

## VERSO IL CDA REGIONALE 2025...

Cari capi branco e capi cerchio, quest'anno la branca LC della regione Marche ci vede protagonisti di un evento significativo per i grandi delle nostre unità ovvero il CDA regionale. Con grandissimo entusiasmo cogliamo la sfida di organizzare un evento che permetterà ai nostri bambini di vivere incontri nuovi, imparare nuove abilità e competenze, confrontarsi con l'altro per riconoscersi appartenenti alla nostra fantastica associazione... in poche parole: una meravigliosa opportunità di crescita. Nelle prime riflessioni fatte in regione non vi nascondiamo come sia emersa la necessità di rendere questo incontro non solo un'esperienza isolata nel percorso dei nostri bambini ma che questa si inserisca in maniera semplice e naturale nella loro vita di branco e cerchio specificatamente nel vissuto del Cda. Ecco

che per arrivare all'evento è fondamentale partire da un po' più distante, ma non da un luogo irraggiungibile, pensavamo ai vostri territori che abitate quotidianamente. Proprio nel concetto di abitare i luoghi ci si è voluti focalizzare proponendo una cornice



elastica di riferimento dove ogni Cda possa agire e mettersi al servizio degli altri. La riflessione pedagogica parte da un'osservazione comune della realtà dei bambini oggi, ovvero la difficoltà di decentrarsi da loro stessi per mettersi al servizio, al disinteresse verso il contesto in cui si vive non sentendosi appartenenti e di conseguenza allontanando quel senso di appagamento nel fare azioni verso il prossimo e verso la comunità. Su questa osservazione che non è sicuramente assoluta anche l'associazione si è mossa in questo senso approvando all'ultimo consiglio generale con la mozione 16/2024 il documento *"Linee guida sulla partecipazione e contribuzione dei ragazzi e delle ragazze"*. Una sfida attuale che la branca Lc ha il dovere di cogliere per andare controcorrente al tempo che stiamo vivendo, rendendo protagonisti i nostri bambini come motori di cambiamento della realtà. Siamo fortemente convinti e forse qualcuno di più famoso di noi ce lo ha detto che "chiunque diventerà piccolo come questo bambino, sarà il più grande nel regno dei cieli" (MT 18,4) e quindi chiamati come capi a dare voce ai nostri lupetti e coccinelle ed essere anche loro stessi attuatori dei nostri progetti educativi. L'ulteriore sfida è quello di accogliere i contributi che scaturiranno durante questo percorso per renderli idee, linee prioritarie, obiettivi dei nostri progetti di gruppo, d'altronde questi progetti sono volti a migliorare la realtà in cui viviamo e questo cambiamento lo restituiranno ai nostri ragazzi perché in quel territorio che poi saranno i buoni cittadini del domani. Lo stile sarà quello del gioco, che è una cosa serissima per i nostri bambini, che partirà in primis dal lancio dei percorsi di partecipazione e di contribuzione facendo leva sulla loro capacità di esplorare il mondo in cui vivono a circa 140 cm da terra. Quindi basta parole... è ora di mettersi in gioco proponendovi il percorso di avvicinamento all'evento dell'anno: il CDA REGIONALE!!!

## COSA CI DICE IL METODO E L'ASSOCIAZIONE... MATERIALE PER I PIU' CURIOSI

### REGOLAMENTO METODOLOGICO

#### Art. 18 – CONSIGLIO DEGLI ANZIANI

1. Il Consiglio degli anziani (CdA), che nel linguaggio della Giungla e del Bosco, assume il nome di Consiglio di Akela e Consiglio dell'Arcobaleno, è una struttura stabile del branco e del cerchio, che rimangono comunità di riferimento. Esso comprende i lupetti e le coccinelle del branco e del cerchio dell'ultimo anno e ha lo scopo di offrire esperienze più vicine alle loro esigenze, vissute con gli strumenti e lo stile della Branchia.
2. Sviluppa un programma proprio, inserito pienamente nella pista di branco e nel sentiero del cerchio.
3. Il Consiglio degli anziani decide insieme l'attività specifica che realizzerà, anche attraverso incarichi e responsabilità concreti e personali, nel progressivo impegno comune verso il branco/cerchio e la realtà esterna.
4. Consiglio degli anziani si riunisce con continuità, curando che tali incontri non si sovrappongano alle altre attività del branco e del cerchio

