

Venerdì 03/06/2011 Assisi (Mattino)

Ore 11,30—— Lancio della Caccia (Mimmo)	Luogo: Rivotorto
<u>Svolgimento:</u>	<u>Materiale:</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8.

Ore 15,00—— Gioco cittadino :”Seguiamo il Giullare” (Akela)
Luogo: Assisi vecchia

<p><u>Lancio:</u> Il giullare nel gioco della mattina ha consegnato ai personaggi una Lettera mediante la quale invita I lupi, se hanno intenzione di smascherare la sua identità, a seguire I suoi passi e scoprire dove si è nascosto. In loro soccorso arriva un frate di nome Bonaventura esperto biografo e giornalista e dice ai lupi e ai personaggi che l’unico modo di scovare il Giullare è quello di perlustrare da cima a fondo I luoghi dove è vissuto, perciò consegna a ciascun personaggio (e quindi alla sestiglia di cui è responsabile) il primo luogo dove la sestiglia dovrà andare.</p> <p><u>Svolgimento del percorso:</u></p> <p>Ciascun personaggio ha il foglietto del luogo di partenza e lo mostra ai lupetti dicendo a questi che dovranno andare a vedere se la si trova il giullare. A questo punto il gioco si sviluppa per Fasi:</p> <p>1. <u>Scoperta:</u> I lupetti dovranno trovare il luogo di destinazione, chiedendo più informazioni possibili (dove si trova, curiosità, stile di costruzione...), che riporteranno nel libretto di Caccia (ricordare ai lupi di portare penne+ QdC + libretto). Più info si scoprono più si arriverà prima al luogo.</p> <p>2. <u>Competenza:</u> Arrivati al luogo prescelto, il Vecchio lupo troverà una busta contenente :</p> <ul style="list-style-type: none">• 1 Racconto riguardante la Vita di Francesco o Chiara in quel luogo (da leggere/raccontare in perfetto silenzio e stile seduti).• 1 una prova da superare (gioco a staffetta da fare solo dopo la visita al monumento!!!).• 1 Messaggio per la Tappa successiva (da consegnare solo dopo il superamento della prova). <p>Visita del luogo in perfetto stile e raccoglimento (I VV.LL. Possono invitare alla Preghiera e Meditazione)</p> <p>3. <u>Responsabilità:</u> si propone il gioco previsto dalla lettera e alla fine la consegna del messaggio indicante la postazione successiva.</p>	<u>Materiale:</u> 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10.....
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Venerdì 03/06/2011 Assisi (pomeriggio)

Ore 15,00—— Gioco cittadino :”Seguiamo il Giullare” (Akela)

Luogo: Assisi vecchia

Alla fine, cioè presso l’ultima stazione che è per tutte le sestiglie la Piazza del Vescovato, ci riuniremo tutti, canteremo il canto : Forza Venite Gente e useremo I sai (sacchi portati dai lupi) ed il cordone con 4 nodi del cappuccino, che il Giullare ci ha conservato e ci vestiremo da fraticelli. Poi tutto il branco in fila e stile (vestiti da fraticelli) andremo verso la Basilica di S. Francesco superiore dove osserveremo la Bibbia dei Poveri (Gli affreschi di Giotto) e la vedremo quale sestiglia riuscirà ad individuare più episodi della vita del Santo.

Note Tecniche:

- Ciascun VV.LL. Avrà uno zaino contenente il materiale necessario alle staffette.
- Guardiamo lo Stile e diamo penalità in caso contrario, ricordiamoci di essere in una città Santa.
- La busta contenente I messaggi verrà posta sempre dalla parte destra della Chiesa/monumento (secondo la nostra visuale, cioè come la vediamo) quindi cercatela. Se per malaugurata sorte a qualche gli pruderanno le mani e la prenderà, portatevi questo percorso e procedete lo stesso.

Percorso per Sestiglia

	Neri	Bruni	Rossi	Pezzati	Fulvi
1	S Rufino	Chiesa Nuova	S Chiara	Tempio di Minerva	Chiesa Nuova
2	Chiesa Nuova	Tempio di Minerva	S Rufino	S Chiara	S Chiara
3	Tempio di Minerva	S Chiara	Chiesa Nuova	S Rufino	Tempio di Minerva
4	S Chiara	S Rufino	Tempio di Minerva	Chiesa Nuova	S Rufino
5	S.M. Maggiore	S.M. Maggiore	S.M. Maggiore	S.M. Maggiore	S.M. Maggiore

Chiese/Monumenti	Prove da Superare
S Chiara	Getta nel Cesto I Capelli di Chiara
S Rufino	Rincorri il Poverello Vendi le stoffe
Chiesa Nuova	Prendi le armi di Cristo / Palio dei Cavalieri
Tempio di Minerva	Staffetta del Mantello
S.M.Maggiore	Vesti il più Piccolo

Materiale:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.....
- 11.....
- 12.....
- 13.....
- 14.....
- 15.....
- 16.....
- 17.....

Venerdì 03/06/2011 Assisi (pomeriggio) Distinta Giochi e Racconti per Chiese

Luogo - Basilica di Santa Chiara:

Racconto

Santa Chiara

Molti infervorati dalla sua predicazione, accettavano le nuove regole di penitenza che dettava l'uomo di Dio. Vi furono anche delle vergini che si consacravano al Signore col voto di perpetua verginità. Fra tutte primeggia Chiara, vergine carissima a Dio. Essa fu la "prima pianticella" che, come candido fiore primaverile, diede il suo profumo e risplendette come stella fulgentissima. Adesso anche lei, che fu in Cristo figlia del nostro Padre poverello San Francesco e madre delle Povere Dame, gode la gloria del cielo e dalla Chiesa è degnamente venerata sulla terra.

Chiara Offreduccio dei Conti Scifi, un giorno ascoltò predicare nella Cattedrale frate Francesco che toccò le corde più delicate del suo sentire. Turbata chiese al cugino Rufino, uno dei primi seguaci del Poverello, di favorirle un incontro con Francesco a cui rivelò la sua vocazione a seguirlo.

Francesco percepì che le vibrazioni interiori della "pianticella" erano sincere e concordò con Chiara che la prossima domenica delle Palme avrebbero festeggiato il suo addio al mondo.

Durante la notte Chiara, passando per la cantina del Palazzo, abbandonò la casa paterna ed in compagnia di una sua parente raggiunse la Porziuncola, dove l'accolsero i frati con torce accese, conducendola dinanzi all'immagine della Vergine. Deposto il suo bell'abito, indossò un rozzo saio di lana come quello dei frati ed una corda ruvida sostituì la sua brillante cintura. Inginocchiata davanti a Francesco, si sottopose con umiltà al taglio dei capelli d'oro, coprendosi il capo con un velo nero. Quindi pronunziò i voti, promettendo obbedienza a Francesco che la condusse in un convento di Benedettine.

