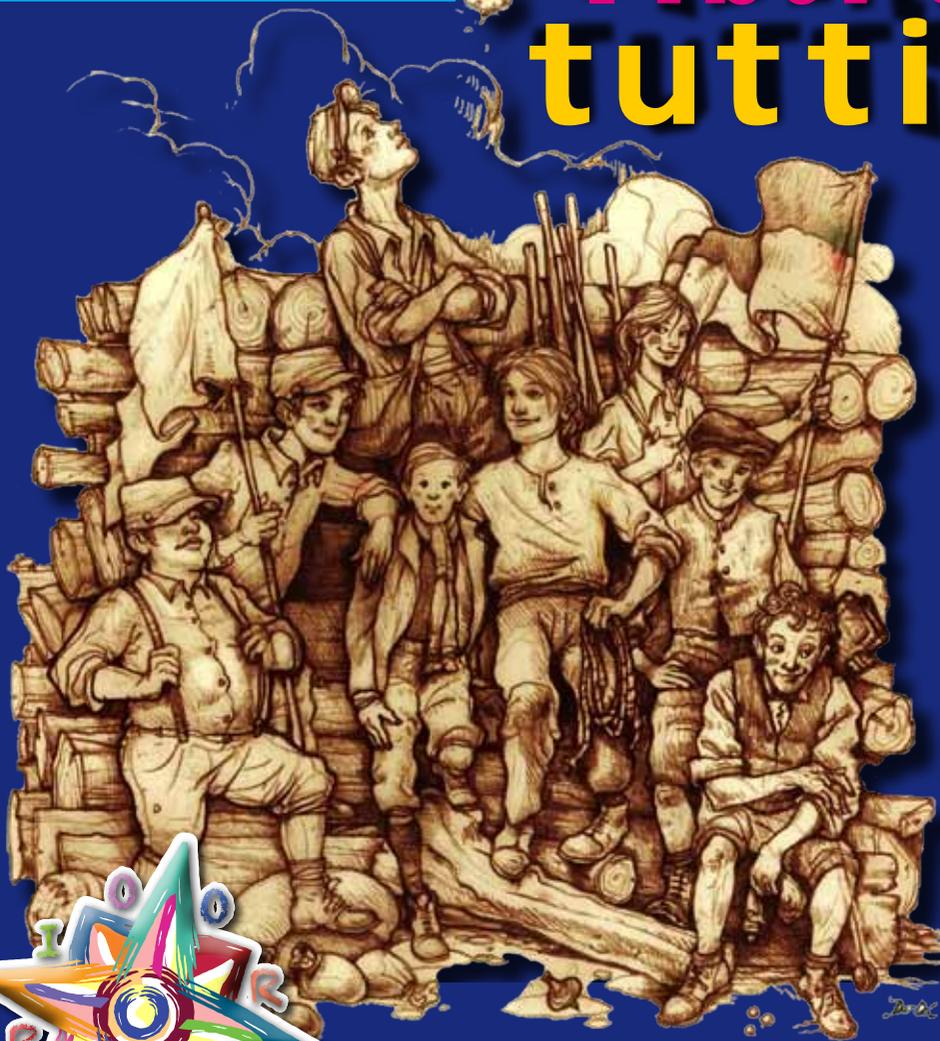


Oratori e Circoli

**anspi**

ASSOCIAZIONE DI PROMOZIONE SOCIALE

# Gioco libera tutti!



Estate **Avventura** **Passione**



**CAMPI ESTIVI - ESTATE RAGAZZI - GREST**

# INDICE

Quando .....	3	6 - In gioco l'OTTIMISMO .....	73
I ragazzi di via pal, una storia di oggi? .....	4	7 - In gioco la LEALTÀ.....	83
1,2, Grest... via! .....	5	8 - In gioco la FIEREZZA.....	91
Alla ri-scoperta del gioco.....	6	9 - In gioco l'ALLEGREZZA.....	99
Insieme, in gruppo .....	8	10 - In gioco la COMPRESIONE.....	107
In gioco sentimenti e valori.....	10	11 - In gioco il CORAGGIO .....	115
In gioco il protagonismo .....	11	12 - In gioco l'AMICIZIA.....	123
Per TUTTI, uno stile di animazione unico ....	12	13 - In gioco la GIUSTIZIA .....	131
Gioco regola tutti! .....	13	14 - In gioco la BONTÀ.....	139
Società e Squadre.....	15	15 - In gioco la FRATERNITÀ.....	147
Animatore, trova la tua posizione!.....	20	16 - In gioco il RISPETTO.....	155
10 Idee di GREST.....	22	17 - In gioco l'ALTRUISMO.....	163
In gioco... le appendici! .....	24	18 - In gioco la CONSAPEVOLEZZA .....	171
Istruzioni per l'uso .....	25	COPIONE finale .....	179
I personaggi della storia.....	26	Manuale dei GIOCHI SENZA TEMPO.....	187
Caro animatore, .....	30	In gioco la COMUNITÀ.....	210
1 - In gioco... la LIBERTÀ .....	31	In gioco da PROTAGONISTA.....	234
2 - In gioco l'ONESTÀ.....	39	I ragazzi della Via Pal.....	256
3 - In gioco l'ONORE.....	47		
4 - In gioco la SEMPLICITÀ.....	57		
5 - In gioco l'IMPEGNO .....	65		

**anspi**

Sede Nazionale  
Via G. Galilei 65, Brescia  
tel. 030.304.695 - 030.382.393  
fax. 030.381.042  
e-mail: [info@anspi.it](mailto:info@anspi.it)  
[www.anspi.it](http://www.anspi.it)

Finito di stampare Aprile 2011





*Budapest - Tre viste, da angolature diverse, del monumento dedicato a "I ragazzi della via Pal".*



## **GIOCO LIBERA TUTTI - SUSSIDIO PER L'ESTATE**

*Progettazione, contenuti e coordinamento: Mauro Bignami*

*Hanno collaborato: Silvia Bortolotti, Teresa Cappuccio, Enrico Carosio, Simone Corradini, Angela Fariello, don Andrea Forni, Gabriele Gamberi, Francesco Giaconella, Giancarlo Manara, Gloria Manca, Matteo Mazzetti, Nicola Montenegro, don Mimmo Natale, don Piero Nestola, Carmen Parisi, Alessio Perniola, Elisabetta e Antonella Pietroforte, don Vincenzo Saracino, Rosa Angela Silletti, Paola Tafuni, Cristina Tugnoli*  
*a cura di ANSPI - Associazione Nazionale San Paolo Italia*

# QUANDO...

*Quando* c'è la possibilità di raccontare una bella storia della letteratura per ragazzi che ha emozionato intere generazioni...

*Quando* si vuole far chiarezza e dire che giocare è una fondamentale esperienza di crescita quanto mai oggi relegata al virtuale o al giocattolo in serie...

*Quando* scorgiamo che il gruppo è ben altro che una banda o che un branco, ma è il crogiuolo attraverso il quale prendere coscienza di sé in modo corretto, sperimentando l'incontro responsabile e solidale con l'altro...

*Quando* in gioco c'è l'amicizia, la lealtà, l'onore, l'onestà, il coraggio, la bontà, la giustizia, l'altruismo, l'allegrezza, la fraternità, la semplicità, il rispetto, l'impegno, la libertà, la comprensione, la fierezza, la consapevolezza, e l'ottimismo... e quando questi sentimenti vogliono essere occasioni per *giocare di noi stessi con gli altri*...

*Quando* si è in viaggio, in movimento, in mano, in scena, in musica, in rete, in ciak, in click, in servizio... e quando si è in mezzo ai ragazzi per fare attività insieme a loro...

*Quando* si ha l'intenzione di provare a capire come prendere la vita per mano, imparando a fare delle scelte...

*Quando* ci si domanda in che modo costruire la comunità, sapendo che è una grande sfida di senso in un mondo dove tutto è contrario allo stare insieme...

*Quando* si vuole scegliere uno stile di animazione che porti, utilizzando la nostra creatività e una particolare attenzione educativa, a proporre un'attività per tutti...

*Quando* oltre che ad essere soci della Società dei Raccoglitori di Stucco vogliamo essere soci della Società dei Raccoglitori di Gente che segue Cristo, come San Paolo ci ha inequivocabilmente insegnato...

*Quando* diventa importante decidere in quale posizione stare con i ragazzi... *di fronte, di fianco, per mano, alle spalle*, per trovare una corretta relazione educativa con loro...

*Quando* c'è tutto questo...

*Quando?* Questa estate!



## **i ragazzi di via pal**, una storia di oggi?

Il **Ragazzi della via Pal** possono dire qualcosa di significativo ai loro coetanei di oggi? Certamente sì! Giovanni, Ernesto, Desiderio, Anna, Martino, Franco e i fratelli Pàstzor sono ragazzi vissuti all'inizio del secolo scorso, ma presentano una serie di caratteristiche sempre molto attuali.

