

DOMENICA 10 MAGGIO 2020

Quinta domenica di Pasqua

Dal Vangelo secondo Giovanni

In quel tempo, Gesù disse ai suoi discepoli: «Non sia turbato il vostro cuore. Abbiate fede in Dio e abbiate fede anche in me. Nella casa del Padre mio vi sono molte dimore. Se no, vi avrei mai detto: "Vado a prepararvi un posto"? Quando sarò andato e vi avrò preparato un posto, verrò di nuovo e vi prenderò con me, perché dove sono io siate anche voi. E del luogo dove io vado, conoscete la via».

Gli disse Tommaso: «Signore, non sappiamo dove vai; come possiamo conoscere la via?». Gli disse Gesù: «Io sono la via, la verità e la vita. Nessuno viene al Padre se non per mezzo di me. Se avete conosciuto me, conoscerete anche il Padre mio: fin da ora lo conoscete e lo avete veduto».

Gli disse Filippo: «Signore, mostraci il Padre e ci basta». Gli rispose Gesù: «Da tanto tempo sono con voi e tu non mi hai conosciuto, Filippo? Chi ha visto me, ha visto il Padre. Come puoi tu dire: "Mostraci il Padre"? Non credi che io sono nel Padre e il Padre è in me? Le parole che io vi dico, non le dico da me stesso; ma il Padre, che rimane in me, compie le sue opere.

Credete a me: io sono nel Padre e il Padre è in me. Se non altro, credetelo per le opere stesse.

In verità, in verità io vi dico: chi crede in me, anch'egli compirà le opere che io compio e ne compirà di più grandi di queste, perché io vado al Padre».



COSA CI DICE IL VANGELO OGGI...

Non abbiate paura...che belle queste parole che *Gesù* dice ai suoi discepoli e le dice anche a noi!

Capita anche a noi di avere paura e *Gesù* ci ricorda che il contrario della paura non è solo il coraggio, ma è l'avere fede. E' l'avere fede in *Gesù* che ci ama e non ci abbandona mai.

Non ci abbandona quando sbagliamo strada e non sappiamo bene cosa fare e dove andare perché Lui è la via

Non ci lascia soli quando non sappiamo riconoscere che cosa è vero e cosa è falso intorno a noi perché Lui è la verità.

Non ci lascia soli quando ci sentiamo paralizzati dalla paura o dalla pigrizia di fare del bene agli altri perché Lui è la vita.

PREGHIERA

Sto crescendo e ho voglia di uscire, conoscere, esplorare.

Quante vie davanti a me!

Saranno tutte belle? Come posso trovare la strada che porta alla gioia?

Chi sarà il mio navigatore satellitare?

Tu, *Gesù*, sei la via della vita.

Tu sei la porta della gioia.

Tu sei verità che non delude.

Aiutami perché anch'io possa dire, come *Gesù*, "chi vede me, vede il Padre".

Che bello se chi mi incontra dice: Nel tuo sorriso, vedo il sorriso di Dio, sento la Sua Voce, sperimento il Suo Amore.

Facendo così diventerò anch'io

strada che porta a Dio,

via della pace,

verità della vita.

Il Gioco delle 3 V (Via, Verità, Vita)

Cari bambini, vi proponiamo di costruire un gioco dell'oca speciale, l'obiettivo è conquistare le 3 V di Gesù: la VIA, la VERITÀ e la VITA.

Siete pronti? E allora...

Per prima cosa preparate 2 fogli A4 bianchi (o un foglio A3), dello scotch, della colla, un paio di forbici, pennarelli o matite colorate.

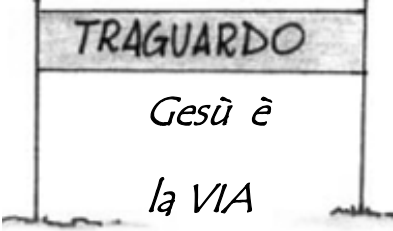



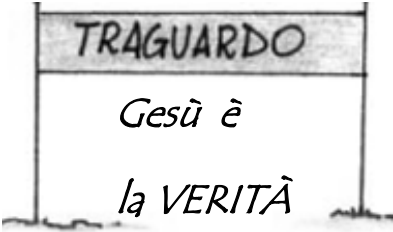























Ora ritagliate le tessere del gioco che trovate nelle prossime pagine e coloratele.

