

TERZA DOMENICA DI AVVENTO - GIOIRE

Tema

La terza domenica di avvento è la domenica della gioia! Tutte le letture di oggi ci parlano di gioia (la spiegazione di Elisa Ferrini che trovate in fondo è esaustiva). La gioia che ci pervade oggi ci viene dalle parole di Giovanni che è "*testimone della luce*". Giovanni ci ricorda però che non è lui la Luce (la luce di cui parla è Gesù!) tuttavia egli cerca di trasmettere questa luce a chi incontra. Un po' come dovremmo fare noi cristiani: *trasmettere gioia agli altri!*

Racconto

Un giorno un contadino si presentò alla porta di un convento e bussò energicamente. Quando il frate portinaio aprì, il contadino gli mostrò, sorridendo, un magnifico grappolo d'uva. "Frate portinaio" disse il contadino "Voglio regalare questo grappolo d'uva, che è il più bello della mia vigna, a te! Mi hai sempre trattato con amicizia e mi hai aiutato quando te lo chiedevo. Voglio che questo grappolo d'uva ti dia un po' di gioia!". Il volto di frate portinaio arrossì di gioia e di riflesso illuminò di gioia anche il contadino. Il frate portinaio rimirò il grappolo d'uva per tutta la mattina. Ad un certo punto gli venne però l'idea di donarlo all'Abate per dare un po' di gioia anche a lui. L'Abate ne fu sinceramente felice. Ma si ricordò che c'era nel convento un vecchio frate ammalato e pensò: "Porterò a lui il grappolo, così si solleverà un poco". Così il grappolo d'uva emigrò di nuovo. Ma non rimase a lungo nella cella del frate ammalato. Costui pensò infatti che il grappolo avrebbe fatto la gioia del frate cuoco, che passava le giornate ai fornelli, e glielo mandò. Ma il frate cuoco lo diede al frate sacrestano (per dare un po' di gioia anche a lui), questi lo portò al frate più giovane del convento, che lo portò ad un altro, che pensò bene di darlo ad un altro. Finché, di frate in frate il grappolo d'uva tornò dal frate portinaio (per portargli un po' di gioia). Così fu chiuso il cerchio. Un cerchio di gioia.

Rielaborato da "40 storie nel deserto-Piccole storie per l'anima" Bruno Ferrero (Elledici)

Attività

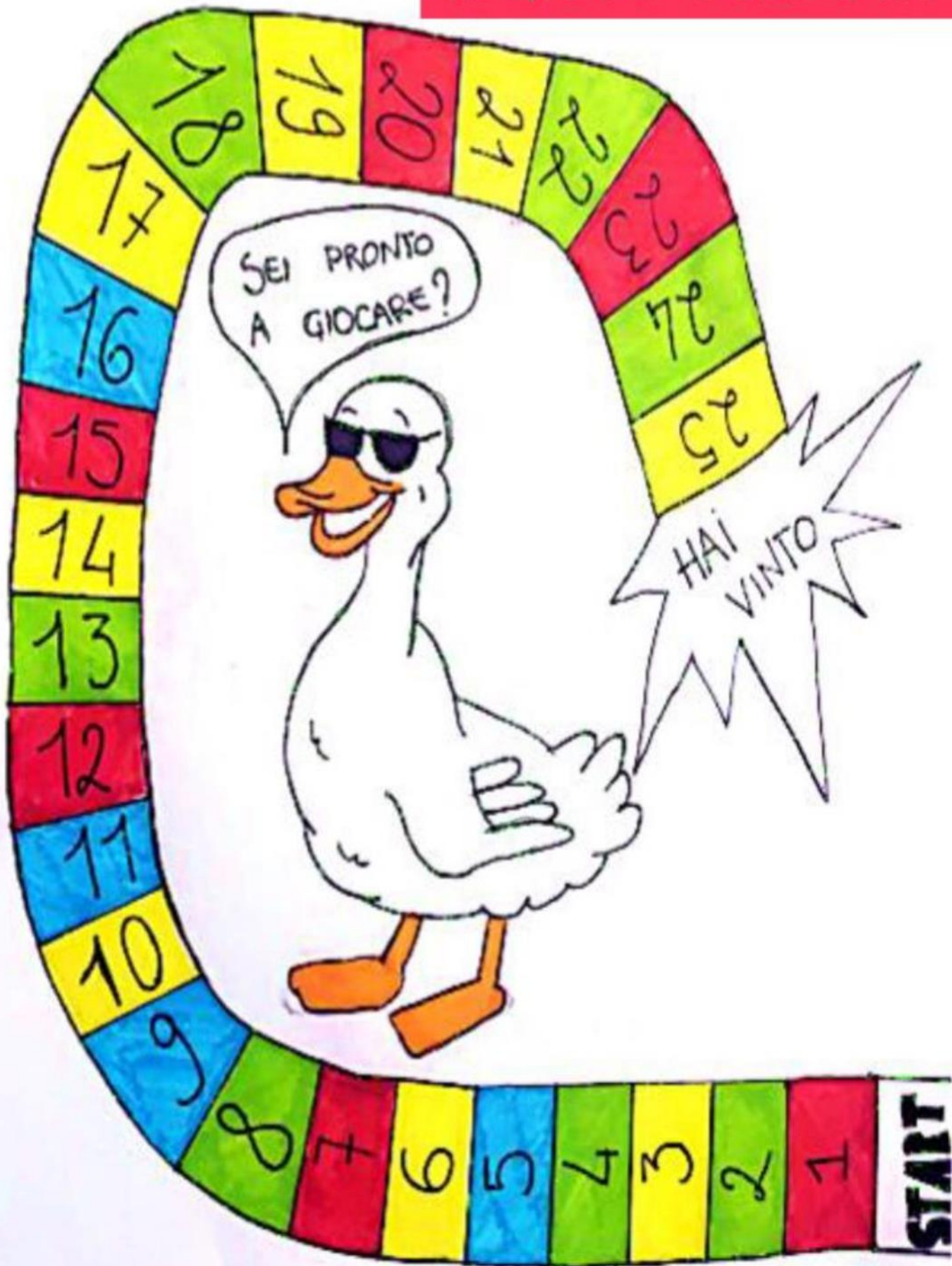
Questa settimana ti proponiamo di cimentarti in un gioco dell'oca un po' speciale! Stampa il tabellone, munisciti di dadi e segnalini, coinvolgi la tua famiglia e... buon divertimento! Chi diventerà ufficialmente un portatore gioia?