### MANUALE DI BRANCA

#### CAPITOLO 9.6 IL CONSIGLIO DEGLI ANZIANI

Il consiglio degli anziani (consiglio di Akela, nei branchi, e consiglio dell'arcobaleno, nei cerchi) è una struttura stabile del branco e del cerchio composta dagli L/C dell'ultimo anno che hanno già pronunciato la Promessa. È una comunità orizzontale alla quale partecipano i più grandi del branco e cerchio, che così hanno l'opportunità di vivere il proprio stato di effervescenza emotiva in un contesto capace di offrire esperienze più vicine alle loro esigenze, quali ad esempio la ricerca di novità, la voglia di vivere relazioni sociali intense, il desiderio di esplorazione creativa. Ne fanno parte anche i capi, avendo cura di mantenere una corretta proporzione numerica tra bambini e adulti e una continuità di rapporto nel tempo. È luogo particolare dove bambini di pari età che stanno per affacciarsi alla preadolescenza hanno l'opportunità di confrontarsi tra loro e in modo immediato con i capi: «[...] il luogo dello scambio di informazioni, di vissuti e di richieste, [...] dove grandi e piccoli costruiscono competenze affettive [...], aprono un dialogo da cui far discendere scelte, sciogliere dubbi profondi e costruire pensieri più solidi». È quindi imprescindibile che le attività del consiglio degli anziani, anche nelle unità miste, prevedano momenti nei quali i bambini siano divisi per genere. Il consiglio degli anziani è anche il luogo in cui si matura la consapevolezza del passaggio, senza però che sia anticipazione di esperienze che verranno; serve inoltre a incuriosire i più piccoli, chiamati un giorno a fare parte di un momento affascinante anche perché avvolto da un po' di mistero. Sviluppa un programma proprio inserito pienamente nella pista di branco e nel sentiero del cerchio e si riunisce con continuità durante l'anno, facendo in modo che gli incontri non si sovrappongano alle altre attività del branco e del cerchio, che pertanto rimangono comunità di riferimento dei bambini. Progetta e realizza attività che prevedono un ruolo di responsabilità attraverso specifici incarichi personali, concreti e graduali che consentano ai bambini di sentirsi parte indispensabile di un impegno comune, di un progetto condiviso, mantenendo così sia la fase comunitaria che quella del singolo. La decisione delle attività e dell'incarico che ciascuno si assume spetta all'intero consiglio degli anziani, cioè ai bambini insieme ai capi in una progressiva apertura che va dal solo consiglio degli anziani, al branco o al cerchio, per poi allargarsi a una realtà sempre più grande. Il consiglio degli anziani può decidere di spendersi per gli altri, non soltanto in termini di attività da proporre, ma anche di azioni di cui poi tutta la comunità (sia essa il branco e cerchio o quella più vasta nella quale i bambini vivono) può godere: progettare e realizzare il nuovo pannello della visualizzazione della pista/del sentiero, aggiustare e rendere funzionale la cassetta del pronto soccorso, farsi coinvolgere dai capi nel lancio delle specialità raccontandone alcune già conquistate, rendere più bello un luogo in cui ci troviamo abitualmente a giocare... Il consiglio degli anziani è, quindi, strumento di pista e sentiero perché offre ai bambini occasioni di vivere la dimensione della responsabilità attraverso impegni non più individuali, ma condivisi e progettati con gli altri e per gli altri. Questo particolare ruolo che i bambini assumono nei confronti della comunità, e le dinamiche che vivono all'interno del consiglio degli anziani, restituiscono loro un'immagine concreta del proprio passaggio di crescita. Il consiglio degli anziani si vive attraverso gli strumenti e lo stile tipici della Branchia: tra questi l'ambiente fantastico che, sebbene più sfumato, non deve mai venire meno.

DOCUMENTI ASSOCIATIVI

LINEE GUIDA SULLA PARTECIPAZIONE E CONTRIBUZIONE DEI RAGAZZI E DELLE RAGAZZE

Approvato dal Consiglio generale AGESCI 2024 – moz. 16/2024

STRUMENTI	A) ATTENZIONI EDUCATIVE E MODALITÀ D'INTERAZIONE	B) LUOGHI – CONTINUITÀ E PROGETTI	C) AMBITI	NOTE PER I CAPI/FORMAZIONE CAPI
Grandi del branco/ cerchio (Consiglio degli Anziani) [Reg. L/C art. 18] [Man. cap. 9.6]	Luogo più consapevole di esplorazione della propria capacità di contribuire e rappresentare, nel quale poter decidere per operare cambiamenti, per il branco e il cerchio, per sé stessi e la realtà esterna.	Programma dell'anno di CdA.	Ricaduta sulla comunità di B/C del proprio operato	Saper creare quella cornice all'interno della quale ciascun fratellino o sorellina riesca a far emergere il proprio contributo e far sperimentare un processo decisionale partecipato. Competenza necessaria: saper guidare un discernimento comunitario che non è una votazione.