Intanto abbiamo scelto di parlare *di loro* in *Gioco libera tutti!* perché volevamo vivere *con* loro tutta la forza che un ragazzo di quattordici anni può comunicare quando si parla di lottare per qualcosa di importante. Ci affascina pensare che a una certa età tutto debba essere o bianco o nero... tutto diventi talmente importante da essere il centro di ogni azione e di ogni pensiero. È così per gli amici di questa avventura, lo è così per molti ragazzi che, alla loro età, sentono una carica dentro irrefrenabile, nella quale **sentimenti** e **valori** si mescolano vorticosamente per esplodere con un dinamismo prorompente. Abbiamo bisogno di questa forza durante l'attività estiva, per credere insieme che possa essere un'occasione così importante da diventare, anche se solo per alcuni giorni, il centro di tutto. I Ragazzi di via Pal esprimono un tumulto di passioni, che non sono la riproduzione su piccola scala di quelle che vivono gli adulti, ma rispecchiano quelle relative alla loro età. Questa lettura dalla parte *dei* ragazzi ci piace davvero molto, soprattutto per fare in modo che il focus siano in modo inesauribile i più giovani e il mondo visto dal loro punto di vista.

Emozionante poi è l'**entusiasmo** con cui i nostri protagonisti decidono di battersi per difendere quello che ritengono un diritto: il campo da gioco. Come vorremmo che in ogni attività estiva si sentisse questa carica, questa voglia di dare il massimo! Ma questi nostri compagni d'avventura ci insegnano anche qualcosa?

Sicuramente ci regalano una dimensione del **gioco** che si sta perdendo. Tra semplicità, capacità di immedesimazione, fantasia e regole, il gioco si sviluppa in ogni momento della loro giornata con naturalezza, coinvolgendo tutti i cinque sensi e il loro corpo... tutto in uno spazio aperto, libero da vincoli e da tecnologia. L'allegria con la quale giocano, l'assoluta indipendenza da giocattoli acquistati o standard, l'inventiva che dimostrano, l'articolazione e la preparazione delle sfide, ci narrano di quanto il gioco possa essere ancora liberante e profondamente educativo, ma soprattutto parte della vita di ciascuno, soprattutto dei ragazzi.

C'è un'altra importante sfida che ci lasciano i nostri amici: quella della **lealtà**, della **fierezza** e dell'**onore**. Ogni fatto viene misurato a partire dalla lealtà verso un compagno o un avversario e dall'onore verso il proprio gruppo. E sono i due leader, Franco e Giovanni, a fare in modo che tutto ciò accada. Ragazzi che mettono in gioco tutta una serie di meccanismi democratici che ci lasciano davvero sorpresi. Ragazzi che vivono con fierezza la loro appartenenza al **gruppo** di coetanei nel quale tutti assumono un ruolo necessario al risultato finale, dove tutti sono importanti e dove ciascuno è un valore. E poi, come non considerare il coraggio di Ernesto, di questo ragazzo un po' meno dotato fisicamente, che diventa l'elemento decisivo in molte vicende... non vuole forse dire ai tanti ragazzi e ragazze un po' come lui, che è il cuore che conta e che ciascuno ha una forza interiore che lo può sempre rendere protagonista della sua vita?

*Grazie Ernesto, grazie Franco e Giovanni, grazie ragazzi.*



## 1,2, **Grest**... via!

**Uno!** *Gioco libera tutti!* è l'avventura estiva proposta dall'ANSPI all'interno della programmazione editoriale del progetto Oratorio 20.20. L'avventura si ispira al romanzo "I Ragazzi della via Pàl" di Ferenc Molnàr e narra le vicende vissute da un gruppo di ragazzi e ragazze nel difendere il loro spazio di gioco da un altro gruppo di coetanei, delle loro storie di amicizia, solidarietà, di conflitto e si ispira alle pagine più significative della vita che potrebbe essere di ogni ragazzo.

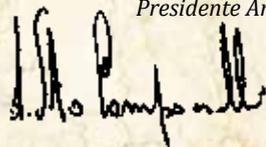
**Due!** *Gioco libera tutti!* prosegue il percorso annuale di *Capitano della mia anima!* e fa riferimento al tema annuale *Oratorio, tra identità e affettività*. Questa avventura vuole continuare a parlare di vita affettiva incontrando alcuni sentimenti e valori: amicizia, lealtà, onore, onestà, coraggio, bontà, giustizia, altruismo, allegrezza, fraternità, semplicità, rispetto, impegno, libertà, comprensione, fierezza, consapevolezza, e ottimismo... diventano parole maestre per le varie giornate di attività estiva. Come per il sussidio invernale, così anche per quello estivo si è cercato, insieme a ragazzi e animatori, di affrontare i temi legati alla vita affettiva, spesso evitati e trattati in modo superficiale o con timore. Per farlo in questo sussidio si coglie l'opportunità che viene data dalla narrazione di vicende legate ai Ragazzi della via Pal, nelle quali alcuni adolescenti esprimono in tutti i modi i loro sentimenti e alcuni valori, all'interno di un contesto fatto di protagonismo e semplicità.

**GREST!** *Gioco libera tutti!* è un sussidio estivo e vuole restituire tutto il clima necessario a rendere l'esperienza estiva ludica e travolgente. Dire Grest vuole ancora dire "grande possibilità educativa" e occasione significativa per superare la vita frammentata di ogni ragazzo o animatore con un proposta unitaria. Grest vuol dire anche servizio alle tante famiglie che in parrocchia e nel territorio hanno necessità di proporre ai loro figli delle giornate di un divertimento sano, orientato al bene e alla crescita personale. Grest infine vuol dire anche il termine del percorso di un anno di Oratorio e il lancio per l'anno successivo... senza questo collegamento con la quotidianità feriale anche il "più meraviglioso" Grest rischia di essere ben poco generativo.

**VIA!** *Gioco libera tutti!* è al via. Prendete queste pagine e iniziate la vostra avventura. I contenuti che incontrerete vi permetteranno di dare un volto originale alla vostra attività e liberare le potenzialità di ragazzi e animatori. È quindi giunto il momento di mettervi in gioco... un gioco che ANSPI ha scelto di giocare da quasi cinquanta anni al servizio degli Oratori e dei Circoli parrocchiali.

*Gioco libera tutti!* l'estate, l'avventura, la passione.

Don Vito Campanelli  
Presidente Anspi



## ALLA RI-SCOPERTA DEL GIOCO

*Gioco libera tutti!* vuole proporre un'attività estiva nel segno del gioco e di tutte le potenzialità che rappresenta per la crescita dei ragazzi. Spontaneo, gratuito, libero, vitale... il gioco ci prende per mano e ci rinforza nel gusto dell'avventura, della novità, della curiosità, dell'agonismo e nel senso di affermazione... ci fa crescere nel senso di sacrificio e nello spirito di squadra... ci fa assaporare il gusto dell'impegno e il senso delle regole... ci allena alla vita.

Con *Gioco libera tutti!* si vuole smettere di giocare "in serie", per tornare ad usare materiali naturali e occasionali oltre a aria, acqua, terra, fuoco, per mettere al centro le valenze inventive e trasformative, per ridare creatività all'esperienza ludica, per evitare il continuo ricambio di giocattoli e l'inevitabile acquisto, per allenarsi a riscoprire una nuova manualità e fantasia nel realizzare nuovi giochi.

Perché giocare è così importante?

- Perché il gioco è un importantissimo strumento per la **crescita** dei ragazzi e delle ragazze che il Signore ti chiede di accompagnare nella loro formazione.
- Perché è un ottimo metodo per interagire con le **regole**, che diventano nel gioco, senza che i ragazzi ne sentano il peso, il cardine intorno alle quali esprimersi. In questo modo li puoi educare ad osservarle senza metterle in discussione, superando la tendenza a contestare qualsiasi regola loro imposta: nel gioco invece imparano ad accettarle, ad osservarle e a rispettarle.
- Perché si scoprono e si superano i propri **limiti**, sia fisici che psicologici. Spesso i ragazzi e le ragazze che credono di essere in un certo modo, nel gioco si scoprono in un l'altro abituandosi a farsi vedere veramente come sono e non come vorrebbero essere. Aiuta loro in questo senso bilanciando le proposte tra quelle più semplici a quelle speciali ed impegnative.
- Perché si valorizza la **relazione** interpersonale. Consideratela con la massima attenzione nell'impostare le regole di un gioco, per farlo diventare veicolo di crescita di tutta una serie di relazioni tra compagni di squadra e di gioco, tra giocatori ed animatori, tra ragazzi e ragazze che in altro modo non si conoscerebbero. Nel gioco è quindi importante la formazione delle squadre per spingere i ragazzi ad uscire dalla logica dell'amico o dell'amica inseparabile.
- Perché si trasmettono messaggi e **contenuti** senza che i ragazzi li considerino pesanti e faticosi. Il gioco quindi può essere un veicolo di crescita nel linguaggio, nelle conoscenze e nel carattere. Nel gioco è inoltre facile proporre un semplice ma efficace percorso di fede.
- Perché ci si diverte con **semplicità** anche senza complicatissimi giocattoli e senza l'esigenza di avere l'ultimo modello di... In tal senso *Gioco libera tutti!* è esplicitamente dalla parte dei giochi semplici fatti con materiali di riciclo, della fantasia e della creatività, della capacità di interpretare grandi storie epiche e personaggi indimenticabili.