Attaccate con lo scotch i 2 fogli bianchi e appoggiateci sopra le tessere perché diventino una bella strada con ampie curve e poi... incollatele le tessere in modo da completare il tabellone di gioco.

Il tabellone è pronto e ora alcune regole:

- ✓ lo scopo del gioco è arrivare a tutte e tre le V importanti del Vangelo che abbiamo letto (ve le ricordate?) e avanzando sul tabellone piano piano ce la faremo! Ogni giocatore a turno lancia il dado e avanza del numero corrispondente.
- ✓ Tutte le volte che un giocatore passerà per primo sul traguardo "V" vincerà una caramella e riceverà un bacio da tutti gli altri giocatori
- ✓ Ci sono nel percorso delle caselle speciali (attenzione: queste caselle hanno effetto solo quando ci arrivi sopra con il lancio del dado):
 - "PROVA": quando finisci su queste caselle devi superare la prova relativa (descritta nel foglio più avanti). Se ti rifiuti torni indietro di 2 caselle, se invece accetti e ti impegni, dopo la prova avanzi di un'altra casella.
 - "PAURA": salti un turno.
 - "TEMPESTA": torni indietro di 3 caselle.
 - "MANO": tu e un giocatore a tua scelta avanzate di 2 caselle
 - "GESÙ": vai avanti di 3 caselle.

E adesso...non vi resta che prendere un dado e delle pedine e cominciare a giocare!!!

21		1		2		3 Prova 1			
42		4		5 Prova 2		6			
53		7		8 Prova 3		9			
10	11	12 Prova 4	13	14					
15	16 Prova 5	17	18	19					
20	22	23 Prova 6	24	25					
26	27	28	29 Prova 7	30					

31 	32 Prova 8 	33 	34	35 
36 	37	38 Prova 9 	39 	40 
42 Prova 10 	43 	44 	45 Prova 11 	46 
47 Prova 12 	48 	49 	50 	51 Prova 13 
52	 PAR TEN ZA	ARRIVO 		

PROVE

Prova 1: Sciogli la lingua - Dire 1 di questi scioglilingua saltando su un piede solo

- ⊗ Apelle figlio di Apollo fece una palla di pelle di pollo tutti i pesci vennero a galla per vedere la palla di pelle di pollo fatta da Apelle figlio di Apollo
- ⊗ Trentatré trentini entrarono a Trento tutti e trentatré trotterellando
- ⊗ Tre tigri contro tre tigri

Prova 2: Nella vecchia fattoria! - Imita il verso e i movimenti di 4 di questi animali

- ⊗ Lumaca - Cammello - Cicala - Formica
- ⊗ Gatto - Leone - Lama - Gambero
- ⊗ Ragno - Coniglio - Coccodrillo - Mosca

Prova 3: Che vento! - Soffia forte per spegnere una candela ad una certa distanza

Prova 4: Fischiami una canzone! - Fischia il ritornello della tua canzone preferita

Prova 5: Visual game! - Indovina 3 oggetti che un altro giocatore disegna su un foglio

Prova 6: Ci riconosci? - Il concorrente bendato deve toccare e riconoscere una serie (3 o 4) di oggetti (es un pennarello, una forchetta, un libro, ecc) nascosti o sotto un telo o dentro un sacco di stoffa.

Prova 7: Parrucchiere per un giorno! - Scegli un componente della famiglia e acconcialo in massimo 2 minuti.

Prova 8: Si conta! - Conta fino a 10 (o fino a 5 in base all'età dei bambini) in 3 lingue diverse

Prova 9: Neopittori - In 1 minuto fai il ritratto di un componente della tua famiglia

Prova 10: Balla, balla, balla! - Balla su una base musicale per almeno 45 secondi

Prova 11: Inizia con... - Dire 5 parole che iniziano con VA

Prova 12: Che poeti! - Dire 3 parole che fanno rima con marmellata

Prova 13: Fai centro! - Tira una moneta dentro una bacinella o un contenitore messo ad una certa distanza