## COSA DEVO FARE?... IL PERCORSO DI AVVICINAMENTO

### Obiettivo:

Rendere i bambini, che ormai stanno crescendo, consapevoli del proprio ruolo a cui Dio ci ha chiamati e quindi attori nel rendere migliore questo mondo a noi affidato (iniziano a prendersene cura) cercando anche di coltivare le relazioni con le persone e le associazioni che insistono sullo stesso territorio.

“Eccomi, accetto il mio ruolo e mi metto in gioco per fare del mio meglio nel rendere il mondo un posto migliore”

### Il percorso...

Ogni cda dovrà scegliere una azione concreta in cui si “sporca le mani” cercando di migliorare il luogo in cui vive (uscendo da proprio orticello); questa azione concreta verrà poi condivisa in zona e in regione.

Lancio (accettare di essere grandi ma senza perdere il loro essere bambino/giocare): quale è la mia giungla/bosco (città)? la conosco? E' per me?

### Racconti:

per l'ambiente fantastico Giungla- La corsa di Primavera (consigliato fino a che Mowgli non decide che farà una corsa di primavera)

per l'ambiente fantastico Bosco- Le due coccinelle al mare (consigliato fino a che le due coccinelle arrivano al mare)

### Educare alla vita cristiana

Vangelo di Marco 6,30-31.33-37

Vangelo di Giovanni 6,8-13

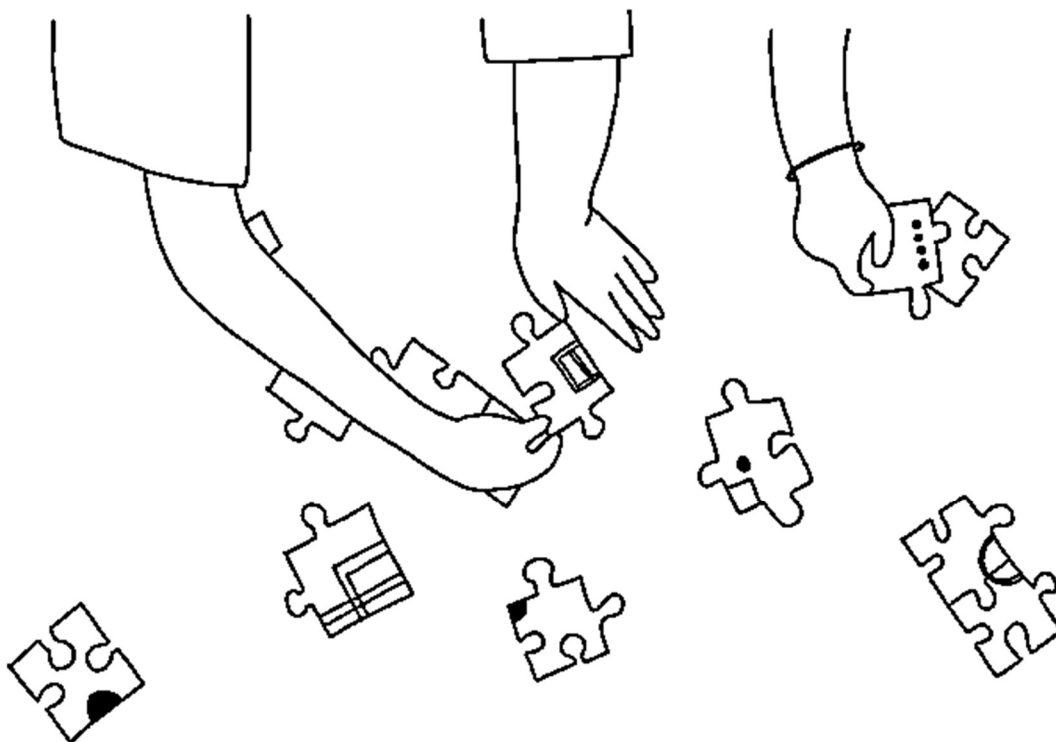
### Esperienza

#### 1-Fase di Lancio:

- Racconto e gioco MONOPOLY (AF Giungla)
- Gioco MONOPOLY e racconto (AF Bosco)