- Perché è necessario **liberare** se stessi dalle tossine della vita di ogni giorno con la leggerezza di una sfida, che inizia e termina all'interno del gioco, senza discussioni eterne o dibattiti senza fine. È come andare in palestra, lubrificando la mente.
- Perché è facile **trasformare** gli avversari in amici e gli amici in avversari in poco tempo, sapendo che da soli non è possibile giocare con gusto... ma che c'è bisogno di disponibilità e collaborazione.
- Perché giocare è il grande terreno della **creatività** e della **fantasia**, cioè di due altre grandi dimensioni essenziali per la vita di un uomo.
- Perché attraverso il gioco è possibile rendere **gioioso** ogni momento della vita, anche quelli più faticosi e che sembrano insuperabili, scoprendo a volte che le difficoltà possono essere anche viste e affrontate da un altro punto di vista.
- Perché il gioco è un **esercizio di vita a rischio controllato**. Nel gioco si compiono azioni reali in una dimensione ludica con una singolare contemporaneità: un comportamento reale e un agire conforme al ruolo in un "irreale mondo apparente". Che cosa vuol dire una simile definizione? Che, anche se il gioco è qualcosa di irreale, le azioni che si compiono sono vere e quindi mettono

veramente in gioco la persona. Il gioco è oggi di gran moda perché nella società il rischio è diminuito sui piani della "sopravvivenza". Ma questa grande popolarità del gioco richiede cautela, apprendimento ed un uso corretto della tecnologia. "Giocatori" non si nasce, ma si diventa! E il rischio di oggi è che il gioco diventi, in una vita sempre più materiale, fuga dalla realtà. Allora quindi, per non correre questo rischio, il gioco deve essere visto in ambito formativo dandogli, di volta in volta, un obiettivo educativo preciso. In questo modo diventerà non un sostituto del presente, ma una dimensione del comportamento che permetterà di costruire una anticipazione di realtà, cioè un progetto e ci permetterà di allenarci in tal senso

Perché giocare è  
essenzialmente **VITALE**  
ed è per **TUTTI**

Perché... è solamente  
un **GIOCO!**



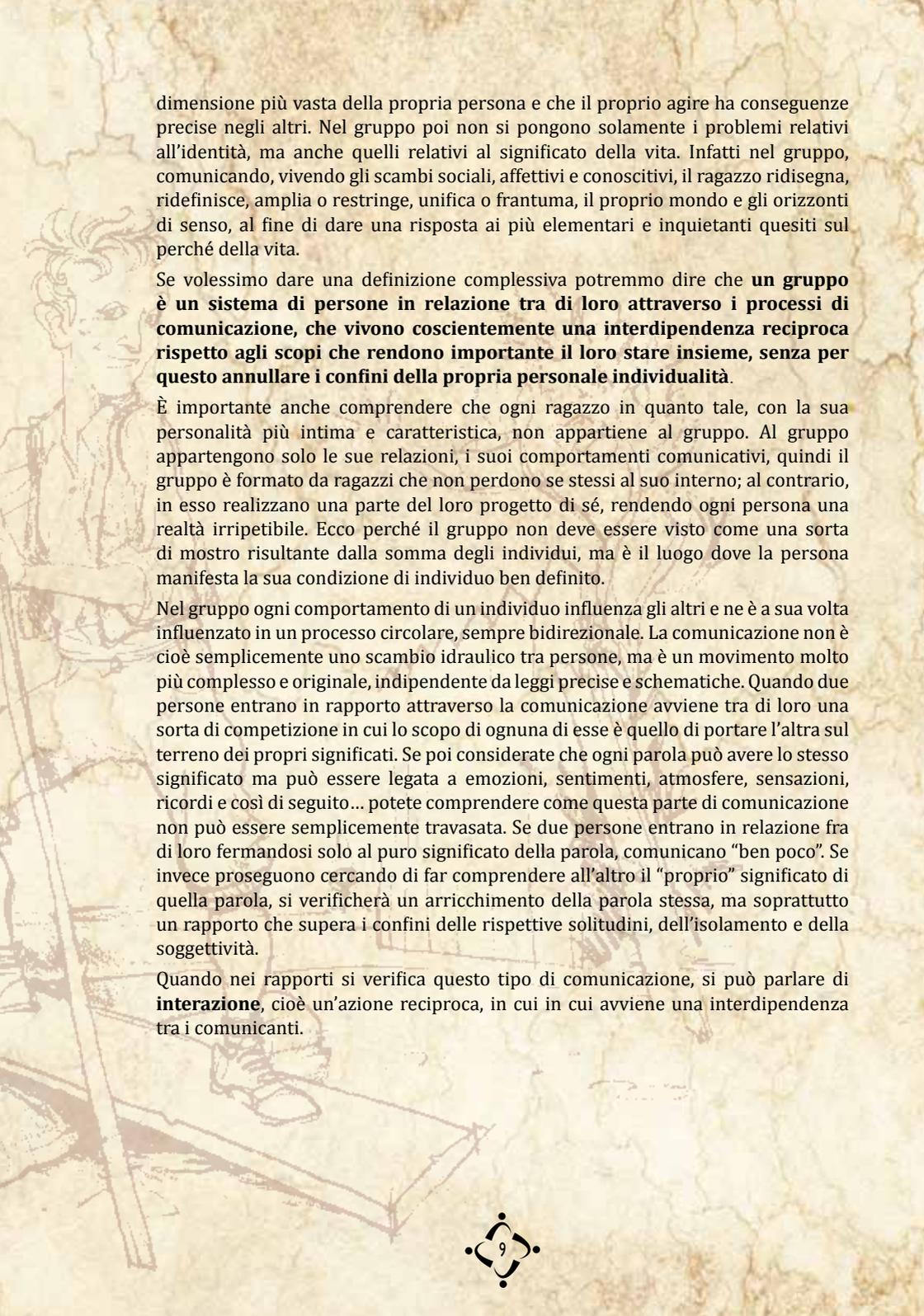
## INSIEME, IN GRUPPO

Perché è così importante allenare i ragazzi a stare bene in gruppo? A questa domanda vogliamo rispondere con chiarezza perché *Gioco libera tutti!* mette al centro fortemente il tema del **gruppo**, che attraversa tutta l'avventura insieme ai Ragazzi di via Pal e le Camicie Rosse.

Nel gruppo ogni ragazzo può sperimentare una **relazione autentica e profonda con l'altro** e, nello stesso tempo, accedere a una conoscenza e a un vissuto critico del rapporto che ha con se stesso e con la cultura nella quale vive. Il gruppo è il crogiuolo attraverso cui **prendere coscienza di sé** in modo corretto, sperimentare l'incontro responsabile e solidale con l'altro. Comprendi quindi la sua grande importanza che vale per i ragazzi, vale per te animatore... vale soprattutto per chiunque è in fase di crescita.

C'è un altro motivo per il quale è fondamentale il valore del gruppo: in una realtà così frammentata nella quale oggi viviamo e nella quale è così difficile avere una visione complessiva di quello che ci accade, il gruppo serve moltissimo a ricreare un piccolo sistema sociale, con relazioni caratterizzate dall'**amicizia**, dalla **condivisione**, dalla **comprensione** reciproca. Trame positive che permettono di avere nel gruppo un punto di riferimento dinamico, nel quale i ragazzi scoprono un luogo in cui è possibile, in qualche modo, ricostruire una unità della loro esperienza, rapporti significativi e fondare un processo di definizione dalla propria identità. Il gruppo in tal senso diventa il luogo dell'esperienza sociale e di fede dei ragazzi. È naturale quindi pensare che da esso debba partire qualsiasi azione educativa che non rifiuta ma accoglie la realtà dei ragazzi e la loro condizione, consentendo di iniziare un processo, lungo e difficile, che permette di maturare una personalità profonda e sperimentare la vita di un sistema sociale.

Nel gruppo poi si realizza una buona "presa di coscienza", attraverso la quale ciascuno impara ad esercitare un controllo "da **protagonista**" della propria libertà e autonomia, a valorizzare la sua diversità nell'unità del gruppo e a sviluppare un concetto più completo di solidarietà e di comunità. Ogni ragazzo confronta nel gruppo l'immagine che ha di sé, con i comportamenti reali che ogni giorno vive. L'esito di questo confronto, facilitato da un educatore in gamba, aiuta a comprendere quanto può esservi di distorto dall'idea che abbiamo della nostra immagine. Questo genera la possibilità di una riflessione, l'abbandono della nostra falsa coscienza e dei nostri abituali automatismi, per poter vivere la vita nella prospettiva di un futuro diverso e migliore. Ogni ragazzo scopre che il gruppo offre un "ambiente" utile allo sviluppo individuale, attraverso le relazioni di comunicazione, di esperienza e di rafforzamento della propria identità insieme a sentirsi una parte, ben distinta, ma comunque parte, di una comunità. La presa di coscienza dell'appartenenza solidale di ciascuno all'umanità è resa possibile dal fatto che nel gruppo le comunicazioni, e quindi le relazioni tra le persone, sono del tipo «faccia a faccia». Non sono cioè mediate da particolari strumenti, trattandosi principalmente di comunicazioni di tipo orale, gestuale e corporeo che aiutano i ragazzi a comprendere che esiste una



dimensione più vasta della propria persona e che il proprio agire ha conseguenze precise negli altri. Nel gruppo poi non si pongono solamente i problemi relativi all'identità, ma anche quelli relativi al significato della vita. Infatti nel gruppo, comunicando, vivendo gli scambi sociali, affettivi e conoscitivi, il ragazzo ridisegna, ridefinisce, amplia o restringe, unifica o frantuma, il proprio mondo e gli orizzonti di senso, al fine di dare una risposta ai più elementari e inquietanti quesiti sul perché della vita.

