



Diocesi di Sulmona-Valva

Sinodo  
2021  
2023



Per una Chiesa sinodale  
comunione | partecipazione | missione



mettiamoci

in

GIOCO



Con il Sinodo

in ascolto della voce dei piú piccoli



Puoi trovare il gioco in formato digitale sul sito della Diocesi [www.diocesisulmona-valva.it](http://www.diocesisulmona-valva.it) nella sezione dedicata al **Sinodo**

## SCOPO DEL GIOCO

Il **GIOCO dell'OCA** che hai tra le mani è uno strumento che la **Diocesi di Sulmona-Valva** mette a tua disposizione per facilitare il confronto tra ragazzi e ragazze sulla loro esperienza di Chiesa. Tutti i credenti (adulti, giovani e ragazzi) sono chiamati ad esprimersi sull'argomento **Sinodo**: è perciò importante che tutti offrano suggerimenti utili per cambiare, migliorare e crescere insieme.

Lo scopo del gioco è quello di **mettersi in ascolto dei più piccoli** per capire cosa a loro piaccia o meno della realtà in cui vivono.

Il gioco si articola in **cinque nuclei tematici** ispirati al *Documento Preparatorio per il Sinodo* che fanno capo a **dieci verbi**, i quali rappresentano **dieci atteggiamenti** con cui i ragazzi si confronteranno.

Ogni blocco tematico è identificato da un colore.

**ROSA - ASCOLTARE E RACCONTARE**

**ARANCIONE - CELEBRARE E CONDIVIDERE**

**VERDE - PARTECIPARE E CURARE**

**BLU - DIALOGARE E COSTRUIRE**

**GIALLO - DISCERNERE E DECIDERE**

I ragazzi giocano per divertirsi e vogliono vincere ma per l'educatore che guida il gioco (genitore, catechista, insegnante, animatore) l'**obiettivo** è quello di raccogliere il maggior numero di contributi, badando che nessuno resti escluso.

Per facilitarti in questo compito, abbiamo pensato di inserire un gioco nel gioco.

Nel materiale allegato troverai un **puzzle** formato da 5 pezzi.

Per ottenere un pezzo verrà chiesto ai giocatori di rispondere ad almeno due domande per ciascun colore tematico.

Ricomposto il puzzle, l'immagine finale che verrà fuori sarà il logo diocesano del Sinodo che potrebbe essere illustrato a tutti i concorrenti a conclusione del gioco. Troverai la spiegazione del logo a pag. 12.

## REGOLE DEL GIOCO

Le regole sono semplici e seguono lo schema del classico gioco dell'oca: posiziona la pedina su **START**, tira il dado, rispondi alle domande, metti alla prova, completa il puzzle e raggiungi per primo il traguardo.

Chi guida il gioco deciderà se far giocare i ragazzi **individualmente** o a **squadre**.

Ti consigliamo la seconda opzione nel caso di un gruppo numeroso e ti suggeriamo di non superare il numero massimo di quattro squadre per non appesantire l'attività e velocizzarne la conclusione. La costituzione delle squadre, l'ordine di tiro e le altre dinamiche di gioco sono affidate alla libera creatività dell'educatore.

Le **CASELLE BIANCHE** sono speciali: possono aiutarti a raggiungere prima il traguardo o creare qualche ostacolo che rallenterà il tuo cammino.

	Lancia il dado un'altra volta
	Regala il tuo turno di lancio del dado ad un amico scelto da te. Dopo che il tuo amico avrà giocato il suo turno, il gioco riprenderà secondo l'ordine di lancio consueto.

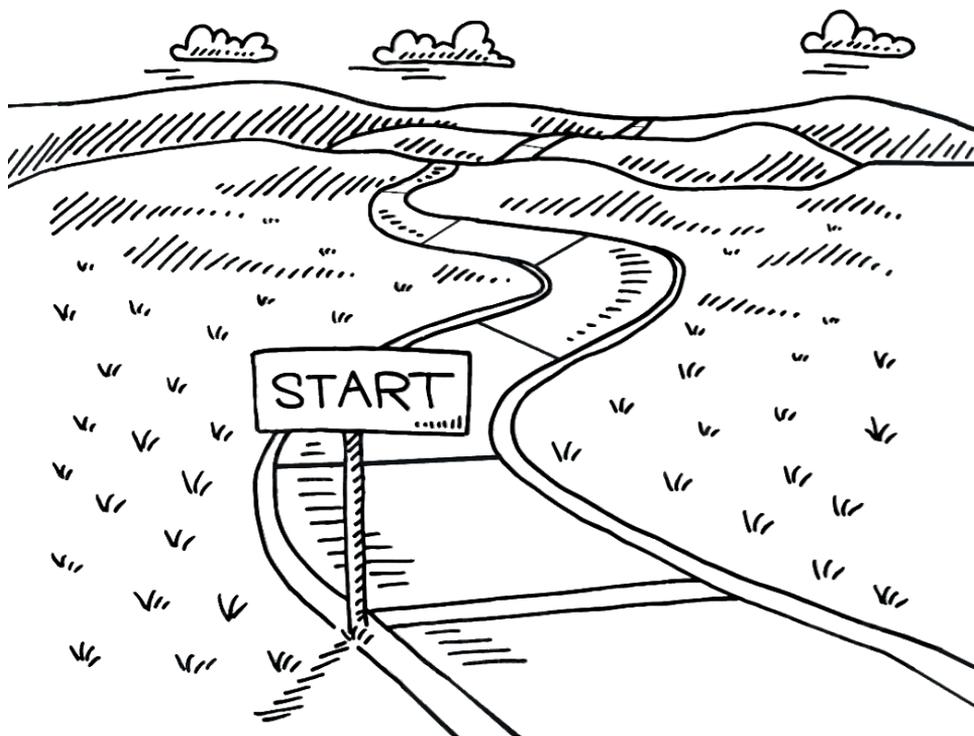
	<p>Sposta la pedina all'oca successiva e tira il dado un'altra volta</p>
	<p>Sposta la pedina, avanti o indietro, sull'altro ponte dello stesso colore. Tira il dado un'altra volta.</p>
	<p>Vinci un pezzo del puzzle senza superare alcuna prova.</p>