#### 2-Azione concreta

#### 3-Condivisione all'evento regionale



## ...E ADESSO GIOCHIAMO CON IL MONOPOLY!!!

Nome del gioco:	____poly da personalizzare con il nome del luogo dove vivono il branco/ cerchio (per esempio Maceratopoly)
Obiettivo del gioco:	migliorare il più possibile il nostro paese/quartiere/città; vince il giocatore che fa più miglioramenti; per tale motivo il gioco avrà molte parti da personalizzare
Componenti del gioco:	1) un tabellone da personalizzare con il nome del gioco, il nome dei luoghi intorno a noi insieme al CDA all'inizio del gioco e 2 caselle bianche da personalizzate a cura dei Vecchi Lupi e Coccinelle Anziane prima di presentarlo al CDA 2) soldi della banca del cittadino, 3) carte opportunità e criticità, alcune scritte, altre in bianco da personalizzare a cura dei Vecchi Lupi e Coccinelle Anziane (vanno personalizzate anche con quanti soldi fanno guadagnare o perdere) 4) gettoni miglorie 5) mancano, ma serviranno: pedine, 2 dadi, carta e penna dove segnare le miglorie proposte dai bambini ed il numero di miglorie per ogni giocatore
Tabellone:	su ogni lato ci saranno 9 caselle (esclusi gli angoli) di cui 4 per i luoghi da personalizzare, 3 per le opportunità e 1 per le criticità; le ultime 4 caselle rimaste (una per ogni lato) saranno 2 parcheggi bici (si sta fermi un turno) e 2 bianche a discrezione dei Vecchi Lupi e Coccinelle Anziane
Gli angoli:	-il via (dove guadagneranno dei soldi ogni volta che ci passano), -la stazione dei treni (il giocatore che ci capita potrà andare in qualsiasi casella senza passare dal via e guadagnare i soldi) -2 caselle di super lupo e wonder-cocci (il giocatore che ci capita dovrà andare in una casella dei luoghi con il minor numero di miglorie sempre senza passare dal via, perchè i super L/C aiutano i luoghi più in difficoltà);
i luoghi dovranno essere legati ad uno dei 4 punti di BP per ogni lato:	1) salute e forza fisica (parchi, palestre...) colore verde, parco del benessere 2) formazione del carattere (scuola, oratorio, biblioteca, dopo scuola...) colore blu, piazza del sapere 3) servizio al prossimo (chiesa, associazioni di promozione sociale..) colore rosso, viale delle associazioni 4) mani abili (botteghe, negozi, tradizioni...) colore giallo, fiera delle arti. I luoghi scelti dovranno essere dei luoghi reali presenti sul vostro territorio, se per ogni lato proprio non trovate 4 luoghi reali, si possono inventare.
Migliorie dei luoghi:	ogni volta che un giocatore capita su una casella dei luoghi, se ha denaro a sufficienza, DEVE fare una migloria di quel luogo. Il prezzo della migloria è crescente man mano che vengono fatte miglorie e posizionati i "gettoni" miglorie. Per esempio se si capita su un luogo senza gettoni, la migloria costa 10, se c'è già stata una migloria e quindi è presente un gettone, costerà 20, se ci sono 2 gettoni costerà 30 e così via di continuo. Il giocatore che paga la migloria dice quale migloria reale vorrebbe fare e se non gli viene in mente nulla (perchè magari siamo già arrivati alla decima migloria per quel luogo), può farsi aiutare dagli altri giocatori poiché l'importante è migliorare e non quale sia la "miglior migloria". Il vecchio Lupo o Coccinella Anziana si segnerà su un foglio le miglorie suggerite e il numero di miglorie per ogni giocatore.
Banca del buon cittadino:	è rappresentata dai Vecchi Lupi e Coccinelle Anziane ed ha il compito di fornire ai giocatori soldi per le miglorie e ritirarli in caso di miglorie fatte o di multe
Svolgimento del gioco:	Il CDA prima di iniziare a giocare sceglie il nome del gioco e definisce i luoghi reali per le caselle dei luoghi, ogni giocatore sceglie una sua pedina. Si inizia a tirare i dadi dal giocatore più piccolo e poi a turno in senso orario. A seconda del numero uscito dal lancio dei dadi il giocatore potrà capitare sulle seguenti caselle:

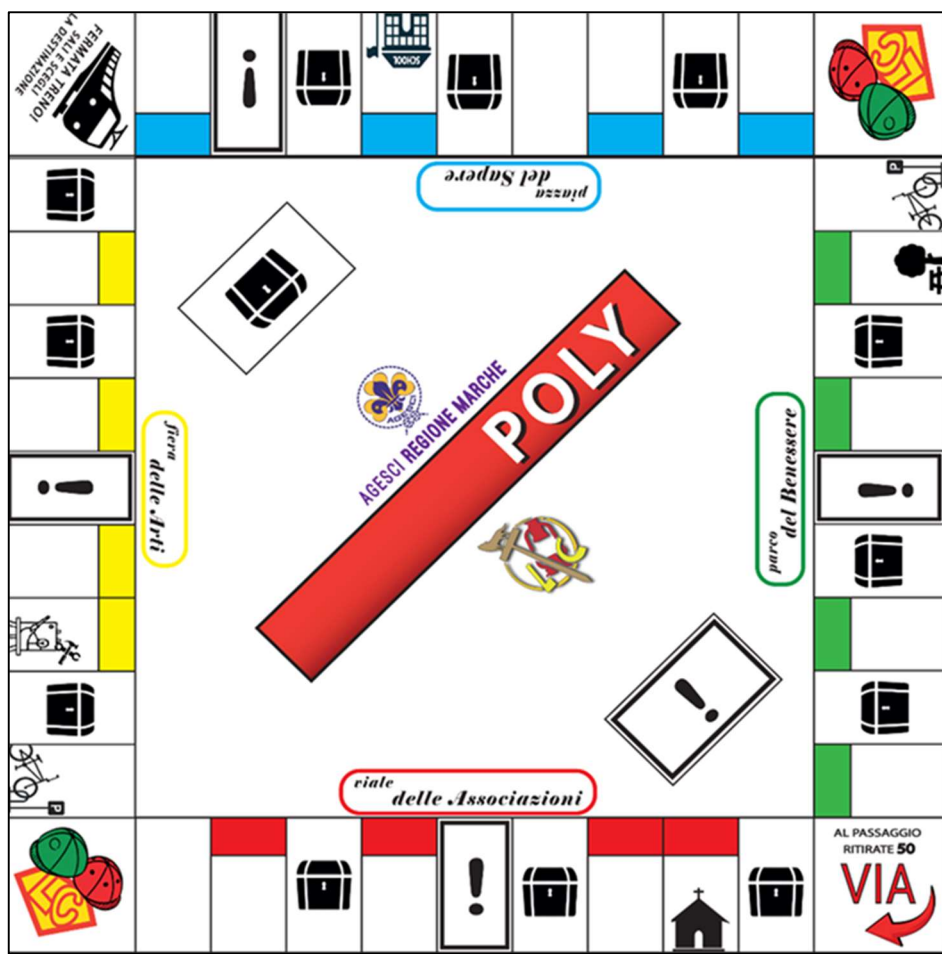
- 1)luogo: se il giocatore ha soldi a sufficienza, dovrà pagare per fare una miglione a seconda dei gettoni già presenti su quel luogo e dire quale miglione intende fare, se non ha abbastanza soldi, passa il turno
- 2) opportunità: si scopre una carta del mazzo opportunità in cui ci sarà scritto un comportamento positivo per la città e la quantità di soldi che la banca del buon cittadino regala al giocatore per quel comportamento positivo
- 3)criticità: si scopre una carta dal mazzo delle criticità e potrà esserci o un comportamento negativo con una multa da pagare alla banca del buon cittadino, oppure delle domande per stimolare la riflessione sulla condizione dei luoghi intorno a noi e le azioni di miglioramento
- 4) Via: ogni volta che si passa dal via la banca regala 20 soldi
- 5) Stazione dei treni: il giocatore che ci capita potrà andare su qualsiasi casella (senza passare dal via cioè senza guadagnare i soldi del via)
- 6) super lupo e wonder cocci: il giocatore deve andare nella casella dei luoghi con meno miglioni e fare una miglione (sempre senza passare dal via)
- 7) parcheggio bici: si rimane fermi un turno

### Fine del gioco:

I Vecchi Lupi e Coccinelle Anziane decidono quando effettuare l'ultimo giro (in base al tempo a destinazione). Il giocatore che ha fatto più miglioni vince. Si conclude l'attività del lancio con una riflessione inerente all'educare alla vita cristiana e scegliendo il luogo da migliorare e l'azione concreta da intraprendere

### Condivisione degli esiti del gioco

I CDA dovranno poi realizzare, nelle settimane successive, **su un cartellone A0, la loro casella luogo come quella del tabellone**. Dovranno colorarla in alto in base all'ambito scelto come nel tabellone del gioco, scrivendo in alto nella parte colorata, il branco/cerchio e gruppo di appartenenza del CDA e il luogo prescelto; nella parte bianca sotto, le azioni intraprese dal CDA. Questa grande casella poi ci tornerà utile il 30 marzo