Se volessimo dare una definizione complessiva potremmo dire che **un gruppo è un sistema di persone in relazione tra di loro attraverso i processi di comunicazione, che vivono coscientemente una interdipendenza reciproca rispetto agli scopi che rendono importante il loro stare insieme, senza per questo annullare i confini della propria personale individualità.**

È importante anche comprendere che ogni ragazzo in quanto tale, con la sua personalità più intima e caratteristica, non appartiene al gruppo. Al gruppo appartengono solo le sue relazioni, i suoi comportamenti comunicativi, quindi il gruppo è formato da ragazzi che non perdono se stessi al suo interno; al contrario, in esso realizzano una parte del loro progetto di sé, rendendo ogni persona una realtà irripetibile. Ecco perché il gruppo non deve essere visto come una sorta di mostro risultante dalla somma degli individui, ma è il luogo dove la persona manifesta la sua condizione di individuo ben definito.

Nel gruppo ogni comportamento di un individuo influenza gli altri e ne è a sua volta influenzato in un processo circolare, sempre bidirezionale. La comunicazione non è cioè semplicemente uno scambio idraulico tra persone, ma è un movimento molto più complesso e originale, indipendente da leggi precise e schematiche. Quando due persone entrano in rapporto attraverso la comunicazione avviene tra di loro una sorta di competizione in cui lo scopo di ognuna di esse è quello di portare l'altra sul terreno dei propri significati. Se poi considerate che ogni parola può avere lo stesso significato ma può essere legata a emozioni, sentimenti, atmosfere, sensazioni, ricordi e così di seguito... potete comprendere come questa parte di comunicazione non può essere semplicemente travasata. Se due persone entrano in relazione fra di loro fermandosi solo al puro significato della parola, comunicano "ben poco". Se invece proseguono cercando di far comprendere all'altro il "proprio" significato di quella parola, si verificherà un arricchimento della parola stessa, ma soprattutto un rapporto che supera i confini delle rispettive solitudini, dell'isolamento e della soggettività.

Quando nei rapporti si verifica questo tipo di comunicazione, si può parlare di **interazione**, cioè un'azione reciproca, in cui in cui avviene una interdipendenza tra i comunicanti.



## In gioco **sentimenti** e **valori**

L'avventura di *Gioco libera tutti!* mette al centro i sentimenti e alcuni valori di un gruppo di adolescenti che vivono con grande passione ogni vicenda. In ogni giornata viene messo in gioco un sentimento o un valore specifico: in gioco... *l'amicizia, la lealtà, l'onore, l'onestà, il coraggio, la bontà, la giustizia, l'altruismo, l'allegrezza, la fraternità, la semplicità, il rispetto, l'impegno, la libertà, la comprensione, la fierezza, la consapevolezza, e l'ottimismo.*

Nei sentimenti la direzione dell'attività affettiva è esercitata principalmente dai valori, dalle motivazioni, dagli obiettivi, dai sogni e dalle speranze. I sentimenti sono delle tensioni affettive *intenzionali*, anche generatrici di emozioni e stati d'animo, dove ragione e razionalità giocano un ruolo molto più forte. Si parla di sentimenti nell'amore, nell'odio, nel desiderio di potere e di giustizia, nell'onore e nella libertà, nell'etica, nel senso del bene comune e nella solidarietà, nell'amicizia, nel rispetto per il creato, nel coraggio e nella paura per il futuro... Nei sentimenti quindi si intrecciano tensioni verso qualcosa, spinte valoriali e motivazionali, di forza, di stati d'animo. I sentimenti orientano la nostra vita verso dei fini e degli scopi e danno senso alla nostra esistenza.

Cerchiamo di vivere il contenuto di *Gioco libera tutti!* proprio a partire da uno dei sentimenti che incontreremo durante il nostro cammino: il coraggio. Il coraggio come forza d'animo di chi è capace di vincere qualsiasi cosa, come del resto i Ragazzi di via Pal e le Camicie Rosse ci insegnano. Dobbiamo trovare il coraggio, mescolandolo a un po' di saggezza, di identificare gli obiettivi verso i quali vale veramente la pena di spendersi. In tal senso lavorare insieme sulla nostra vita affettiva è certamente una meta verso la quale mettere tante delle nostre energie.

In *Gioco libera tutti!* la tensione al lavoro di gruppo ci costringerà a dover modulare con grande attenzione emozioni e stati d'animo, permettendoci di dare direzione ai nostri sentimenti per cercare di mettere insieme con intenzionalità le ragioni del cuore con quelle della ragione. È una possibilità unica e da non perdere, che il contesto ludico di un'attività estiva può agevolare a partire dalla semplicità con la quale alcuni argomenti vengono trattati.

Giovanni e Franco, i nostri due comandanti, ci aiutano poi a osservare una visione di un sentimento sociale che è istanza innata in ciascuno nel determinare un bisogno di cooperazione e di compartecipazione emotiva con gli altri. Un fenomeno che incontriamo in tutta l'avventura e che ci lascia commossi per l'intensità con il quale si esprime in un gruppo di adolescenti. Un sentimento che speriamo di riscoprire in tutta la sua passione anche in ogni singola attività estiva, in particolare nei giovani animatori che si spendono in questo servizio immenso e di qualità.

In gioco quindi il sogno di poter essere ancora una volta, attraverso un sussidio, stimolo per crescere sulla strada della consapevolezza di sé e dei processi che regolano la vita con gli altri.

## IN GIOCO IL **PROTAGONISMO**

È sin troppo facile parlare di **protagonismo**. Chi fra di noi non vorrebbe essere sempre protagonista della propria vita, protagonista delle proprie scelte... chi non vorrebbe essere il protagonista di numerose vicende che accadono ogni giorno. Chi non vorrebbe essere in ogni attimo "Capitano della propria anima" in modo inequivocabile. Invece ogni giorno ci rendiamo conto di quanto sia difficile essere protagonisti addirittura con noi stessi... O di quante volte sgomitando un po' di qua e un po' di là cercando di essere protagonisti rischiamo di diventare egocentrici e di mettere al centro solo la nostra persona.

Come fare quindi? Come fare per restituire al protagonismo quel posto che, in particolare in chiave educativa, è fondamentale nel lavoro con i ragazzi? Sicuramente per prima cosa ricordarsi che il centro di ogni nostra attività sono loro... sono le loro attese e i loro sogni, i loro gusti, le loro fragilità, la loro generosità, il loro desiderio di meraviglia.

Per prima cosa le loro **attese** e i loro **sogni**. Che cosa si aspettano da questa avventura? Che cosa sognano di vivere? È la domanda fondamentale quando si vuole puntare sul protagonismo. Crediamo che i ragazzi per prima cosa vogliono vivere un'esperienza di gioia, nella quale trovare alcuni amici e scoprire che i ragazzi un po' più grandi di loro invece che snobbarli continuamente li mettono al centro, si impegnano per loro con sempre qualche sorpresa da proporre. Crediamo che abbiano voglia di vivere grandi racconti, interpretare personaggi, giocare in ogni modo, liberare tutto il loro entusiasmo.

Per renderli protagonisti poi devi considerare i loro **gusti**... che non sono i tuoi e che non sono le mode del momento. Non c'è bisogno di scimmiettare quello che accade in televisione o utilizzare supporti o giocattoli in voga per trovare una canale di comunicazione, ma cerca di comprendere che cosa interessa realmente ai ragazzi.

Crediamo anche che i ragazzi abbiano il desiderio che le loro **fragilità** vengano comprese e trasformate in risorse, magari sdrammatizzando tutto ciò che per un ragazzo diventa a volte troppo grande e un muro da superare.

Crediamo che un'altra opportunità da non perdere sia la loro **generosità**. I ragazzi, se coinvolti con chiarezza, sanno essere molto disponibili a servizi, incarichi, responsabilità utili agli altri. Una generosità gratuita e leale.

Crediamo infine che il loro desiderio di **meraviglia** possa aprirti il cuore e fare in modo che in ogni momento la tua capacità e la tua esperienza di animatore possa stupirli, lasciandoli felicemente a bocca aperta. Una meraviglia sincera, un'attesa feconda.

Nell'avventura di *Gioca libera tutti!* tutto deve essere teso a fare in modo che siano i ragazzi a vivere pienamente ogni momento della giornata. Cerca di porti costantemente questo obiettivo chiedendoti come farlo... a tutti i costi!



