

7° numero  
Periodico del  
21/07/2012  
Condofuri Marina  
Centro Giovanile  
"Padre Valerio Rempicci"

# ECCOCI



# COLONIA



# MARE



# GREST



2  
0  
1  
2



# LE SQUADRE



## KORMAN

Korman, Ordinario dell'afrika del nord vive in Italia da alcuni anni. E' di bello aspetto e molto forte, coraggioso tenace e determinato e ha un carattere introverso e aggressivo, ama attaccare briga con chiunque altro per emergere come leader. Nella piramide impara a mettersi in gioco e ad essere più disponibile nei confronti degli altri imparando a fidarsi e ad apprezzarli per quello che sono realmente e non basandosi sull'apparenza.

**Bambini:** Ivan, Stefano, Pietro, Angelo, Giovanni, Fabiola, Francesca, Benedetta, Noemi, Pietro, Michelle, Andrea, Simona.  
**Animatori:** Moreno, Giuseppe, Francesco, Sharon, Umberto, Piero.

## FAN-RA

Fan-Ra, il protagonista della storia che crea il gioco in internet e diventa il Master. Durante le varie avventure riesce a trasformare la sua testardaggine in tenacia così da diventare il punto di riferimento degli altri "ricercatori".

**Bambini:** Chiara, Rita, Jasmina, Simone, Sonny, Ciccio Barreca, Cristian, Gabriele (gruppo elementari) Domenico, Davide, Desy, Sara e Chiara (gruppo medie). Tutti questi bambini e ragazzi partecipano ai giochi e alle attività sotto la supervisione di cinque fantastici, capaci e grandi **Animatori:** Melo Chilà (capo-squadra), Aurora, Anna Rita, Nino e Mattia.



## SYNLIN

Synlin, Ragazza cinese vive in Italia da molti anni insieme ai genitori, ai fratelli e al nonno a cui è molto legata. E' molto bella con lunghi capelli. Nella piramide riesce a trovare la fiducia in se stessa e a vincere le sue paure ed inquietudini.

**I bambini:** Francesco Violi, Alessia Parisi, Alessa Marino, Francesca Spinelli, Domenico Lentini, Ambra Altomonte, Samuele Leuzzo, Gloria Violi, Davide Casile, Andrea, Vadik, Alessia Romeo, Vincenzo Maffrici, Caterina Spinelli

**Gli animatori:** Katia Chilà, Giovanna Chiara Nicolò, Ylenia Coppola, Dario Lobraccè, Leo Rodà, Ivan Plutino.



# HOCTUS

Hoctus, E' il veggente della storia. Anziano, pelato e dalla lunga barba bianca, è quasi sempre in compagnia della sua aiutante ad hoc: la scimmietta Zira. Il suo compito è quello di vegliare sul Regno d' Egitto, intervenendo solo quando necessario. Ha la capacità di trasformarsi in uno scarabeo verde dai riflessi dorati ed è in grado di avere delle visioni su ciò che avviene in altri luoghi. Ha un carattere che può sembrare burbero e autoritario, ma in realtà si affeziona ai ragazzi e anche la sua severità ha il solo scopo di farli crescere e far scoprire il positivo che c'è in ognuno di loro.

**Bambini:** Mattia la mascotte, Domenico l'instancabile dei giochi, Chiara la piccola del gruppo, Maria "la trecciolina", Massimiliano il gigante buono, Pierpaolo "dolci sogni", Andrei "la furia", Giuseppe il silenzioso. Per la categoria delle scuole medie: Domenico R. l'eterno vincente, Riccardo il jolly, Angelica "the princess", Davide "il reggino doc", Teresa "la forestiera", Antonella "senza cappello" ed infine a completare il team, gli **Animatori:** Swan l'artista, Nair miss Hoctus, Giovanni il tutto fare, Tommaso l'attore e Carmen il capogruppo.



# DUGHEN

Dughen, ragazzo americano che trascorre ogni anno le vacanze in Italia. E' appassionato di basket e indossa sempre un cappellino della squadra del cuore, tende a mettersi in competizione con gli altri maschi per dimostrare di essere il migliore, ma è sempre pronto a dare una mano a chi è in difficoltà. Nella piramide ha scoperto il valore della collaborazione e l'importanza del perdono quando si cammina con gli amici.

**Bambini:** Francesco Iaria, Antonio Sgrò, Pasquale Condemi, Gaia Violi, Celeste Orlando e Sara Ravenda (gruppo elementari); Domenico Ravenda, Claudia Ollio, Rosalia Navella, Francesco Riso Leonardo Nucera e Rebecca Ollio (gruppo medie). Gli **Animatori**, che con molto entusiasmo hanno seguito la squadra, ottenendo buoni risultati sono: Giuseppe Chilà, Antonietta Laurenzano, Leo Iaria e infine il Capo squadra Francesco Zocca.