## EVC E IL GIOCO DI \_\_\_\_\_POLY

(Vedi articolo 1 Pedagogia scout nell'educare alla vita cristiana, articolo 11 Racconto raccontato ed articolo 22 Cammino di vita cristiana del Regolamento metodologico Agesci 2024 relativo alla branca L/C)

*Siamo abituati a raccontare e a sapere benissimo che nessun racconto è una cronaca pura di quanto è accaduto un tempo lontano: il racconto ti porta in una situazione, ti fa vedere la scena e il panorama, ti fa sentire voci, rumori e ti fa persino percepire gli odori! Il racconto è anche una interpretazione che passa di persona in persona e trasforma chiacchiera e chi ascolta; il racconto ti fa entrare dritto dritto dentro la storia, ne diventi spettatore se non anche attore o protagonista!!!*

**Anche il Vangelo non è soltanto un racconto, ma rende attuale per noi la vita di Gesù, nel senso che quando lo leggiamo con la luce interiore dello Spirito o lo ascoltiamo insieme in comunità o lo proclamiamo nella liturgia, quelle parole rendono per noi presente il Signore che ci parla, ci illumina e ci rende **protagonisti con lui della storia del Padre con l'umanità!****

*Se raccontare è tanta roba, **leggere il Vangelo è anche molto di più!!! Siamo parte di quella storia.***

*Così le prime comunità cristiane hanno trasmesso in modo diverso i racconti su Gesù, perché anche chi ascolta ne diventa protagonista, interprete e trasmettitore, o meglio "annunciatore"! Ogni comunità nella quale il vangelo ha pian piano preso forma si è sentita chiamata a trasmettere e "annunciare" non tanto una cronaca, quanto piuttosto la sua **esperienza viva di Gesù Risorto incontrato nel racconto, ma soprattutto riconosciuto nella sua vita illuminata del vangelo stesso.***

### I 4 PASSI DI "EDUCARE ALLA VITA CRISTIANA" (ricordi Emmaus?)

#### "vivere"

*Nel suo percorso verso l'appuntamento regionale il CDA giocherà e potrà vivere esperienze preziose. Nella vita delle unità Gesù è presente. E impariamo a riconoscerlo insieme, Lupetti e Vecchi Lupi, Coccinelle e Coccinelle Anziane.*

#### "incontrare"

*È il momento centrale del percorso. Perché possiamo cogliere la ricchezza delle esperienze, abbiamo bisogno di fermarci a ripensarle. In questi momenti spesso accade che lupetti e coccinelle ci stupiscano trovando significati e messaggi inaspettati.*

*Così dopo aver fatto il gioco e l'attività scelta, servirà trovare il tempo per ripensare le esperienze e illuminarle col racconto del vangelo per accorgerci con meraviglia che proprio lì scopriamo l'impronta di Gesù presente.*

#### "raccontare/ raccontarsi"

*Si diventa capaci di "raccontarsi" quando ci accorgiamo di Gesù presente nelle nostre storie personali e di branco/cerchio; comprendiamo che il Signore vuole sempre intrecciare la sua storia con le nostre e quelle di tutti.*

*E poi con gioia si può "raccontare" ad altri di come le nostre storie hanno ricevuto bellezza dalla presenza di Gesù.*

#### "generare"

*L'attività del nostro CDA punta a lasciare un "segno" nella città o nel quartiere e nei nostri cuori; avremo "generato" qualcosa piccola o grande! Sarà stato generato qualcosa di nuovo dentro e attorno a noi, perché abbiamo incontrato davvero il Padre che ci ha fatti crescere, rinascere e con noi avrà ricreato ancora il mondo!!!*

## Il vangelo ci illumina

*Questa traccia per rileggere l'esperienza può essere usata nella fase in cui si riflette su quanto visto nel territorio per lanciare l'attività vedendo come Gesù che si "commuove" e fa qualcosa insieme al "ragazzo"; si può usare in alternativa (o anche come ulteriore rilettura) a fine percorso per scoprire come nella nostra esperienza sia presente Gesù.*

*Quello che trovi qui è un "racconto composto" mettendo insieme l'esperienza raccontata delle comunità che hanno maturato il vangelo di Marco e il vangelo di Giovanni. In questo modo potremo avere il senso vivo della vita di Gesù che quelle comunità hanno sperimentato: oggi sta a noi arricchire ancora quel racconto, per "aggiungere" l'esperienza viva di Gesù che faremo tutti. Qui sotto, come in un "racconto aumentato" ci sono spunti, riflessioni e provocazioni che aiuteranno a rileggere il gioco e l'attività vissuta fino al punto che a qualcuno potrà sembrare che il vangelo stia raccontando proprio di noi!!!*