REGOLE:

Seguendo sempre lo stesso ordine ciascun giocatore tira un dado e muove il proprio segnalino del numero corrispondente di caselle. Poi leggi qua sotto le istruzioni: ad ogni casella corrisponde un'attività. Se non hai un dado in casa puoi scaricare un' app apposita sul telefono!

1. O no! L'oca si è fatta male ad una zampina! Salta un giro
2. toccati il naso con la lingua, se ci riesci vola direttamente alla casella 10
3. È l'ora della sfida! Se riesci a stare fermo 30 secondi mentre un partecipante ti fa il solletico puoi ritirare il dado
4. Scegli uno sfidante! Chi fa per primo 5 canestri nel cestino con delle palline di carta vola direttamente alla casella 15
5. Scrivi il tuo nome tenendo il pennarello con i piedi! Se ci riesci puoi ritirare il dado
6. È l'ora di giocare ai mimi! Scegli uno sfidante e dovete mimare a turno delle emozioni, chi ne indovina per primo 3 può ritirare il dado
7. Che sfortuna! L'oca è finita in una pozzanghera! Ti fermi 1 turno per pulirla
8. Inventa una filastrocca in rima e vola fino alla casella 15
9. Dimmi qual è il piatto preferito della persona alla tua destra
10. Racconta una barzelletta, oppure ti fermi un giro
11. È l'ora della sfida! Scegli uno sfidante e giocate a carta, forbice, sasso, chi perde torna alla casella n°3
12. Che corsa! L'oca si è stancata! Devi stare fermo un giro per farla riposare
13. Disegna un fiore ad occhi chiusi, se non ci riesci fai due salti indietro
14. Dimmi qual è il colore preferito della persona alla tua sinistra
15. Scegli uno sfidante che si gioca ai mimi! Chi ne indovina 3 per primo va dritto alla casella 21
16. Sfida! Ogni partecipante imita il verso di un animale e tu lo devi indovinare. Se li indovini tutti puoi ritirare il dado
17. Disegna uno smile ad occhi chiusi, se non ci riesci torna indietro di due caselle
18. Saltella su un piede per 30 secondi, se ci riesci puoi ritirare il dado
19. Fai un complimento ad ognuno dei partecipanti, se ce la fai puoi avanzare di 2 caselle
20. Che oca sbadata, ha sbagliato strada! Ti fermi 1 giro
21. Scegli uno sfidante! Guardatevi negli occhi e chi ride per primo torna alla casella START
22. Fai 3 giri del tavolo imitando un gallo
23. Oca golosona! Purtroppo ha mangiato troppo e ora si deve fermare un giro perché gli fa male la pancia
24. Scrivi con il pennarello in bocca il tuo nome senza ridere, se ci riesci puoi ritirare il dado

IL GIOCO DELL'OCA



SI CERTIFICA CHE



È UN PICCOLO GRANDE

PORTATORE DI GIOIA

DATA _____

ACR ACCUI TERME _____