## Per **TUTTI**, uno stile di animazione **unico**

In tanti anni di attività con i ragazzi e di formazione abbiamo sempre cercato di parlarvi di alcune tipologie di ragazzi per valutare la tua capacità di realizzare un'attività per tutti. Abbiamo usato spesso questi tre esempi: il *cicciolone rotolante*, *ragazza colonna*, il *fisico bestiale*. Il primo esempio è relativo a un ragazzo con qualche problema di coordinazione e un po' imbranato; il secondo ci racconta delle tante ragazze timide e difficili da coinvolgere attivamente; infine ci sono ragazzi particolarmente sviluppati per la loro età che hanno avuto la fortuna di iniziare a praticare sport da piccoli. Perché questi tre esempi? Perché ci ha sempre molto interessato pensare a quanto sia difficile fare attività per tutti e fare in modo che tutti si divertano e che tutti abbiano le stesse opportunità. Se volessimo aggiungere a queste tipologie qualche altro ragazzo... magari di nazionalità straniera da troppo poco tempo in Italia per parlare e capire bene la nostra lingua, oppure qualcuno con alcuni problemi di movimento che affronta la quotidianità con maggiore difficoltà di altri ... oppure qualche ragazzo con deficit mentale o con alcune difficoltà relazionali... quanto sarebbe difficile fare un'attività in grado di coinvolgere tutti?

Siamo capaci quindi, utilizzando la nostra creatività e una particolare attenzione educativa, a proporre un'attività per TUTTI? In *Gioco libera tutti!* ti vengono proposte una serie di attività che vogliono sperimentare queste tue capacità, suddividendole per tipologie e facendoti fare alcune esperienze. Sono attività particolari che ti proponiamo in ogni giornata. È quasi una sfida, dedicata a ragazzi e animatori in gamba, che non si stancano mai di mettersi nei panni anche di chi è in qualche difficoltà.

Cerchiamo quindi in *Gioco libera tutti!* di comprendere come la diversità sia un valore, di capire che siamo veramente unici, di quanto sia importante sviluppare la sensibilità e l'attenzione giusta verso ognuno, dell'importanza di "metterci nei panni dell'altro" superando la paura, la scarsa conoscenza o il poco tempo a disposizione, di fare attenzione a perdere un potenziale amico e quindi un grande dono.

Il percorso che stiamo per fare per *tutti* è un viaggio attraverso le diversità provando a "cambiare il nostro punto di vista", sapendo che a volte siamo frenati da una malattia, una disabilità o altre diversità senza un motivo specifico, creando distanza inutile e senza cercare di comprendere queste difficoltà.

In *Gioco libera tutti!* cerchiamo di arricchirci di doni di diversità, per fare in modo che l'attività estiva sia un'occasione irripetibile per TUTTI... con un accesso incondizionato.

Una modalità che può innovare lo stile nell'animazione, riletto da una nuova prospettiva e con molte possibilità di generare un pensiero positivo.

## Gioco **regola tutti!**

Nell'avventura di *Gioco libera tutti!* vorremmo che tutta l'attività estiva vivesse il **gioco come regola**, come passaporto per potervi partecipare. Ecco quindi *Gioco regola tutti!*, una proposta che puoi realizzare in vario modo. Di seguito trovi diciotto giochi che ogni ragazzo può fare insieme ad un altro. Con queste semplici proposte puoi realizzare delle carte, puoi fare la ruota di *Gioco regola tutti!*, poi scrivere le prove in tanti foglietti da mettere in un'urna all'ingresso del centro estivo, puoi mettere le prove su un grande tabellone e lanciare delle freccette per selezionarle... puoi cioè dar spazio alla fantasia per trovare un modo divertente per rendere casualmente inevitabile l'assegnazione di un gioco a ogni ragazzo e animatore. Questa proposta vive su un divertente gioco delle parti che funziona in questo modo:

A. In ogni giornata dell'attività estiva tutti i partecipanti, ragazzi e animatori, devono **estrarre a sorte una delle proposte "giocose"** di *Gioco regola tutti!*. Questa proposta casuale non può essere cambiata in nessun modo e sarà mantenuta fino al termine della giornata.

B. Ogni ragazzo e ogni animatore **DEVE almeno una volta giocare** la proposta casuale estratta tra quelle che trovi di seguito con almeno tre persone diverse, non necessariamente della stessa età, durante la stessa giornata.

C. Fino a quando non si sarà giocato con **tutti** i partecipanti all'attività estiva, non si potrà giocare con una stessa persona un'altra volta.

D. Quando un ragazzo o un animatore intende giocare con un altro, questo non si può rifiutare ma **deve giocare assolutamente**. Solo durante altri giochi o attività specifiche si può sospendere l'attuazione di *Gioco regola tutti!*

E. Al termine di ogni "giocata" **dai un cinque** al compagno.

Le proposte di *Gioco regola tutti!*:

1. Fare ginnastica insieme a un'altra persona, oltre che essere utile, è sempre molto divertente. Chiedete a un compagno di mettersi di fronte a voi e fate ginnastica a specchio insieme a lui. Questo gioco deve durare almeno 3 minuti.
2. Bendate il vostro compagno prescelto e dirigetelo esclusivamente con la voce e senza mai toccarlo per almeno un minuto, facendogli fare un'azione specifica (non solamente camminare). Poi sarà lui a bendarvi e a farvi fare la stessa esperienza sempre per un minuto.
3. Fare un bans insieme a un altro compagno è un momento di allegria e di coinvolgimento imperdibile. Proponete un bans che sia facilmente realizzabile e, se il compagno non lo conosce, provate anche a insegnarlo... ma soprattutto cercate di farlo bene, curando i movimenti, i gesti e il ritmo. Se il vostro compagno un po' si vergogna a farlo pubblicamente cercate di avere rispetto e fatelo nascosti da "sguardi indiscreti".
4. Fate dieci facce buffe di fronte a un compagno, che dovrà replicare con altrettante facce buffe. Prima di ogni faccia indicatene il tipo. Le facce non devono essere mai scortesie o offensive.
5. Fate una breve corsetta (tipo jogging) insieme a un compagno ad andatura

poco sostenuta per alcuni minuti. Un momento di “vicinanza” atletica senza pretese per correre un po’ insieme.

6. Trovate una trottola e giocate con un compagno a chi la fa girare per il maggior tempo possibile. È un gioco semplice e sempre divertente, oltre che essere molto in relazione con *Gioco libera tutti!* e con lo stile con il quale i Ragazzi di via Pal giocano fra di loro.
7. Cercate di raccontare a un vostro compagno quello che vi capita durante una qualsiasi giornata nei mesi invernali senza mai utilizzare la voce. Non un singolo fatto ma quello che vi accade durante tutto il giorno. Solo al termine di questa esibizione ascolta la narrazione della tua giornata da parte del vostro amico.
8. Cercate di inventare un gioco che riguarda il sentimento o il valore della giornata e proponetelo a un vostro compagno. Potete scegliere qualsiasi cosa basta che sia semplice, divertente e fattibile.
9. Un dialogo in rima è sempre un’esperienza molto curiosa, soprattutto se è improvvisata. Cerca di dialogare per alcuni minuti con un tuo compagno esclusivamente in rima. La scelta del contenuto del dialogo è di tua completa pertinenza.
10. Cantare a squarciagola insieme a un compagno è un’esperienza tra l’imbarazzante e il liberatorio. Scegli il brano insieme all’amico che hai scelto per questa esibizione e poi... via! Senza paura... e senza paura di stonare!
11. Immagina di essere in una di quelle cabine per le fototessere e di dover fare alcune foto in compagnia di un tuo amico. Fai almeno cinque scatti in posizioni diverse, facendoti aiutare da un terzo amico, utilizzando una macchina fotografica o il cellulare.
12. Hai da realizzare una statua. Scegli un compagno che dovrà lasciarsi modellare, lasciandosi sistemare le varie parti del corpo, in modo da realizzare una statua che rappresenti il sentimento del giorno.
13. A un altro compagno dite una serie di oggetti che iniziano con una lettera scelta a caso. Ma attenzione... dovete riuscire a dire almeno cinquanta oggetti in un minuto. Continuate a provare fino a quando non vi riuscite.
14. Cosa c’è di più divertente e un po’ sciocco che farsi in faccia alcuni versi di animali. Cerca un compagno e via... alternativamente dieci versi a testa indicando in anticipo l’animale e cinque versi a testa chiedendo all’altro di scoprire l’animale in questione.
15. Trova insieme a un compagno dieci oggetti di dieci colori fra loro sensibilmente diversi e dieci oggetti dello stesso colore ma sensibilmente diversi.
16. Le imitazioni sono un’esperienza davvero giocosa. Trova un compagno con il quale imitare gli animatori presenti all’attività estiva in modo giocoso. Imita la voce e tutto ciò che è legato al corpo (modo di camminare, postura...). Il tuo compagno prima dovrà indovinare le corrispondenze e poi imitare te.
17. Trova un dado e sfida un tuo compagno a lanciare questo dado fino a quando in una sequenza di lanci successivi uno dei due non riesca a fare almeno tre numeri consecutivi (1-2-3, 2-3-4, 3-4-5, 4-5-6, 5-6-1, 6-1-2).
18. Scegli uno tra i giochi del Manuale dei giochi senza tempo (adatto a essere giocato in coppia) e affronta un compagno al meglio delle tre sfide.