*E pregheremo prima di fare!!! Ricordiamo di vivere un momento di preghiera prima di scegliere cosa fare perché lo Spirito ci illumini, portando attorno ad una candela ciò che abbiamo visto e le nostre intenzioni; chiederemo poi la forza e l'entusiasmo di Dio che ci accompagni a fare bene e con gioia ogni cosa.*

## Vangelo di Marco 6,30-31.33-37

*30Gli apostoli si riunirono attorno a Gesù e gli riferirono tutto quello che avevano fatto e quello che avevano insegnato. 31Ed egli disse loro: "Venite in disparte, voi soli, in un luogo deserto, e riposatevi un po'". 32Molti però li videro partire e capirono, e da tutte le città accorsero là a piedi e li precedettero. 33Sceso dalla barca, Gesù vide una grande folla, ebbe compassione di loro, perché erano come pecore che non hanno pastore, e si mise a insegnare loro molte cose. 34Essendosi ormai fatto tardi, gli si avvicinarono i suoi discepoli dicendo: "Il luogo è deserto ed è ormai tardi; 35congedali, in modo che, andando per le campagne e i villaggi dei dintorni, possano comprarsi da mangiare". 36Ma egli rispose loro: "Voi stessi date loro da mangiare".*

(questa prima parte di brano potrebbe essere raccontata prima di iniziare il gioco per: 1)richiamare il discorso delle "pecore che non hanno pastore" così come Mowgli che si sente irrequieto o i bambini che possono iniziare a sentire il peso di diventare grandi; 2) richiamare il concetto del "luogo è deserto" come parallelismo con il luogo in cui viviamo che può essere migliorato; in alternativa può essere utilizzato dopo il gioco con gli stessi spunti del prima, mainteso più come rilettura e non lancio o direttamente dopo il racconto delle coccinelle al mare per richiamare lo "smarrimento" in un luogo così diverso da quello che conoscono o che , nel caso dei nostri bambini, può essere migliorato)

## Vangelo di Giovanni 6,8-13

*8Gi disse allora uno dei suoi discepoli, Andrea, fratello di Simon Pietro: 9"C'è qui un ragazzo che ha cinque pani d'orzo e due pesci; ma che cos'è questo per tanta gente?". 10Rispose Gesù: "Fateli sedere". C'era molta erba in quel luogo. Si misero dunque a sedere ed erano circa cinquemila uomini. 11Allora Gesù prese i pani e, dopo aver reso grazie, li diede a quelli che erano seduti, e lo stesso fece dei pesci, quanto ne volevano. 12E quando furono saziati, disse ai suoi discepoli: "Raccogliete i pezzi avanzati, perché nulla vada perduto". 13Li raccolsero e riempirono dodici canestri con i pezzi dei cinque pani d'orzo, avanzati a coloro che avevano mangiato.*

(questa parte è utile raccontarla durante o alla fine della azione di miglioramento del luogo in cui viviamo per riflettere meglio su quello che abbiamo vissuto, ma potrebbe essere fatta anche 2 volte raccontandolo sia alla fine del gioco come "mandato" al CDA per trasformare il deserto del loro quartiere in erba, che ripreso alla fine dell'azione come riflessione finale)

Gesù vide: lo sguardo di Gesù fa attenzione alle persone e alle cose; sa vedere la bellezza di ogni persona e anche le sue difficoltà ... un po' come ogni capo sa fare. "Vedere" nel nostro gioco è stato guardarci attorno e riconoscere le bellezze e le cose brutte.

*E noi nel nostro territorio come "visto" come sa fare Gesù?*



ebbe compassione di loro, perché erano come pecore che non hanno pastore: quando Gesù vede qualcuno soffrire o semplicemente smarrito o confuso sente le stesse vibrazioni dentro di sé; in lui nasce il desiderio profondo di fare qualcosa.

*E noi siamo stati indifferenti o abbiamo come Gesù sentito “compassione” e voglia di fare qualcosa?*

si mise a insegnare loro molte cose: a chi è “smarrito” Gesù insegna la via. Per noi

essere smarriti significa essere indifferenti, rassegnati, essere comodi e abituati al brutto, non avere più la speranza di cambiare qualcosa, ....

*Gesù col suo “vedere” ci insegna a donare tempo ed energie per il bene delle persone: come abbiamo deciso cosa fare?*

Il luogo è deserto: è l'immagine della aridità dei luoghi dove la vita non cresce. Così può essere la città, così anche i nostri cuori... come quando diciamo “ci penserà qualcun altro!”

