinare il nostro presente con il Signore

*Svolgimento:*

- Ci dividiamo in fasce
- Ad ogni bambino viene consegnato un orologio disegnato su un foglio A4 prestampato e una matita
- Accanto all'orologio ogni bambino disegna come gestisce il proprio tempo nel suo quotidiano (es: la famiglia, il gioco, computer, scuola, ecc...)
- Uno alla volta i bambini leggono/spiegano quello che hanno scritto
- L'educatore fa sintesi dei vari interventi e POI fa notare ai bambini che nei loro disegni (*in alcuni almeno*) manca qualcosa: **Gesù e la preghiera**, e che questa mancanza rende la nostra vita incolore e vuota.
- La prossima domanda è: COSA POSSIAMO FARE PER DEDICARE DEL TEMPO A GESÙ? I ragazzi risponderanno: pregare, ave maria ecc.
- Per pregare però c'è un modo molto semplice e concreto: AMARE. Guardate la frase che c'è sul foglio con l'orologio: UN MINUTO PER AMARE. Dio ci dona un minuto in più ogni giorno per amare, sta a noi cogliere questo minuto e donarci agli altri per rendere il nostro tempo e quello degli altri migliore.
- COME POSSIAMO DEDICARE UN MINUTO AL GIORNO DI AMORE?
- CHE PICCOLE AZIONI POSSIAMO COMPIERE? Domande così...
- Dopo la riflessione ogni bambino colora il proprio disegno (= amando con Gesù la nostra vita si colora)
- Preparazione preghiera di perdono (5-1), preghiera dei fedeli (2 preghiere terza e quarta, 2 prima e seconda), preghiera di ringraziamento (5-1)

Ritrovo in salone, si legge tutti insieme il vangelo seguito da una riflessione del don. Al termine ogni bambino attacca il proprio disegno sul cartellone del grande orologio. Questo cartellone verrà portato all'offertorio durante la messa.

*Materiale:*

- Foglio A4 con orologio
- Colori e matite
- Cartellone con grande orologio

## 7. RIFLESSIONI DEL DON:

PRIMO MOMENTO (dopo l'attività UN MINUTO PER AMARE):

- Il don legge il Vangelo
- Tema della riflessione: UN MINUTO PER AMARE è tutto ciò che possiamo mettere in gioco quotidianamente per la amicizia col Signore. Ad esempio Pietro offre il suo impegno per costruire le tre tende. Altre frasi per la riflessione: *Questi è il Figlio mio, l'amato: in lui ho posto il mio compiacimento. Ascoltatelo.* Amare è ascoltare il Signore ecc ecc.
- Alla fine ogni bambino attacca il proprio disegno sul cartellone del grande orologio

MESSA: il Vangelo è sempre quello. Sarebbe bello fare una sintesi della due giorni: primo giorno trascorso nel passato, secondo giorno rivolto al presente. Esempio del Vangelo: Mosè e Elia rappresentano il passato, Gesù il presente e futuro che completa il passato... Significato di "Gesù solo": alla fine basta Lui, è Lui la soluzione della nostra vita!

8. SEGNO FINALE: riconsegniamo ai ragazzi i loro orologi. Spieghiamo che sono stati tutti tirati indietro di un minuto: è quel minuto che il Signore ci dona ogni giorno per amare noi stessi, gli altri e Lui. Ogni volta che vedremo l'orologio, ci ricorderemo del MINUTO PER AMARE. Insieme all'orologio consegniamo un filo di lana da allacciare al cinturino come promemoria!

CONCLUSIONE: DIRE AI RAGAZZI DI RACCONTARE AI GENITORI COS'HANNO FATTO