Appena si scoprì la fuga, scoppiò l'ira dei genitori che, subita l'offesa, per riportare a casa la figlia tentarono tutte le vie, non esclusa un'incursione in convento. Chiara si fece vedere attraverso la grata di clausura che nessun uomo può varcare senza incorrere nella scomunica, e ferma nei suoi propositi oppose il silenzio della decisione alle ripetute invocazioni familiari. Poi si tolse il velo, mostrando la sua testa rapata, e con voce risoluta disse: "Sono la sposa di Cristo".

Canto: ali d'aquila

Gioco: “Getta nel cesto I Capelli di Chiara”

La sestiglia viene fatta posizionare dietro una linea fatta con un gessetto e di fronte ad essa vengono poggiati 3 contenitori (cestini, scatole di scarpe...) a distanze diverse che avranno 3 punteggi differenti (il primo vale 1, il secondo vale 5, il terzo vale 10). Il primo cestino alla distanza di 2,00 mt., il secondo a 3,00 mt ed il terzo a 4,00 mt. Al primo lupetto della sestiglia vengono consegnate 3 palline di stoffa/carte con peso all'interno ed alla cui estremità sono incollati dei nastri (I capelli di Chiara). Scopo del gioco è quello di fare canestro nei cesti in modo da guadagnare secondi e partire così prima. Infatti se il punteggio di tutti i tiri fatti dalla sestiglia è compreso tra 0 e 10 allora la stessa dovrà sostare sul luogo 8 minuti, se il punteggio va da 11 a 15 sosterà solo 4 min, se il punteggio

Materiale:

- 1. 3 cestini
- 2. 3 fettucce
- 3. 1 gessetto
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.....

Luogo: Tempio di Minerva

Racconto da fare al Tempio di Minerva

La dolce mansuetudine unita alla raffinatezza dei costumi; la pazienza e l'affabilità più che umane, la larghezza nel donare, superiore alle sue disponibilità che si vedevano fiorire in quell'adolescente come indizi sicuri di un'indole buona, sembravano far presagire che la benedizione divina si sarebbe riversata su di lui ancora più copiosamente nell'avvenire. Un uomo di Assisi, molto semplice, certo per ispirazione divina, ogni volta che incontrava Francesco per le strade della città, si toglieva il mantello e lo stendeva ai suoi piedi, proclamando che Francesco era degno di ogni venerazione, perché di lì a poco avrebbe compiuto grandi cose, per cui sarebbe stato onorato e glorificato da tutti i cristiani.

Gioco: Getta il Mantello.

Si fa posizionare la sestiglia in fila indiana dietro una linea tracciata con un gessetto, si consegna al primo della fila tre pezzi di stoffa (30 x 30 cm), poi gli si dice di raggiungere un punto prefissato dove verranno posizionati 5 quadrati di stoffa 40 x 30 cm. Scopo del gioco è quello di andare a prendere le stoffe (1 a concorrente) dall'altra parte senza mettere i piedi a terra, ma avanzando poggiando i piedi su due dei tre pezzi di stoffa consegnati e portando avanti il terzo. Arrivati alla fine prenderà la stoffa e rifarà il percorso inverso, poi partirà il secondo... Alla fine conquistati tutti i pezzi di stoffa si farà a terra un mantello sul quale dovranno passare tutti.

Materiale:

- 1. 5 stoffe 40 x 30
- 2. 3 Stoffe 30 x 30
- 3. 1 gessetto
- 4.
- 5.
- 6.
- 7.
- 8.
- 9.
- 10.....

Venerdì 03/06/2011 Assisi (pomeriggio) Distinta Giochi e Racconti per Chiese

Luogo: San Rufino	
<p>Francesco visse ad Assisi. Nacque durante un'assenza del padre, e la madre gli mise nome Giovanni; ma, tornato il padre dal suo viaggio in Francia, cominciò a chiamare Francesco il suo figlio.</p> <p>[1396] Arrivato alla giovinezza, vivido com'era di intelligenza, prese a esercitare la professione paterna, il commercio di stoffe, ma con stile completamente diverso. Francesco era tanto più allegro e generoso, gli piaceva godersela e cantare, andando a zonzo per Assisi giorno e notte con una brigata di amici, spendendo in festini e divertimenti tutto il denaro che guadagnava o di cui poteva impossessarsi. A più riprese, i genitori lo rimbeccavano per il suo esagerato scialare, quasi fosse rampollo di un gran principe anziché figlio di commercianti. Ma siccome in casa erano ricchi e lo amavano teneramente, lasciavano correre, non volendolo contrastare per quelle ragazzate. La madre, quando sentiva i vicini parlare della prodigalità del giovane, rispondeva: "Che ne pensate del mio ragazzo? Sarà un figlio di Dio, per sua grazia". Non era spendaccione soltanto in pranzi e divertimenti, ma passava ogni limite anche nel vestirsi. Si faceva confezionare abiti più sontuosi che alla sua condizione sociale non si convenisse e, nella ricerca dell'originalità, arrivava a cucire insieme nello stesso indumento stoffe preziose e panni grossolani. Per indole, era gentile nel comportamento e nel conversare. E seguendo un proposito nato da convinzione, a nessuno rivolgeva parole ingiuriose o sporche; anzi, pur essendo un ragazzo brillante e dissipato, era deciso a non rispondere a chi attaccava discorsi lascivi. Così la fama di lui si era diffusa in quasi tutta la zona, e molti che lo conoscevano, Dio, infatti, aveva infuso nell'animo del giovane Francesco un sentimento di generosa compassione, che, crescendo con lui dall'infanzia, gli aveva riempito il cuore di bontà, tanto che già allora, ascoltatore non sordo del Vangelo, si propose di dare a chiunque gli chiedesse, soprattutto se chiedeva per amore di Dio. Una volta, tutto indaffarato nel negozio, mandò via a mani vuote contro le sue abitudini, un povero che gli chiedeva l'elemosina per amor di Dio. Ma subito, rientrato in se stesso, gli corse dietro, gli diede una generosa elemosina e promise al Signore Iddio che, d'allora in poi, quando ne aveva la possibilità, non avrebbe mai detto di no a chi gli avesse chiesto per amor di Dio. E osservò questo proposito fino alla morte, con pietà instancabile, meritandosi di crescere abbondantemente nell'amore di Dio e nella grazia.</p> <p>Canto: in un mondo di maschere</p> <p>1° Gioco: Vendi le stoffe</p> <p>La sestiglia viene posizionata in fila indiana, e a circa 10 mt dietro alla sestiglia si mettono a terra 5 pezzi di stoffa, mentre di fronte alla sestiglia si posiziona, a 5 mt l'acquirente (vecchio lupo). L'acquirente vuole comprare 5 stoffe, però queste si trovano sotto gli scaffali nel magazzino..., quindi parte il primo lupetto, si gira passa sotto le gambe degli altri lupi, corre verso le stoffe, ne prende una, ripassa sotto le gambe e corre verso l'acquirente, che lo pagherà in base al tempo di attesa (1 tappo se ha aspettato più di 50 sec.; 2 tappi se ha atteso meno di 50 sec).</p> <p>2° Gioco : Rincorri il poverello</p> <p>Non ci sembra giusto aver guadagnato tanti soldi senza donarli ai poveri...</p> <p>Descrizione: I bambini si dispongono in fila indiana per squadra (formazione di staffetta), a partire dai più grandi (davanti) fino ai più piccoli (in fondo). Al primo della fila, che si colloca dietro la linea di partenza della staffetta, viene legato (al braccio, ad esempio) un lungo pezzo di spago, e gli viene consegnato l'altro capo (libero). Al “via” del Giudice, il bambino a capo della fila deve percorrere, con lo spago in mano, il percorso, il più velocemente possibile. Il percorso è costituito da (4 bottiglie di plastica o borracce, 2 trampoli, 1 sacco di juta) e da una parte di slalom. Raggiunta la fine del percorso, il bambino deve girare intorno ad un ostacolo (lampioncino o altro...) , andare verso una ciotola buttare i tappi/soldi guadagnati col primo gioco e poi tornare di corsa verso i suoi compagni senza ripetere il percorso. Raggiunta la sua squadra e oltrepassata la linea di partenza, deve prendere per mano il prossimo compagno della fila, e i due devono ripartire - per mano insieme - e rifare il percorso. Si procede in questo modo fino all'esaurimento di tutti i membri della squadra, fino al momento, cioè, in cui tutta la squadra insieme avrà eseguito il percorso e dato tutto il denaro.</p>	<p>Materiale:</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>6.</p> <p>7.</p> <p>8.</p> <p>9.</p> <p>10.</p>