“Voi stessi date loro da mangiare”: Gesù non chiede di “dare pane” e basta. Il cibo di cui Gesù parla è il tempo, le energie, la fatica, ma soprattutto la voglia di lasciare il mondo migliore. Avremo realizzato qualcosa di buono per migliorare la vita di tutti, ma soprattutto “raccontare” quanto abbiamo vissuto significherà offrire agli altri il dono che il Signore ci ha fatto e di come ci siamo sentiti come il “ragazzo” del vangelo

C'è qui un ragazzo: lupetti e coccinelle sono ragazze e ragazzi, forse della stessa età; ma non basta essere giovani di età, più importante è essere giovani nel cuore! Quel ragazzo ha accolto le parole di Gesù le ha messe subito in pratica: si è guardato attorno, ha visto la fame degli altri ha deciso di fare la sua parte.

*E noi nella nostra attività quando abbiamo vissuto la sua stessa esperienza?*

che cos'è questo per tanta gente?: chi è “vecchio” dentro pensa sempre: ma io cosa posso fare? E perché proprio io? Sono solo un ragazzo... Siamo pochi... è capitato anche noi?

C'era molta erba: è l'erba del “giardino terrestre”. Siamo nel paradiso terrestre, nel “regno di Dio” ogni volta che mettiamo in pratica le parole di Gesù e viviamo da fratellini e sorelline! *Come è diventato migliore il nostro quartiere dopo la nostra attività?*

cinquemila uomini; i pezzi avanzati; dodici canestri: un effetto più grande e un esempio lasciato per tutti.

*È capitato anche a noi?*

*La meraviglia è vedere come il Signore moltiplica gli effetti delle nostre B.A.!!!*

## E ALLORA CONDIVIDEREMO TUTTO CON GLI ALTRI CDA DELLA ZONA E DELLA REGIONE

Quel “ragazzo” del vangelo torna a casa e racconta. Siamo noi quel “ragazzo” oggi. Possiamo allungare il racconto del vangelo scrivendo insieme cosa abbiamo visto, ascoltato, imparato, riconosciuto e fatto in concreto e con chi. Potremo scrivere un racconto dell'esperienza vissuta come il “ragazzo” che a casa racconta cosa gli è capitato e come è rinato e cresciuto.

Dopo aver realizzato la propria azione, ogni CDA deve pensare ad una parola che racchiuda l'esperienza che hanno vissuto e che vogliono utilizzare per lanciare un messaggio agli altri CDA.

Questa parola verrà condivisa con gli altri CDA della ZONA per arrivare ad una unica parola per ogni ZONA a sua volta condivisa da tutte le ZONE nell'evento regionale del 30 marzo

Il “quadro” che realizzeremo per l'incontro regionale rappresenterà tutto questo.

## DOPO L'INCONTRO DI C.D.A.

### " generare"

Non finisce tutto col CDA regionale!!!

Possiamo generare ancora e per lanciare questo impegno vogliamo partire da quanto Gesù stesso ha detto ai suoi apostoli dando loro il suo mandato:

## Vangelo di Matteo 28,17-20

*17Quando gli apostoli videro Gesù, si prostrarono. Essi però dubitarono. 18Gesù si avvicinò e disse loro: "A me è stato dato ogni potere in cielo e sulla terra. 19Andate dunque e fate discepoli tutti i popoli, battezzandoli nel nome del Padre e del Figlio e dello Spirito Santo, 20insegnando loro a osservare tutto ciò che vi ho comandato. Ed ecco, io sono con voi tutti i giorni, fino alla fine del mondo".*

videro: nella nostra attività e in quelle degli altri CDA abbiamo riconosciuto Gesù, le sue impronte vicino alle nostre.

ogni potere in cielo e sulla terra: il potere di Gesù è quello di liberare la vita e farla fiorire.

*E alle nostre cosa è accaduto in questo percorso?*

battezzandoli vuol dire raccontare con gioia e contagiare gli altri della bellezza delle parole di Gesù che abbiamo ascoltato e messo in pratica. Sarebbe bello portare altri a vedere la nostra opera nel territorio e leggere il racconto scritto mettendoci nei panni del ragazzo del vangelo.

vi ho comandato: Gesù ci fa le sue raccomandazioni col suo esempio.

io sono con voi tutti i giorni: la sua promessa sulla quale si poggiano i nostri motti "**eccomi**" e "**del nostro meglio**"