## Società' e Squadre

*Gioco libera tutti!* ti regala una grande occasione: quella di fare delle squadre in modo completamente diverso da come vengono fatte in modo tradizionale. Ogni squadra infatti rappresenta un **società**, su imitazione della *Società dei Raccoglitori di Stucco* dei Ragazzi di via Pal. Ogni società ha uno **scopo sociale**, un **registro**, delle **regole condivise** che ogni socio si impegna a realizzare, uno **stile**, una **bandiera** e un **urlo/inno** che la rappresenti, un **capitale sociale**, una modalità per **ridefinire i ruoli** al suo interno.

I soci (i ragazzi) sono scritti nel registro e l'adesione è fatta autografando il proprio nome il lettere maiuscole. I soci si impegnano sul proprio onore a compiere le varie delibere decise democraticamente dalla Società.

Per poter comprendere al meglio questo modo di suddividere le squadre e per valorizzare la dimensione del gruppo all'interno dell'attività estiva, ti abbiamo indicato sei esempi relativi ad alcune tipologie di Società. Sono proposte diverse, sia nelle regole che contraddistinguono ogni singola realtà e sia sul piano dell'attenzione alle tecniche: giocare, scoprire sogni e speranze, narrare vicende e storie personali, raccogliere disegni e foto, inventare con materiali di riciclo, utilizzare la musica e il ballo. Sei proposte che non si sostituiscono alla tua fantasia e alla possibilità di realizzare moltissime altre Società da proporre ai ragazzi.

Ogni Società quindi è una squadra con una sua **struttura** e con delle **regole** ben specifiche da rispettare. Impostare l'attività estiva in questo modo ti darà la possibilità di valorizzare molto la dimensione del gruppo, dare responsabilità e individuare ruoli, creare una serie di occasioni di laboratorio e di interazioni tra tutti i ragazzi... ma soprattutto sarà un'esperienza molto divertente e originale.

Nella gestione di questa proposta è possibile sia valutare una rotazione settimanale delle Società in modo che i ragazzi possano provare esperienze diverse, oppure mantenere la stessa suddivisione per fare in modo che si generi un forte spirito di squadra. Potrebbe essere inoltre utile, esclusivamente come esempio e solo nel primo giorno, che i ruoli principali siano ricoperti dagli animatori.

Società particolarmente ludiche a imitazione della *Società dei Raccoglitori di Stucco* dei Ragazzi di via Pal, che andiamo a sintetizzare e schematizzare come esempio:

### La Società' dei Raccoglitori di Stucco

1. La Società ha uno scopo sociale descritto nel suo nome. Questo scopo sociale rappresenta l'obiettivo principale della Società ed è noto a tutti. La Società dei Raccoglitori di Stucco ha come scopo **la raccolta dello stucco sociale** e come regola **lo stucco sociale non può seccarsi**. Il Presidente è il primo responsabile di questa azione, ma nel caso il presidente sia impossibilitato ogni socio è chiamato a ottemperare a questa funzione con **altruismo**. La Società ha un secondo scopo iscritto nel senso stesso della società: i soci hanno il preciso compito di imparare a stare insieme nello stile della **fraternità**.
2. Il registro raccoglie tutti i fatti che riguardano la Società e viene compilato dal segretario che ha come primo **impegno** di tenerlo costantemente aggiornato. I soci sono scritti nel registro e l'adesione è fatta in piena **libertà**. Ciascuno autografa il proprio nome e si impegna sul proprio **onore** a compiere le varie delibere decise democraticamente.

3. Lo stile della Società è quello della **semplicità**, dell'**amicizia** e dell'**allegrezza**.
4. La Società intende operare sempre con **onestà** e **lealtà** nei confronti di altre Società.
5. La Società ha una bandiera che viene portata dal socio più giovane con **fierazza** e un timbro specifico che viene utilizzato nelle occasioni importanti per lasciare un segno inequivocabile dell'operato della Società. La Società ha inoltre il compito di dotarsi di un urlo o un inno che la rappresenti.
6. La Società ha un capitale sociale che viene costantemente ridefinito con attività di autofinanziamento finalizzate sempre alla solidarietà e alla **bontà**.
7. Non vengono accettati nella Società soci che intendono essere di cattivo umore o pessimisti. Vengono invece considerati a pieno titolo soci chi si esercita nell'**ottimismo** e nel **coraggio**.
8. La **consapevolezza** e la **comprensione** del ruolo di ogni socio all'interno della Società permette a ciascuno di comprendere l'importanza della propria presenza nel gruppo.
9. La Società convoca settimanalmente i soci per approvare le delibere. In questa occasione eventuali mancanze da parte dei soci verranno valutate con **giustizia**. La Società ha **rispetto** dell'opinione di ogni singolo socio e cercherà in ogni modo di valorizzarla.
10. I ruoli e le responsabilità all'interno della Società sono settimanalmente definiti per permettere a tutti di poter esercitare al meglio le proprie attitudini. È inoltre compito di ogni singolo socio essere disponibile a ricoprire ogni ruolo richiesto dalla Società.

## La Società' dei **Raccoglitori di BIGLIE**

1. La Società dei Raccoglitori di Biglie ha come scopo **la diffusione del gioco in ogni sua dimensione** e come regola quella di **proporre giornalmente alle altre società almeno un gioco da fare insieme**. Il **Presidente** è colui che controlla che questa azione sia proposta e realizzata in ogni giornata di attività estiva.
2. La Società ha un secondo scopo iscritto nel senso stesso della società: i soci hanno il preciso compito di impegnarsi al massimo durante tutti i giochi proposti durante tutta l'attività estiva.
3. Il registro viene compilato dal **Maestro di Giochi** che ha come primo impegno di tenerlo costantemente aggiornato e di scrivere il gioco che viene proposto in bella grafia.
4. Ciascun socio della Società dei Raccoglitori di Biglie deve sapere almeno cinque dei "Giochi senza Tempo" e saperli proporre in caso di necessità.
5. Lo stile della Società è quello dell'allegrezza e della lealtà. I soci che si comportano in modo sleale durante il gioco e quelli cupi o di cattivo umore verranno menzionati sul Registro a lettere minuscole.
6. La Società ha una bandiera che viene portata dal socio che arriva per primo all'attività estiva. La Società ha inoltre il compito di dotarsi di un urlo o un inno che la rappresenti.
7. La Società ha un capitale sociale che viene costantemente ridefinito con attività di autofinanziamento finalizzate sempre alla costruzione di giocattoli semplici da regalare a soci di altre Società.
8. Ogni socio si impegna ad utilizzare il meno possibile durante tutti i giorni dell'attività estiva giochi e giocattoli acquistati o tecnologici.
9. La Società convoca settimanalmente i soci per verificare il proprio andamento e il rispetto delle regole.
10. Il Presidente e il Maestro di Giochi vengono modificati giornalmente tramite un'estrazione casuale tra i soci della Società dei Raccoglitori di Biglie.

## Società' dei **Raccoglitori DI sogni**

1. La Società dei Raccoglitori di Sogni ha come scopo **la diffusione dei sogni di ciascuno** e come regola quella di **proporre giornalmente alle altre società almeno un momento**

- nel quale viene presentato un sogno utilizzando una tecnica a scelta.** Il Presidente è colui che decide la tecnica per la presentazione e controlla che questa azione sia proposta/realizzata in ogni giornata di attività estiva.
2. La Società ha un secondo scopo iscritto nel senso stesso della società: i soci hanno il preciso compito di raccontare ai propri compagni i propri sogni durante tutta l'attività estiva.
  3. Il registro viene compilato dal Maestro di Sogni che ha come primo impegno di tenerlo costantemente aggiornato e di scrivere il sogno che viene proposto nella giornata in bella grafia.
  4. Ciascun socio della Società dei Raccoglitori di Sogni deve scoprire un sogno di almeno un componente di ciascuna delle altre Società. Questi sogni verranno appuntati e riportati al Maestro di Sogni che dovrà trascriverli sul Registro in una pagina apposita, senza indicare il nome del sognatore.
  5. Lo stile della Società è quello della comprensione e della bontà. I soci che si comportano in modo aggressivo verranno menzionati sul Registro a lettere minuscole.
  6. La Società ha una bandiera che viene portata dal socio che risulta avere una voce *magica*. La Società ha inoltre il compito di dotarsi di un urlo o un inno che la rappresenti.
  7. La Società ha un capitale sociale che viene costantemente ridefinito con attività di autofinanziamento finalizzate sempre alla concretizzazione di un sogno di una persona in difficoltà.
  8. Ogni socio si impegna a dare spazio alla fantasia e all'immaginazione durante tutti i giorni dell'attività estiva.
  9. La Società convoca settimanalmente i soci per verificare il proprio andamento e il rispetto delle regole.
  10. Il Presidente e il Maestro di Sogni vengono decisi giornalmente da un socio più "con la testa fra le nuvole" della Società dei Raccoglitori di Sogni.