Venerdì 03/06/2011 Assisi (pomeriggio) Distinta Giochi e Racconti per Chiese

Luogo: Chiesa Nuova

Racconto	
<p>Fonti Francescane [1399-1403] : Passarono degli anni. Un nobile assisano, desideroso di soldi e di gloria, prese le armi per andare a combattere in Puglia. Venuto a sapere la cosa, Francesco è preso a sua volta dalla sete di avventura. Così, per essere creato cavaliere da un certo conte Gentile, prepara un corredo di panni preziosi; poiché, se era meno ricco di quel concittadino, era però più largo di lui nello spendere. Una notte, dopo essersi impegnato anima e corpo nell'eseguire il suo progetto, e bruciava dal desiderio di mettersi in marcia, fu visitato dal Signore, che volle entusiasmarlo e sedurlo, sapendolo così bramoso di gloria, appunto con una visione fastosa Stava dormendo quando gli apparve uno che, chiamatolo per nome, lo condusse in uno splendido solenne palazzo, in cui spiccavano, appese alle pareti, armature da cavaliere, splendenti scudi e simili oggetti di guerra Francesco, incantato, pieno di felicità e di stupore, domandò a chi appartenessero quelle armi fulgenti e quel palazzo meraviglioso Gli fu risposto che tutto quell'apparato insieme al palazzo era proprietà sua e dei suoi cavalieri Svegliatosi, s'alzò quel mattino pieno di entusiasmo Interpretando il sogno secondo criteri mondani (egli non aveva ancora gustato pienamente lo spirito di Dio), immaginava che sarebbe diventato un principe Così, prendendo la cosa come presagio di eccezionale fortuna, delibera di partire verso la Puglia, per esser creato cavaliere da quel conte Era più raggiante del solito e, a molti che se ne mostravano sorpresi e chiedevano donde gli venisse tanta allegria, rispondeva: " Ho la certezza che diventerò un grande principe" [1400] Francesco aveva dato una prova sorprendente di cortesia e nobiltà d'animo il giorno precedente a quella visione, e possiamo credere che sia stato quel gesto a meritargliela Quel giorno infatti aveva donato a un cavaliere decaduto tutti gli indumenti, sgargianti e di gran prezzo, che si era appena fatto fare. [1401] Messo si dunque in cammino, giunse fino a Spoleto e qui cominciò a non sentirsi bene. Tuttavia, preoccupato del suo viaggio, mentre riposava, nel dormiveglia intese una voce interrogarlo dove fosse diretto Francesco gli espone il suo ambizioso progetto. E quello: "Chi può esserti più utile: il padrone o il servo?" Rispose: "Il padrone". Quello riprese: "Perché dunque abbandoni il padrone per seguire il servo, e il principe per il suddito?". Allora Francesco interrogò: "Signore, che vuoi ch' io faccia?". Concluse la voce: "Ritorna nella tua città e là ti sarà detto cosa devi fare; poiché la visione che ti è apparsa devi interpretarla in tutt'altro senso ". Destatosi, egli si mise a riflettere attentamente su questa rivelazione. Mentre il sogno precedente, tutto proteso com'egli era verso il successo, lo aveva mandato quasi fuori di sé per la felicità, questa nuova visione lo obbligò a raccogliersi dentro di sé. Attonito, pensava e ripensava così intensamente al messaggio ricevuto, che quella notte non riuscì più a chiuder occhio. Spuntato il mattino, in gran fretta dirottò il cavallo verso Assisi, lieto ed esultante. E aspettava che Dio, del quale aveva udito la voce, gli rivelasse la sua volontà, mostrandogli la via della salvezza. Ormai il suo cuore era cambiato. Non gl'importava più della spedizione in Puglia: solo bramava di conformarsi al volere divino. [1402] Tornato che fu dunque ad Assisi, dopo alcuni giorni, i suoi amici lo elessero una sera loro signore, perché organizzasse il trattenimento a suo piacere. Egli fece allestire, come tante altre volte, una cena sontuosa. Terminato il banchetto, uscirono da casa. Gli amici gli camminavano innanzi; lui, tenendo in mano una specie di scettro, veniva per ultimo, ma invece di cantare, era assorto nelle sue riflessioni. D'improvviso, il Signore lo visitò, e n'ebbe il cuore riboccante di tanta dolcezza, che non poteva muoversi né parlare, non percependo se non quella soavità, che lo estraniava da ogni sensazione, così che (come poi ebbe a confidare lui stesso) non avrebbe potuto muoversi da quel posto, anche se lo avessero fatto a pezzi. Gli amici, voltandosi e scorgendolo rimasto così lontano, lo raggiunsero e restarono trasecolati nel vederlo mutato quasi in un altro uomo. Lo interrogarono: "A cosa stavi pensando, che non ci hai seguiti? Almanaccavi forse di prender moglie?". Rispose con slancio: "E' vero. Stavo sognando di prendermi in sposa la ragazza più nobile, ricca e bella che mai abbiate visto". I compagni si misero a ridere. Francesco disse questo non di sua iniziativa ma ispirato da Dio. E in verità la sua sposa fu la vita religiosa, resa più nobile e ricca e bella dalla povertà. [1403] E da quell'ora smise di adorare se stesso, e persero via via di fascino le cose che prima amava. Il mutamento però non era totale, perché il suo cuore restava ancora attaccato alle suggestioni mondane. Ma svincolandosi man mano dalla superficialità, si appassionava a custodire Cristo nell'intimo del cuore, e nascondendo allo sguardo degli illusi la perla evangelica, che intendeva acquistare a prezzo di ogni suo avere, spesso e quasi ogni giorno s'immergeva segretamente nell'orazione. Vi si sentiva attirato dall'irrompere di quella misteriosa dolcezza che, penetrandogli sovente nell'anima, lo sospingeva alla preghiera perfino quando stava in piazza o in altri luoghi pubblici. Aveva sempre beneficato i bisognosi, ma da quel momento si propose fermamente di non rifiutare mai l'elemosina al povero che la chiedesse per amore di Dio, e anzi di fare largizioni spontanee e generose. A ogni misero che gli domandasse la carità, quando Francesco era fuori casa, provvedeva con denaro; se ne era sprovvisto, gli regalava il cappello o la cintura, pur di non rimandarlo a mani vuote. O essendo privo di questi, si ritirava in disparte, si toglieva la camicia e la faceva avere di nascosto all'indigente,. pregandolo di prenderla per amore di Dio. Comperava utensili di cui abbisognano le chiese e segretamente li donava ai sacerdoti poveri.</p>	<p><u>Materiale:</u></p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>6.</p> <p>7.</p> <p>8.</p> <p>9.</p> <p>10.....</p>
Canto : Camminerò (prima di entrare in Chiesa)	
Gioco: Il Cavaliere di Dio.	
<p>E' un gioco a coppie. Uno fa il cavallo e l'altro sulle spalle il cavaliere. All'estremo opposto del campo viene posizionato uno spago con 10 spade di cartone, dietro queste spade ci sono scritte: gloria, ricchezza, carità, altruismo, guerra, pace, lusso, semplicità, perdono, rancore. I cavalli al via correranno verso le spade, ed I cavalieri dovranno staccare una sola spada alla volta, ritornare a posto, e far partire la seconda coppia. Alla fine quando si avranno tutte le spade si inviteranno I lupi a scegliere quelle che davvero una volta impugunate fanno diventare cavalieri. Chiedere il perché della loro scelta. Alla fine diciamo loro di trovare il brano del Vangelo Mc 1, 16-20</p>	