# LYKRA

E' una ragazza misteriosa che proviene dal continente australe: viene catturata da Er-ase che la colpisce con la maledizione della Dimenticanza trasformandola in una spia al suo servizio. Tradita da Er-ase si schiera con gli altri 4 Ricercatori, pur non ricordando nulla del suo passato. L'accoglienza e il perdono ricevuti le faranno scoprire dei nuovi amici.

**Bambini:** Giuseppe, Domenico, Gabriele, Giovanna, Nino, Alessandra, Sofia, Ciccio, Maggie, Giacomo, Matteo, Elisabetta, Marco.

**Animatori:** Giovanna, Domenico, Iaria, Antonio



## LA PAROLA A DAVIDE

### UNA PARABOLA PER L'ESATE

Come ricordo di questi giorni passati insieme vi lascio questa "Parabola della matita", un breve scritto di Paolo Coelho, che se letta con attenzione vi aiuterà ad interpretare la vostra vita e ad affrontare con coraggio le difficoltà.

"Il Fabbriante di matite parlò alla nuova matita dicendo: "Ci sono cinque cose che devi sapere prima che io ti mandi nel mondo. Ricordale sempre e diventerai la miglior matita che possa esserci."

Primo: potrai fare grandi cose, ma solo se ti lascerai portare per mano.

Secondo: di tanto in tanto dovrai sopportare una dolorosa "temperata", ma è necessario se vuoi diventare una matita migliore.

Terzo: avrai l'abilità di correggere qualsiasi errore tu possa fare.

Quarto: la parte più importante di te sarà sempre al tuo interno.

Quinto: a prescindere dalle condizioni, dovrai continuare a scrivere; lasciare sempre un segno chiaro e leggibile, per quanto difficile possa essere. la situazione.

La Matita ascoltò, promise di ricordare, ed entrò nella scatola comprendendo pienamente le motivazioni del suo Fabbriante.

Ora sostituisce alla matita; non dimenticare mai le cinque regole, ed anche tu diventerai una persona migliore,

Uno: potrai fare grandi cose, ma solo se permetterai a Dio di tenerti per mano.

Permetterai così ad altri esseri umani di accedere ai molti doni che possiedi.

Due: di tanto in tanto sperimenterai una dolorosa "temperata", attraversando vari problemi, ma ti servirà per diventare una persona più forte.

Tre: sarai capace di correggere o superare gli errori che potrai fare.

Quattro: la parte più importante di te sarà sempre quella interna.

Cinque: su qualsiasi superficie camminerai, dovrai lasciare il tuo segno. Non importa quale sarà la situazione, dovrai continuare a servire Dio in tutto.

Tutti siamo come una matita.... Creati dal Creatore per un unico e speciale scopo.

Comprendendo e ricordando, facciamo in modo di vivere la nostra vita su questa terra avendo uno scopo pieno di significato nel cuore ed una quotidiana relazione con Dio.

Siamo stati fatti per fare Grandi Cose...  
Penso che non sia difficile capire il messaggio della parabola. A tutti una buona continuazione delle vacanze a alle vostre famiglie il grazie di tutti gli animatori per avervi permesso di fare l'esperienza del Grest 2012



## La parola ai protagonisti

Quest'anno, rispetto agli anni scorsi ci sono stati molti cambiamenti. Prima di tutto è cambiata l'organizzazione, abbiamo molto tempo libero e siamo divisi in fasce d'età, così abbiamo l'opportunità di fare attività idonee alla nostra età. Il tema di questa colonia è "Zakar", che tratta di un gioco virtuale dove i protagonisti devono riuscire a trovare "la Stella degli Inizi". Proprio come i protagonisti della storia, anche noi bambini stiamo imparando a conoscere i nostri punti di forza e soprattutto a collaborare. Le attività sono varie come per esempio: laboratori vari (giardinaggio, grafico pittorico, giochi di società, diverti balli), vari tornei (calcio a tre, mini volley, ping pong), mini trekking, giornata archeologica e infine la notte bianca. Inoltre gli animatori delle varie squadre hanno realizzato giorno dopo giorno una scenetta che rappresentava la storia di "Zakar". Quest'anno ci sentiamo più partecipi alla vita della colonia, ad esempio abbiamo aiutato gli animatori a fare la catena, e loro ci hanno permesso di fare il bagno senza di essa, godendo della nostra libertà ma sempre rispettando le regole. Tutte queste attività hanno reso la colonia più divertente ed emozionante.

**Gruppo Medie.**



**Arrivederci all'anno prossimo!**