## **Società' dei Raccoglitori di ricordi**

1. La Società dei Raccoglitori di Ricordi ha come scopo **la diffusione di ricordi e storie di vita** e come regola quella di **proporre giornalmente alle altre società almeno il racconto di un ricordo o di una storia di vita particolare, utilizzando una tecnica a scelta.** Il Presidente è colui che decide la tecnica per la presentazione e controlla che questa azione sia proposta/realizzata in ogni giornata di attività estiva.
2. La Società ha un secondo scopo iscritto nel senso stesso della società: i soci hanno il preciso compito di raccontare ai propri compagni i propri ricordi e le proprie storie di vita durante tutta l'attività estiva.
3. Il registro viene compilato dal Maestro di Ricordi che ha come primo impegno di tenerlo costantemente aggiornato e di scrivere il ricordo che viene proposto nella giornata in bella grafia.
4. Ciascun socio della Società dei Raccoglitori di Ricordi deve scoprire almeno un ricordo positivo e almeno uno negativo di un socio all'attività estiva. Questi due racconti non vengono resi pubblici.
5. Lo stile della Società è quello della fraternità e del rispetto. I soci che si comportano in modo aggressivo e senza attenzione agli altri verranno menzionati sul Registro a lettere minuscole.
6. La Società ha una bandiera che viene portata dal socio più anziano. La Società ha inoltre il compito di dotarsi di un urlo o un inno che la rappresenti.
7. La Società ha un capitale sociale che viene costantemente ridefinito con attività di autofinanziamento finalizzate sempre alla concretizzazione di pergamene che raccontino avvincenti ricordi e fantastiche storie.
8. Ogni socio si impegna a rivedere insieme ai propri genitori l'album fotografico della propria famiglia e a farsi raccontare le vicende collegate.

9. La Società convoca settimanalmente i soci per verificare il proprio andamento e il rispetto delle regole.
10. Il Presidente e il Maestro di Ricordi vengono decisi giornalmente da un socio che ha vissuto più giornate di attività estiva, considerando anche gli anni precedenti.

## Società' dei Raccoglitori di colori

1. La Società dei Raccoglitori di Colori ha come scopo **la raccolta di foto e disegni riguardante l'attività** e come regola quella di **trovare una modalità per proporre giornalmente alle altre società il materiale raccolto il giorno precedente, utilizzando una tecnica a scelta**. Il Presidente è colui che decide la tecnica per la presentazione e controlla che questa azione sia proposta/realizzata in ogni giornata di attività estiva.
2. La Società ha un secondo scopo iscritto nel senso stesso della società: i soci hanno il preciso compito di raccogliere tutte le foto e i disegni riguardante l'attività estiva.
3. Il registro viene compilato dal Maestro dei Colori che ha come primo impegno di tenerlo costantemente aggiornato e di attaccare il disegno o la foto che ha caratterizzato in modo significativo il giorno precedente, dopo una consultazione con i soci.
4. Ciascun socio della Società dei Raccoglitori di Colori deve realizzare un disegno o una foto che rappresenti in modo significativo ogni giornata di attività estiva.
5. Lo stile della Società è quello dell'amicizia. I soci che si comportano con rancore e gelosia verso gli altri verranno menzionati sul Registro a lettere minuscole.
6. La Società ha una bandiera che viene portata dal socio che risulta essere più fotogenico. La Società ha inoltre il compito di dotarsi di un urlo o un inno che la rappresenti.
7. La Società ha un capitale sociale che viene costantemente ridefinito con attività di autofinanziamento finalizzate sempre alla realizzazione di supporti fotografici (quadretti, calendari, biglietti...) da regalare al termine dell'attività estiva ai componenti delle altre Società.
8. Ogni socio si impegna a dare spazio all'osservazione e fissare i momenti più importanti dei giorni dell'attività estiva.
9. La Società convoca settimanalmente i soci per verificare il proprio andamento e il rispetto delle regole.
10. Il Presidente e il Maestro dei Colori vengono decisi giornalmente tra quelli che si sono messi in evidenza per la realizzazione di disegni e foto significative.

## Società' dei Raccoglitori di idee riciclate

1. La Società dei Raccoglitori di Idee Riciclate ha come scopo **la promozione del riciclo e dell'essenzialità** e come regola quella di **proporre giornalmente un momento laboratoriale alle altre società nel quale viene proposto la realizzazione di un oggetto con materiali recuperati**. Il Presidente è colui che decide la tecnica per la presentazione e controlla che questa azione sia proposta/realizzata in ogni giornata di attività estiva.
2. La Società ha un secondo scopo iscritto nel senso stesso della società: i soci hanno il preciso compito di raccogliere materiali di riciclo che possano essere utili alla realizzazione di oggetti.
3. Il registro viene compilato dal Maestro di Idee Riciclate che ha come primo impegno di tenerlo costantemente aggiornato e di scrivere il laboratorio che viene proposto nella giornata in bella grafia.

4. Ciascun socio della Società dei Raccoglitori di Idee Riciclate deve essere a conoscenza dell'importanza della raccolta differenziata e dell'uso delle risorse naturali. Queste nozioni devono essere riportate dal Maestro di Idee Riciclate sul Registro in una pagina apposita.
5. Lo stile della Società è quello della semplicità. I soci che si comportano in modo viziato e non essenziale verranno menzionati sul Registro a lettere minuscole
6. La Società ha una bandiera che viene portata dal socio che risulta essere più essenziale come stile di vita. La Società ha inoltre il compito di dotarsi di un urlo o un inno che la rappresenti.
7. La Società ha un capitale sociale che viene costantemente ridefinito con attività di autofinanziamento finalizzate sempre alla promozione della cultura del riciclo.
8. Ogni socio si impegna a fare particolarmente attenzione alla differenziazione dei rifiuti e all'uso delle risorse (acqua, luce, contenitori) durante tutti i giorni dell'attività estiva.
9. La Società convoca settimanalmente i soci per verificare il proprio andamento e il rispetto delle regole.
10. Il Presidente e il Maestro di Idee Riciclate vengono decisi giornalmente dal un socio che ha raccolto maggior materiale da riciclo della Società dei Raccoglitori di Idee Riciclate.

## Società' dei Raccoglitori di note

1. La Società dei Raccoglitori di Note ha come scopo **la diffusione della musica e dei bans** e come regola quella di **proporre giornalmente alle altre società almeno un momento musicale o di bans**. Il **Presidente** è colui che decide la tecnica per la presentazione e controlla che questa azione sia proposta/realizzata in ogni giornata di attività estiva.
2. La Società ha un secondo scopo iscritto nel senso stesso della società: i soci hanno il preciso compito di sapere il maggior numero possibile di canti e bans
3. Il registro viene compilato dal **Maestro di Note** che ha come primo impegno di tenerlo costantemente aggiornato e di scrivere il canto o il bans che viene proposto nella giornata in bella grafia.
4. Ciascun socio della Società dei Raccoglitori di Note deve cogliere ogni occasione per cantare e bansare, con una particolare attenzione ai momenti informali e non strutturati. Il Maestro di Note potrà appuntare alcune vicende osservate in relazione a queste azioni.
5. Lo stile della Società è quello dell'ottimismo e del coraggio. I soci che hanno timore a "lanciarsi" nel canto e nei bans e che non hanno "la sana capacità di prendersi un po' in giro", verranno menzionati sul Registro a lettere minuscole
6. La Società ha una bandiera che viene portata alternativamente dal socio che risulta essere più intonato e da quello maggiormente stonato. La Società ha inoltre il compito di dotarsi di un urlo o un inno che la rappresenti.
7. La Società ha un capitale sociale che viene costantemente ridefinito con attività di autofinanziamento finalizzate alla realizzazione di un piccolo sussidio sul quale scrivere i canti e i bans che sono stati utilizzati durante l'attività estiva.
8. Ogni socio si impegna a far ballare e cantare la propria famiglia durante tutti i giorni dell'attività estiva, riproponendo i canti e i bans che vengono proposti durante la giornata.
9. La Società convoca settimanalmente i soci per verificare il proprio andamento e il rispetto delle regole.
10. Il Presidente e il Maestro di Note vengono decisi giornalmente dal socio che riesce a ballare più a lungo un bans senza errori nei gesti.

## ANIMATORE, TROVA LA TUA **POSIZIONE!**

Per essere un animatore in gamba è importante fare attenzione alla posizione nella quale spesso ti trovi nei confronti dei ragazzi, ma anche degli altri amici che insieme a te fanno questo servizio. Prova a immaginare quattro posizioni: “di fronte”, “di fianco”, “per mano”, “alle spalle”. Sono quattro posizioni nella quali ti puoi trovare quando stai con i ragazzi o con gli altri animatori. Proviamo ad analizzarle una alla volta.