Venerdì 03/06/2011 Assisi (pomeriggio) Distinta Giochi e Racconti per Chiese

Luogo: Santa Maria Maggiore e piazza del Vescovato (ultima postazione per tutti)

Racconto:	<u>Materiale:</u>
Santa Maria Maggiore	1.
Quel padre carnale cercava, poi, di indurre quel figlio della grazia, ormai spogliato del denaro, a presentarsi davanti al vescovo della città, per fargli rinunciare, nelle mani di lui, all'eredità paterna e restituire tutto ciò che aveva. Il vero amatore della povertà accettò prontamente questa proposta. Giunto alla presenza del vescovo, non sopporta indugi o esitazioni; non aspetta né fa parole; ma, immediatamente, depone tutti i vestiti e li restituisce al padre.. Si scopri allora che l'uomo di Dio, sotto le vesti delicate, portava sulle carni un cilicio. Poi, inebriato da un ammirabile fervore di spirito, depose anche le mutande e si denudò totalmente davanti a tutti dicendo al padre: "Finora ho chiamato te, mio padre sulla terra; d'ora in poi posso dire con tutta sicurezza: Padre nostro, che sei nei cieli, perché in Lui ho riposto ogni mio tesoro e ho collocato tutta la mia fiducia e la mia speranza". Il vescovo, vedendo questo e ammirando l'uomo di Dio nel suo fervore senza limiti, subito si alzò, lo prese piangendo fra le sue braccia e, pietoso e buono com'era, lo ricoprì con il suo stesso pallio. Comandò, poi, ai suoi di dare qualcosa al giovane per ricoprirsi. Gli offrirono, appunto, il mantello povero e vile di un contadino, servo del vescovo. Egli, ricevendolo con gratitudine, di propria mano gli tracciò sopra il segno della croce, con un mattone che gli capitò sottomano e formò con esso una veste adatta a ricoprire un uomo crocifisso e seminudo.Così, dunque, il servitore del Re altissimo, fu lasciato nudo, perché seguisse il nudo Signore crocifisso, oggetto del suo amore; così fu munito di una croce, perché affidasse la sua anima al legno della salvezza, salvandosi con la croce dal naufragio del mondo.	2.
Canto: Forza Venite Gente	3.
Gioco : Vesti il più piccolo (da fare insieme alle altre sestiglie)	4.
Tutta la sestiglia, eccetto il lupetto più piccolo, si posiziona dietro una linea, mentre il lupetto si dispone di fronte ad una decina di metri. Scopo del gioco è quello di vestire il lupetto con tutti gli indumenti trovati dalla sestiglia (es. Scarpe, fazzolettone, berreto, bracciali... Tutto nei limiti della decenza). Vincerà la sestiglia che riuscirà a mettere più vestiti.	5.
	6.
	7.
	8.
	9.
	10.....

Luogo: Basilica Superiore

Svolgimento:	<u>Materiale:</u>
Cammineremo tutti insieme in fila e stile indossando il saio ed il cordone. Arrivati alla Basilica ne visiteremo l'interno ed inviteremo I lupi ad individuare e scrivere sul qdc gli episodi della vita di Francesco rappresentati dagli affreschi. All'uscita porremo ai lupi due domande:	1.
• Pensiamo alla scelta di Francesco; secondo te è stata una scelta facile? Cosa avresti fatto al suo posto?	2.
• Come ci comportiamo verso i nostri amici, i nostri genitori, i nostri impegni? Prestiamo attenzione anche agli altri, con le loro necessità e i loro bisogni ,o ascoltiamo solo noi stessi?	3.
	4.
	5.
	6.
	7.
	8.