Le **CASELLE COLORATE** sono articolate in una serie di domande suddivise nei 5 temi su cui vogliamo stimolare il dibattito dei ragazzi. Durante il gioco potrà capitare che più persone finiscano sulla stessa casella. In questo caso è importante che l'educatore renda più stimolante il dialogo (per esempio introducendo come regola quella di non ripetere una cosa già detta ecc.).

**Vince** chi per primo raggiunge il logo (traguardo) con il puzzle completo (5pezzi). Come nel classico gioco dell'oca se, tirando il dado il punteggio è maggiore del necessario per l'arrivo, si torna indietro.

## SCORCIATOIA

Può capitare che i ragazzi raggiungano il traguardo senza aver ottenuto tutti i pezzi del puzzle. In questo caso chi guida il gioco potrà decidere come assegnare il pezzo mancante al rispettivo giocatore (es. *far rispondere ad una delle domande rimaste scoperte durante il gioco, improvvisare una prova, formulare un indovinello ecc.*). In questo modo si eviterà di far durare il gioco troppo a lungo, lasciando un po' di tempo a disposizione per la verifica.



## DOMANDE

Le domande proposte sono indicative e puoi integrarle o rielaborarle secondo le tue necessità, per meglio favorire il dialogo e la partecipazione dei ragazzi.

### ROSA – ASCOLTARE e RACCONTARE

**6. Elenca 3 suggerimenti da dare al Vescovo per migliorare la Chiesa.**

**12. ASCOLTARE** Chi ti ascolta di più quando hai un problema? (mamma, papà, sorella, fratello, parroco, insegnante, ecc.)

**20. RACCONTARE** - Parli mai di Gesù? Con chi?  
(Racconta una volta in cui è successo e come ha reagito quella persona)

**32. Chi ti parla più spesso di Gesù?**  
(Racconta cosa ti colpisce di più di questa persona quando ti parla di Gesù)

## ARANCIONE – CELEBRARE e CONDIVIDERE

**3. CELEBRARE** - Inviti i tuoi amici a partecipare alla Messa? Come reagiscono quando ci provi?

**10. Di' 1 cosa che ti piace della Messa e 1 che non ti piace** (Trovì facile seguire la Messa?

Cosa succede durante una Celebrazione Eucaristica?

Riesci a capire tutto? Credi sia una vera festa?)

**26. CONDIVIDERE** - Nella parrocchia quando parliamo di Gesù è un momento allegro e di festa? Condividi i momenti belli e brutti della tua vita con le persone della parrocchia? Sono per te amiche?

**37. Di' 1 cosa che ti piace del tuo parroco e 1 che non ti piace**

## VERDE – PARTECIPARE e CURARE

**7. Frequenti la parrocchia?** (Se sì, come? Se no, perché?)

**19. PARTECIPARE** - Suggestisci un'attività in cui i bambini potrebbero essere di aiuto agli adulti della tua scuola, parrocchia, città.

**27. Elenca i gruppi che ci sono nella tua parrocchia.** (Ne fai parte? Quale ti piace di più? In quale ti senti più accolto? Quale conosci meno? Sai quando si riuniscono nella tua parrocchia?)

**49. CURARE** - Chi sono per te i "responsabili" della Chiesa? (E tu, ti senti responsabile della Chiesa? Senti che la Chiesa è in cammino con te? La Chiesa è una compagna?)

## BLU – DIALOGARE e COSTRUIRE

### **2. La tua parrocchia è impegnata in qualche progetto di aiuto agli altri?**

(Se sì, quale? Se no, quale proporresti?)

**9. COSTRUIRE** - Il Papa è un uomo che costruisce legami viaggiando in molti paesi ed incontrando culture diverse. Ti ricordi un luogo che ha visitato? Cosa ti ha colpito di più?