Sabato 04/06/2011 Assisi (Mattina) Distinta Giochi e Racconti per Chiese

Luogo: Rocca ore 08,30 (Giovanna)

Racconto alla Rocca	
<p>Tra Perugia e Assisi si erano riaccese le ostilità, durante le quali Francesco fu catturato con molti suoi concittadini e condotto prigioniero a Perugia Essendo signorile di maniere, lo chiusero in carcere insieme con i nobili.</p> <p>Una volta, mentre i compagni di detenzione si abbandonavano all'avvilimento, lui, ottimista e gioviale per natura, invece di lamentarsi, si mostrava allegro Uno dei compagni allora gli disse che era matto a fare l'allegro in carcere. Francesco ribatté con voce vibrata: "Secondo voi, che cosa diventerò io nella vita? Sappiate che sarò adorato in tutto il mondo".</p> <p>Un cavaliere del suo gruppo fece ingiuria a uno dei compagni di prigionia; per questo, gli altri lo isolarono Soltanto Francesco continuò a essergli amico, esortando tutti a fare altrettanto.</p> <p>Dopo un anno, tra Perugia e Assisi fu conclusa la pace, e Francesco rimpatriò insieme ai compagni di prigionia.</p> <p>Grande Gioco diretto da Bagheera</p>	<p>Materiale:</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>6.</p> <p>7.</p> <p>8.</p> <p>9.</p> <p>10.....</p>

Ore 10,30 Luogo: Eremo delle Carceri

Racconto all'Eremo dopo la visita guidata.	
<p>Racconto Primo</p> <p>La predicazione agli uccelli</p> <p>"Ma mentre tutti tacevano e si preparavano ad ascoltarlo con devozione, parecchie rondini, che là avevano i loro nidi, continuavano a garrire e a fare strepito. E il beato Francesco, non potendo essere udito dal popolo per il loro garrire, disse rivolto agli uccelli: "Sorelle mie rondini, ormai è tempo che parli anch'io, perché voi avete fin ora parlato abbastanza; ascoltate la parola di Dio, stando zitte e quiete finché il discorso sia finito!" E le rondini, con stupore e meraviglia di tutti gli astanti subito si tacquero e non si mossero di là finché non fu terminata la predica."</p> <p>Gioco: Prova: La squadra deve mostrarsi in grado di comunicare con le creature del creato, gli uccelli in particolare, per far ciò occorre decifrare il loro parlare: in pratica una frase crittografata sulla predica di Francesco agli uccelli. Il punteggio viene assegnato in ordine di velocità di consegna della traduzione. La frase da scoprire è tratta dalla predica di S. Francesco agli uccelli ed è:</p> <p>"Fratelli miei alati molto dovete lodare il vostro Creatore, ed amarlo sempre, perché vi diede le piume per vestirvi, le penne per volare e tutto ciò che occorre al vostro bisogno. Dio vi fece nobili tra le altre creature e vi concesse di dimorare nella limpidezza dell' aria; voi non seminate e non mietete, eppure Egli stesso vi protegge e governa senza alcuna vostra sollecitudine."</p> <p>Alla fine si farà il Canto Volare Volare</p>	<p>Materiale:</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>6.</p> <p>7.</p> <p>8.</p> <p>9.</p> <p>10.....</p>

Sabato 04/06/2011 Assisi (Mattina) Distinta Giochi e Racconti per Chiese

Ore 10,30 Luogo: Eremo delle Carceri	
Racconto all'Eremo dopo la visita guidata.	<u>Materiale:</u>
Secondo Racconto	1.
DALLA LEGGENDA DEI TRE COMPAGNI CAP IV par. 1409	2.
Queste visite ai lebbrosi accrebbero la sua bontà. Conducendo un suo compagno, che aveva molto amato, in località fuori mano, gli diceva di avere scoperto un grande e prezioso tesoro. Quello ne fu tutto felice e volentieri si univa a Francesco quando era invitato. Spesso lo conduceva in una grotta, presso Assisi, ci entrava da solo, lasciando fuori l'amico, impaziente di impadronirsi del tesoro. Francesco, animato da un nuovo straordinario spirito, pregava in segreto il Padre; però non confidava a nessuno cosa faceva nella grotta; Dio solo lo sapeva, e a lui incessantemente chiedeva come impadronirsi del tesoro celeste.	3.
Gioco: Caccia al la Grotta (Rossella)	4.
	5.
	6.
	7.
	8.
	9.
	10.....
Racconto terzo	
Il nemico del genere umano, che lo teneva d'occhio, si sforzava di ritrarlo dalla buona via, incutendogli paura e agitazione. C'era infatti in Assisi una donna mostruosamente contratta, e il demonio, apparendo a Francesco, gli avvivava nella memoria l'aspetto orrendo di quella sventurata, promettendogli che, se non si ritraeva dai suoi propositi, avrebbe inflitto a lui quella deformità. Ma il cavaliere di Cristo, non curando le minacce del diavolo, seguiva a pregare nella grotta che il Signore gl'insegnasse la via. Pativa nell'intimo sofferenza indicibile e angoscia, poiché non riusciva ad essere sereno fino a tanto che non avesse realizzato la sua vocazione. I pensieri più contrastanti cozzavano nella sua mente, e la loro impurità lo sconvolgeva. Nel cuore però gli ardeva un fuoco divino, e non riusciva a celare esteriormente quell'ardore. Era affranto dal pentimento di aver così gravemente peccato, ma le colpe passate e le tentazioni presenti non lo allettavano più, sebbene non fosse ancora sicuro di non ricaderci. All'uscire dalla grotta, all'amico egli appariva divenuto un altro uomo.	
Gioco: Preghiere e distrazioni	
Gioco forse a staffetta? In fondo al campo ci sono dei cartoncini (a testa in giù). Su ciascuno ci può essere: una Distrazione (immagini: playstation, vestiti firmati, discoteche...diavoletti)(30 x cento) o un fioretto(70 x cento). I fiori possono essere di 5 colori diversi. Al via un giocatore alla volta corre a prendere un cartoncino: se è una distrazione cadrà nello sconforto (deve farlo davvero) e dovrà attendere che un compagno “croce rossa” lo vada a riprendere per mano e lo riporti alla base, in modo che un altro giocatore possa poi continuare il gioco. Se invece verrà raccolto un fioretto, lo porterà alla base e lo metterà insieme agli altri raccolti. Attenzione: ogni fiore raccolto vale un punto, ma 5 fiori diversi raccolti valgono 5 punti di più. Si continua fino ad esaurimento fiori. Vince chi fa più punti.	
Canto: Dolce Sentire	
Momento di Riflessione a cura di Mimmo	