**24. Ascolti o leggi notizie sulla Chiesa in televisione, radio o internet?** (Della Chiesa ne parlano bene o male?)

### **34. DIALOGARE - gioco**

Un ragazzo A pensa ad un oggetto e dovrà descriverlo ad altro giocatore B (senza dire esplicitamente cosa sia). Il giocatore B dovrà poi disegnarlo, basandosi sulle descrizioni di A.

## GIALLO – DISCERNERE e DECIDERE

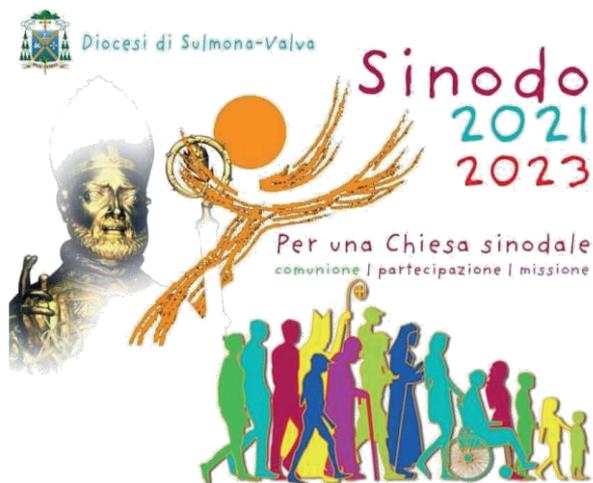
**5. Cosa ti piace della Chiesa? Cosa ti piace di meno?** (Cosa faresti per cambiare ciò che non ti piace?)

**18. DECIDERE** Quando devi prendere una decisione importante ci sono persone nella Chiesa che ti aiutano a farlo? Chi? E se non ci sono nella Chiesa, a chi ti rivolgi?

### **22. DISCERNERE - gioco**

Disponete i bambini in cerchio oppure in fila e decidete chi inizierà. Il primo giocatore bisbiglierà una frase all'orecchio del giocatore che gli sta affianco che a sua volta la bisbiglierà all'orecchio del vicino, e così via. L'ultimo giocatore dovrà ripetere la frase ad alta voce.

**45. In che modo la Chiesa aiuta chi ha bisogno?**



## IL LOGO UFFICIALE DEL SINODO

Un grande **albero** maestoso, pieno di saggezza e di luce, raggiunge il cielo. Segno di profonda vitalità e speranza, esprime la **croce di Cristo**. Porta l'**Eucaristia**, che brilla come il **sole**. I rami orizzontali aperti come mani o ali suggeriscono, allo stesso tempo, lo **Spirito Santo**.

Il popolo di Dio non è statico: è **in movimento**, in riferimento diretto all'etimologia della parola **sinodo**, che significa "**camminare insieme**". Le persone sono unite dalla stessa dinamica comune che questo Albero della Vita respira in loro, da cui iniziano il loro cammino. Queste **15 sagome** riassumono tutta la nostra umanità nella sua diversità di situazioni di vita, di generazioni e origini. Questo aspetto è rafforzato dalla **molteplicità dei colori** brillanti che sono essi stessi segni di **gioia**. Non c'è gerarchia tra queste persone che sono **tutte sullo stesso piano**: giovani, vecchi, uomini,

donne, adolescenti, bambini, laici, religiosi, genitori, coppie, single; il vescovo e la suora non sono davanti a loro, ma tra di loro. Molto naturalmente, i bambini e poi gli adolescenti aprono loro il cammino, in riferimento a queste parole di Gesù nel Vangelo: "Ti rendo lode, Padre, Signore del cielo e della terra, perché hai nascosto queste cose ai sapienti e ai dotti e le hai rivelate ai piccoli". (Mt 11,25)

La **linea di base** orizzontale: "Per una Chiesa sinodale: comunione, partecipazione e missione" corre da sinistra a destra nella direzione di questa marcia, sottolineandola e rafforzandola, per finire con il titolo "Sinodo 2021 - 2023": il **punto più alto** che sintetizza il tutto.

## IL LOGO DEL SINODO NELLA NOSTRA DIOCESI

Innestata nel logo ufficiale del Sinodo troviamo la figura di **San Panfilo, Patrono della nostra diocesi**, che vigila sulle figure in cammino, seguendole con lo sguardo. Il Pastorale che tiene in mano è richiamo del suo essere **pastore** che guida il gregge della chiesa diocesana a immagine del Buon Pastore. La mano benedicente è segno della sua **celeste protezione** sul cammino che la Chiesa di Sulmona-Valva è chiamata a compiere nello scorrere del tempo. In alto, lo **stemma episcopale** dell'attuale pastore della Diocesi, **Mons. Michele Fusco**, chiamato a pascere il gregge che gli è stato affidato.





 @sinodosulmonavalva

 @diocesisulmona

 @chiesa\_di\_sulmonavalva