Sabato 04/06/2011 Assisi (Pomeriggio) Distinta Giochi e Racconti per Chiese

Ora :14,30 Luogo: San Damiano

Ore 14,30 Visita guidata

Ore 15,00 Primo Racconto

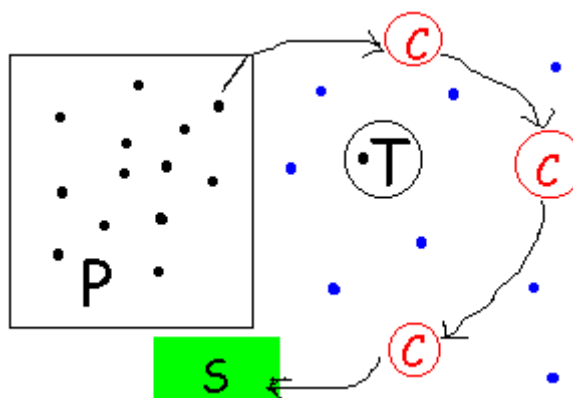
Il servo dell'Altissimo, in questa sua nuova esperienza, non aveva altra guida, se non Cristo, perciò Cristo, nella sua clemenza, volle nuovamente visitarlo con la dolcezza della sua grazia. Un giorno era uscito nella campagna per meditare. Trovandosi a passare vicino alla chiesa di San Damiano, che minacciava rovina, vecchia com'era, spinto dall'impulso dello Spirito Santo, vi entrò per pregare. Pregando inginocchiato davanti all'immagine del Crocifisso, si sentì invadere da una grande consolazione spirituale e, mentre fissava gli occhi pieni di lacrime nella croce del Signore, udì con gli orecchi del corpo una voce scendere verso di lui dalla croce e dirgli per tre volte: "Francesco, va' e ripara la mia chiesa che, come vedi, è tutta in rovina!". All'udire quella voce, Francesco rimane stupito e tutto tremante, perché nella chiesa è solo e, percependo nel cuore la forza del linguaggio divino, si sente rapito fuori dei sensi. Tornato finalmente in sé, si accinge ad obbedire, si concentra tutto nella missione di riparare la chiesa di mura, benché la parola divina si riferisse principalmente a quella Chiesa, che Cristo acquistò col suo sangue, come lo Spirito Santo gli avrebbe fatto capire e come egli stesso rivelò in seguito ai frati. Si alzò, pertanto, munendosi del segno della croce, e, prese con sé delle stoffe, si affrettò verso la città di Foligno, per venderle. Vendette tutto quanto aveva portato; si liberò anche, mercante fortunato, del cavallo, col quale era venuto, incassandone il prezzo. Tornando ad Assisi, entrò devotamente nella chiesa che aveva avuto l'incarico di restaurare. Vi trovò un sacerdote poverello e, dopo avergli fatta debita reverenza, gli offrì il denaro per la riparazione della chiesa e umilmente domandò che gli permettesse di abitare con lui per qualche tempo. Il sacerdote acconsentì che egli restasse; ma, per timore dei suoi genitori, non accettò il denaro - e quel vero dispregiatore del denaro lo buttò su una finestra, stimandolo polvere abietta. 2. Mentre il servo di Dio dimorava in compagnia di questo sacerdote, suo padre lo venne a sapere e corse là con l'animo sconvolto. Ma Francesco, atleta ancora agli inizi, informato delle minacce dei persecutori e presentando la loro venuta, volle lasciar tempo all'ira e si nascose in una fossa segreta. Vi rimase nascosto per alcuni giorni, e intanto supplicava incessantemente, tra fiumi di lacrime, il Signore, che lo liberasse dalle mani dei persecutori e portasse a compimento, con la sua bontà e il suo favore, i pii propositi che gli aveva ispirato. Sentendosi, così, ricolmo di una grandissima gioia, incominciò a rimproverare se stesso per la propria pusillanimità e viltà e, lasciato il nascondiglio e scacciata la paura, affrontò il cammino verso Assisi. I concittadini, al vederlo squallido in volto e mutato nell'animo, ritenendolo uscito di senno, gli lanciavano contro il fango e i sassi delle strade, e, strepitando e schiamazzando, lo insultavano come un pazzo, un demente. Ma il servo di Dio, senza scoraggiarsi o turbarsi per le ingiurie, passava in mezzo a loro, come se fosse sordo. Quando suo padre sentì quello strano baccano, accorse immediatamente, non per liberare il figlio, ma piuttosto per rovinarlo: messo da parte ogni sentimento di pietà, lo trascina a casa e lo perseguita, prima con le parole e le percosse, poi mettendolo in catene. Però quest'esperienza rendeva il giovane più pronto e più deciso nel mandare a compimento l'impresa incominciata, perché gli richiamava quel detto del Vangelo: Beati quelli che sono perseguitati per causa della giustizia, perché di essi è il regno dei cieli. 3. Ma dopo un po' di tempo - mentre il padre si trovava lontano da Assisi - la madre, che non approvava l'operato del marito e che non sperava di poter far recedere il figlio dalla sua inflessibile decisione, lo sciolse dalle catene e lo lasciò libero di andarsene. Egli, allora, rendendo grazie al Signore onnipotente, ritornò al luogo di prima.

Gioco: Liberiamo Francesco.

Gli attaccanti sono i Francesco (i puntini neri) che si trovano nella prigione (P). Fortunatamente hanno una complice la madre (Una Lupetta)(T), il tiratore, che si trova fuori e li può aiutare ad evadere tirando la corda (che in realtà è un pallone). I difensori sono il Padre (i blu): se intercettano e bloccano al volo il pallone, il tiratore è eliminato. Se un prigioniero invece riesce a bloccare il pallone, allora è libero: deve tirare il pallone nel campo di gioco, e correre verso la salvezza (S) passando per le tre case dei custodi (C). Passando per le case se vuole si può fermare a prendere un pezzo di argenteria (cioè un gettone o qualcosa del genere) da dare ai poveri. I Padre devono fermare i Francesco: per fare ciò devono colpirlo al volo con il pallone. Ma i Padri, quando hanno il pallone in mano, non si possono muovere e possono solo passarselo o tirarlo al ladro. È importante ricordarsi che le case dei custodi non sono territorio franco, e quindi il ladro può essere colpito mentre sta rubando l'argenteria. Le squadre si scambiano i ruoli quando sono finiti i Francesco oppure se già 4 Francesco sono stati bloccati dai Padre. Alla fine vince la squadra che ha preso più argenteria da dare ai Poveri.

Rappresentazione del Brano Letto:

- Preghiera a San Damiano (neri)
- Vendita delle stoffe a Foligno (Pezzati)
- Ira del Padre (Bruni)
- Chiedere l'elemosina per la costruzione della Chiesa (Fulvi)
- Francesco Costruisce la chiesa (Rossi).



Materiale:

1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.
8.
9.
10.

Sabato 04/06/2011 Assisi (Pomeriggio) Distinta Giochi e Racconti per Chiese

Ora :14,30 Luogo: San Damiano	
<p>Racconto: I Briganti D'allora in poi, affrancato dalle catene dei desideri mondani, quello spregiatore del mondo abbandonò la città, e, libero e sicuro, si rifugiò nel segreto della solitudine, per ascoltare, solo e nel silenzio, gli arcani colloqui del cielo. E, mentre se ne andava per una selva, l'uomo di Dio Francesco, e cantava giubilante le lodi di Dio nella lingua di Francia, fu assalito dai briganti, sbucati all'improvviso. Costoro, con intenzioni omicide, gli domandarono chi era. Ma l'uomo di Dio, pieno di fiducia, rispose con espressione profetica: «Io sono l'araldo del gran Re». Quelli, allora, lo percossero e lo gettarono in un fosso pieno di neve, dicendo: «Sta' lì, rozzo araldo di Dio». Mentre se ne andavano, Francesco saltò fuori dal fosso e invaso dalla gioia, continuò a cantare con voce più alta le lodi in onore del Creatore di tutte le cose, facendone riecheggiare le selve.</p> <p>Gioco : Mercanti e ladri Si dividono i lupi-cocchi in due squadre mercanti e ladri . Si divide il terreno di gioco in due parti : La caverna dei ladri e la piazza dei mercanti che ha 3 banchetti (tenuti da vecchi lupi dove sono esposte le stoffe preziose) . I ladri al bim –bum escono fuori, uno solo alla volta, dalla caverna e correndo cercano di impossessarsi di almeno un vestito e ritornare alla caverna,cercando di evitare di essere colpiti dai mercanti che hanno a disposizione un pallone con cui tentano di colpire il ladro che fuoriesce,se lo colpiscono il ladro restituisce la merce rubata e va in prigione e vi rimane finché il prossimo ladro non riesce a liberarlo toccandolo. Il mercante che riceve il pallone , quando ha il pallone in mano non può più muoversi,ma solo gettare il pallone o passarlo ad un altro compagno, se il terreno è grande si possono anche consegnare due palloni, Quando tutti i ladri sono usciti una volta ,allora saranno i mercanti che correndo uno alla volta al bim-bum andranno nel territorio dei ladri per cercare di riprendersi le vesti senza essere colpiti dal pallone. Vince la squadra che alla fine del gioco avrà totalizzato più vestiti catturati.</p> <p>Canto: Acqua siamo noi CI METTIAMO IN ASCOLTO DELLA PAROLA leggiamo dal Vangelo di Matteo 5,1-12 Vedendo le folle, Gesù salì sulla montagna e, messosi a sedere, gli si avvicinarono i suoi discepoli. Prendendo allora la parola, li ammaestrava dicendo:Beati i poveri in spirito, perché di essi è il regno dei cieli. Beati gli afflitti, perché saranno consolati. Beati i miti, perché erediteranno la terra. Beati quelli che hanno fame e sete della giustizia, perché saranno saziati.Beati i misericordiosi, perché troveranno misericordia. Beati i puri di cuore, perché vedranno Dio. Beati gli operatori di pace, perché saranno chiamati figli di Dio. Beati i perseguitati per causa della giustizia, perché di essi è il regno dei cieli. Beati voi quando vi Insulteranno, vi perseguiteranno e, mentendo, diranno ogni sorta di male contro di voi per causa mia. Rallegratevi ed esultate, perché grande è la vostra ricompensa nei cieli. Così infatti hanno perseguitato i profeti prima di voi.</p> <p>Parola del Signore</p>	<p><u>Materiale:</u></p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>6.</p> <p>7.</p> <p>8.</p> <p>9.</p> <p>10.....</p>

Sabato 04/06/2011 Assisi (Pomeriggio) Distinta Giochi e Racconti per Chiese

Ora :14,30 Luogo: San Damiano	
<p>Lettura da parte di tutti lupi della Preghiera Semplice (che hanno sul libretto), Poi si invita il Branco ad un esame di coscienza.</p> <p>"SIGNORE, FA' DI ME UNO STRUMENTO DELLA TUA PACE". Subito chiediti che strumento di pace sei stato, che costruttore di pace sei. Ecco alcuni modi concreti attraverso i quali essere costruttori di pace:</p> <p>"DOVE E' ODIIO HAI PORTATO AMORE?": oppure sei giunto anche tu ad odiare altri o ad essere contento del fatto che due si odiassero?</p> <p>"DOVE E' OFFESA HAI PORTATO PERDONO?" : è vero, alcune volte non sei tu a "dichiarare guerra" ad altri, ma sono altri che la dichiarano a te; tu che fai? Reagisci a tua volta dichiarando guerra? Ecco la vendetta! Invece hai saputo perdonare, non rispondere all'offesa con l'offesa, ma..? Hai forse cercato in tutti i modi di "fargliela pagare" a chi ti aveva offeso?</p> <p>"DOVE E' DISCORDIA HAI PORTATO UNIONE?": laddove c'era una disarmonia fra i cuori ti sei dato da fare per creare l'unione? Che costruttore sei stato di unione? Hai saputo valorizzare ciò che univa piuttosto che ciò che divideva?</p> <p>"DOVE E' DUBBIO HAI PORTATO FEDE?": oppure hai avuto vergogna del fatto che sei credente, un amico di Gesù? Hai chiuso la tua fede dentro i recinti della chiesa mentre davanti agli altri e negli altri ambienti niente ti contraddistingueva come cristiano?</p> <p>" DOVE E' ERRORE HAI PORTATO VERITA' ?": Oppure hai avuto il coraggio di dire in faccia la verità, di dirla anche se dovevi pagare di persona? O hai aggiunto falsità a falsità? Sei sincero e dici la verità? Hai forse taciuto per comodo? Hai magari appoggiato la menzogna fino a diventare complice? Hai spinto o trascinato qualcuno nell'errore?</p> <p>"DOVE E' DISORDINE HAI PORTATO SPERANZA? : oppure sei stato un pessimista, un disfattista, hai "tirato giù" al posto di "tirare su", come uno che in fin dei conti non crede in niente? Hai la sensibilità per capire quando uno è in difficoltà e ha bisogno di sostegno?</p> <p>"DOVE E' TRISTEZZA HAI PORTATO GIOIA?": oppure hai " piantato il muso ", eri sempre arrabbiato, nervoso, ti lamentavi sempre e di tutto? Là dove sei sprizzi fuori gioia e allegria?</p> <p>"DOVE SONO TENEBRE HAI PORTATO LUCE?": sei stato saggio? Là dove c'è oscurità hai dato una mano per capire oppure hai contribuito ad aumentare la confusione?</p> <p>Racconto: Costruzione della Chiesa Ormai ben radicato nell’umiltà di Cristo, Francesco richiama alla memoria l’obbedienza di restaurare la chiesa di San Damiano, che la Croce gli ha imposto. Vero obbediente, ritorna ad Assisi, per eseguire l’ordine della voce divina, se non altro con la mendicazione. Deposta ogni vergogna per amore del povero Crocifisso, andava a cercar l’elemosina da coloro con i quali un tempo aveva vissuto nell’abbondanza, e sottoponeva il suo debole corpo, prostrato dai digiuni, al peso delle pietre. Riuscì così, a restaurare quella chiesetta, con l’aiuto di Dio e il devoto soccorso dei concittadini.</p> <p>Gioco a Staffetta: Costruiamo San Damiano</p> <p>Classica staffetta delle carriole (cioè un lupetto fa la carriola mentre un altro lo regge)</p> <p>Svolgimento: la sestiglia ha a disposizione un tot di mattoni ed un foglio bianco con dei pennarelli, con i quali deve ricostruire la Chiesa, facendola più bella che mai. Partono i primi due lupetti (il portatore e la carriola) Il portatore dovrà poggiare un mattone (scatola delle scarpe) sulla schiena della carriola, e portare il mattone dall'altra parte del percorso, lo dovrà poggiare a terra e tornare in dietro, partirà così la seconda coppia e così via... Fino all'ultima coppia che porterà il cartellone con i colori, una volta concluso il percorso tutta la sestiglia andrà a costruire la Chiesa e ne decorerà la facciata mediante il cartellone ed i colori. Vincerà la sestiglia che farà la Chiesa più bella.</p> <p>Canto: Ogni uomo semplice</p>	<p><u>Materiale:</u></p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>6.</p> <p>7.</p> <p>8.</p> <p>9.</p> <p>10.....</p>

Sabato 04/06/2011 Assisi (Pomeriggio) Distinta Giochi e Racconti per Chiese

Ora :17,30 Luogo: Santa Maria degli Angeli- La Porziuncola	
<p>Racconto alla Porziuncola (1parte).</p> <p>Riparata anche questa chiesa, andò finalmente in un luogo chiamato Porziuncola, nel quale vi era una chiesa dedicata alla beatissima Vergine: una fabbrica antica, ma allora assolutamente trascurata e abbandonata. Quando l'uomo di Dio la vide così abbandonata, spinto dalla sua fervente devozione per la Regina del mondo, vi fissò la sua dimora, con l'intento di ripararla. Là egli godeva spesso della visita degli Angeli, come sembrava indicare il nome della chiesa stessa, chiamata fin dall'antichità Santa Maria degli Angeli. Perciò la scelse come sua residenza, a causa della sua venerazione per gli Angeli e del suo speciale amore per la Madre di Cristo. Il Santo amò questo luogo più di tutti gli altri luoghi del mondo. Qui, infatti, conobbe l'umiltà degli inizi; qui progredì nelle virtù; qui raggiunse felicemente la meta. Questo luogo, al momento della morte, raccomandò ai frati come il luogo più caro alla Vergine.</p> <p>Visita alla Porziuncola</p> <p>Racconto secondo:</p> <p>"Vedendo il beato Francesco che il Signore tutti i giorni accresceva il loro numero, scrisse per se e per i frati, presenti e futuri, semplicemente e in poche parole, una norma di vita e regola, servendosi specialmente di espressioni del santo Evangelo, alla cui perfezione unicamente anelava. Poi si recò a Roma con tutti i detti frati, desiderando ardentemente farsi confermare da papa Innocenzo III ciò che aveva già scritto.</p> <p>Canto: ventiquattro piedi siam</p> <p>Gioco: I giocatori devono rivivere il lungo viaggio verso Roma, nel quale Francesco e i suoi fratelli si sorressero a vicenda, e la scrittura della regola. In pratica viene fatta una gara col seggiolino: due fratine sorreggono un altro, e arrivati infondo ad un percorso il frate che si è fatto sorreggere) scrive su un foglio bianco uno dei dieci comandamenti (non è necessario che siano in fila, e i componenti della squadra si possono consultare tra loro), poi tornano indietro (lasciando li il foglio) e quando arrivano parte subito un'altra coppia, che dovrà scrivere un comandamento diverso da quelli scritti. Una volta scritti tutti e 10 i comandamenti si riporta indietro il foglio, e lo si consegna ad un giudice facente la parte del papa. Vince prima di tutto chi scrive più comandamenti giusti, e a parità vince chi arriva prima.</p> <p>Racconto: La Cicala</p> <p>A Santa Maria della Porziuncola, c'era una cicala, sopra un fico, vicino alla cella dell'uomo di Dio, e continuava a cantare, e lo stimolava col suo canto a lodare il Signore, giacché egli aveva imparato ad ammirare la magnificenza del Creatore anche nelle piccole cose. Un giorno il servo del Signore chiamò la cicala che, quasi istruita dal cielo, volò sopra la sua mano, e le disse: "Canta, sorella mia cicala, e loda col tuo giubilo Iddio creatore".Essa, obbedendo senza indugio, incominciò a cantare e non smise, finché, per ordine del Padre, volò di nuovo al suo posto.Rimase là per otto giorni, e ogni giorno, obbedendo ai suoi ordini, andava da lui, cantava e ripartiva.Alla fine l'uomo di Dio disse ai compagni: "Licenziamo ormai la nostra sorella cicala, perché, in questi otto giorni, ci ha stimolato abbastanza a lodare Dio e ci ha rallegrato abbastanza con il suo canto".E subito, avuto da lui il permesso, la cicala si ritirò e non comparve più in quel luogo, come se non osasse assolutamente trasgredire l'ordine ricevuto.</p> <p>Gioco: Alba Chiara (vedi foglietto)</p>	<p>Materiale:</p> <p>1.</p> <p>2.</p> <p>3.</p> <p>4.</p> <p>5.</p> <p>6.</p> <p>7.</p> <p>8.</p> <p>9.</p> <p>10.....</p>
Ora :21,30 Luogo: Assisi Caccia Francescana 2	
<p>Vedi la distinta delle Cacce Francescane</p>	