La prima è la posizione più classica, quando ti trovi *di fronte* a un ragazzo. È il momento nel quale guardandolo negli occhi lo vuoi mettere a conoscenza in modo diretto di quello che pensi, di quello che credi sia giusto fare e lo inviti con forza a essere in un certo modo. È, purtroppo, la posizione nella quale ti trovi più spesso... a volte è la sola. Fai molto attenzione nel gestire questa posizione con bontà e con allegrezza per evitare di essere troppo direttivo, facendo capire l'importanza delle cose che dici ma anche che sei in grado di avere comprensione delle difficoltà che emergeranno certamente in ogni giornata di attività. Quando ti trovi *di fronte* ai ragazzi ricorda che come animatore corri sempre il rischio di diventare il centro dell'attività mentre invece sei chiamato a metterti al servizio dei ragazzi più giovani.

Poi c'è il momento nel quale come animatore ti trovi *di fianco*, nel quale cammini insieme a un ragazzo e nel quale lui, con lo sguardo rivolto verso il suo percorso, ti scorge accanto. Quante volte hai provato a camminare con un tuo amico, scorgendolo sempre accanto a te. È il momento della condivisione di un percorso, è l'andare dalla stessa parte e allo stesso ritmo... è il non avere il dubbio che se la strada è giusta la si percorre insieme. Durante l'attività estiva è molto importante questa posizione perché è quella che rassicura maggiormente i ragazzi, che fa sentire la tua vicinanza in modo discreto ma certo. È il momento del fare insieme, dove come animatore non stai da una parte e i ragazzi dall'altra. È il modo per comunicare che, anche se avete una diversa età, è bello fare delle esperienze comuni perché si cresce insieme. Mettersi di fianco a un ragazzo e camminare insieme è un atto intenzionale e progettuale. Prova a pensare alla tua giornata e cerca di mantenere questa posizione il più possibile... scoprirai come molte delle cose dette *di fronte* ai ragazzi standogli di fianco si realizzano con maggiore naturalezza. Chi non vorrebbe avere un animatore in gamba che intende camminare insieme al suo fianco?

C'è poi un'altra posizione assolutamente necessaria mentre fai attività in un'attività estiva. Quante volte ti accade di osservare che i ragazzi fanno un po' di fatica, hanno difficoltà a stare insieme, sono un po' demotivati, sono distratti o superficiali, hanno vissuto un momento di tristezza o di discussione... È il momento nel quale sei chiamato a *prendere per mano* ciascuno di loro perché ha bisogno di te, di un ulteriore sostegno o punto di riferimento. È il momento nel quale hai la possibilità di accompagnarlo con maggiore forza, comunicandogli tutto il tuo calore personale, la certezza della tua capacità di ascolto e l'ottimismo con il quale ti metti in moto per risolvere ogni situazione. È il momento del coraggio, di un'amicizia che non lascia mai soli e che non vuole mai giudicare con distanza, un'amicizia che si attiva

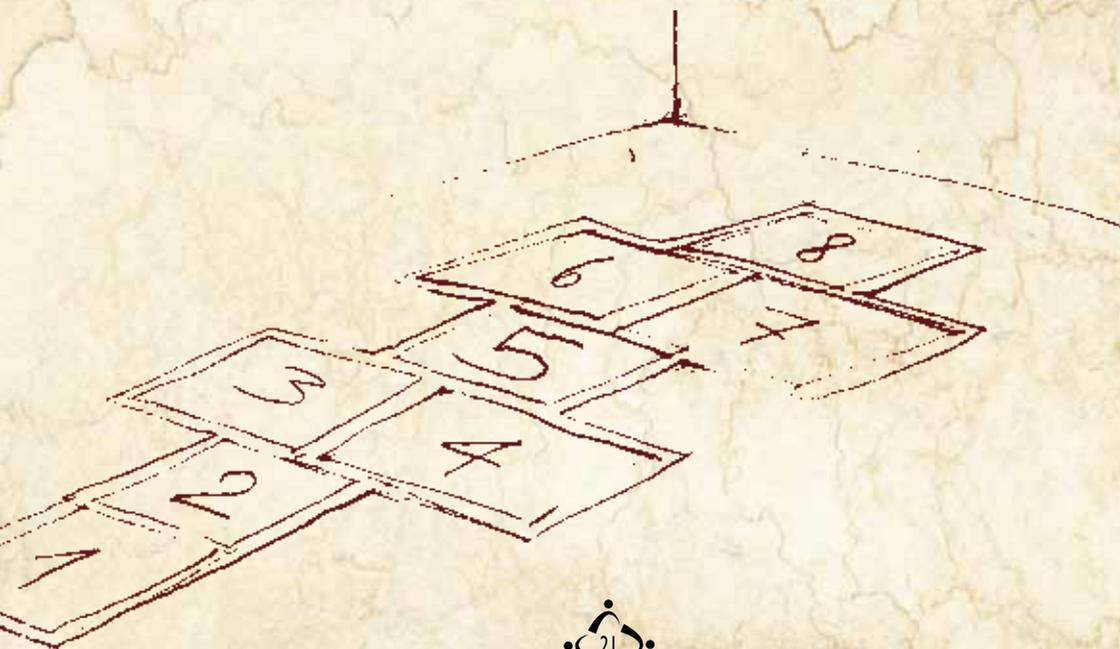


per creare un profondo legame di cuore... un'amicizia che porta diritto verso la fraternità. Già, prendere per mano vuol dire proprio far sentire tutta la vicinanza concreta che un amico più grande può comunicare a un ragazzo più giovane, ma anche quanto uno strumento per queste mani sia la "correzione fraterna". Prendere per mano per superare paure e incomprensioni, perché di te ci si può fidare.

C'è infine la posizione che ti vede *alle spalle* di un ragazzo. È il più delle volte la posizione più difficile, quella nella quale il ragazzo percorre in modo indipendente la sua strada e fa le sue scelte, ben sapendo però che in qualsiasi momento può girarsi per avere da te un consiglio o un momento di ristoro. In *Gioco libera tutti!* questa posizione è davvero importante perché tutta l'avventura vuole essere giocata sul protagonismo dei ragazzi. Affida loro responsabilità e incarichi, trova alcune modalità in modo che i ragazzi possano fare delle scelte durante le attività, valuta in che modo possano essere arbitri dei giochi e giudici quando si deve valutare l'operato di una squadra.

Quattro posizioni nel rapporto tra te e i ragazzi da equilibrare con attenzione. Quattro posizioni sulle quali confrontarti anche con gli altri animatori. Pensa a quanto potrebbe essere interessante pensare insieme ai tuoi compagni a come dire le cose di fronte ai ragazzi, a cosa fare per stargli accanto, a come fare per intercettare i momenti nei quali è necessario prenderli per mano e quali strade seguire per renderli protagonisti dell'attività con tutti voi animatori attenti ai vari processi e pronti a supportare i più piccoli.

È un esercizio grande, da animatore davvero in gamba. Un esercizio che ciascuno di noi, in qualità di animatore, di insegnante, di genitore... è chiamato a fare per prendere una posizione specifica nella relazione educativa con i ragazzi.



## 10 Idee di GREST

*Gioco libera tutti!* parte dal cuore, attraversa la mente, raggiunge le mani e diventa stile di vita. Parte dal cuore perché parla di *sentimenti e valori* che ciascuno di noi vive. Attraversa la mente perché abbiamo la possibilità di progettare un'attività di gruppo che allena al *protagonismo*, alle *scelte di vita* e alla *comunità*. Raggiunge le mani e il corpo attraverso il *gioco*. Diventa stile di vita per *tutti*.

1. *Gioco libera tutti!* sviluppa con molta attenzione alcuni temi di particolare interesse quali l'onore, la lealtà, la fierezza, l'onestà, l'impegno... Tutti temi che potrebbero sviluppare una specie di codice d'onore che potrebbe essere realizzato con i ragazzi più grandi e condiviso con i più giovani. Un codice di comportamento, tra il serio e l'umoristico, che potrebbe essere attuato in alcuni momenti specifici, dandogli un particolare risalto senza perderne la dimensione ludica.
2. *Gioco libera tutti!* può essere l'occasione per andare a giocare un po' fuori dalla Parrocchia e dal vostro Oratorio. Anzi, se è possibile, cerca di proporre alcune attività negli spazi verdi del territorio, immaginando di essere nel Campo di via Pal. Ambientare dal vero alcuni giochi è ancora più divertente, ma soprattutto è un segno della presenza di un'attività fortemente educativa e al servizio delle famiglie. Questa *missione all'esterno* può essere anche un valido motivo per coinvolgere esperti e specialisti e farli diventare una risorsa, oltre alla rete istituzionale e commerciale del territorio che, se coinvolta, può diventare un valido supporto all'attività, sia per agevolarla che per finanziarla.
3. *Gioco libera tutti!* e la bandiera. L'avventura che si ispira ai Ragazzi della via Pal ci permette di realizzare un'attività nella quale viene restituita dignità alla bandiera come segno di appartenenza. Oltre quindi all'inno o all'urlo di squadra (la Società) cercate di valorizzare la bandiera, trovando anche un modo simpatico per fare in modo che rappresenti la caratteristica dei componenti.
4. *Gioco libera tutti!* può essere l'occasione per fare un regalo semplice a tutti i partecipanti all'attività estiva. Con poco infatti un animatore può realizzare una trottola, una pistola lancia elastici, uno yo-yo, un aquilone, un gioco del quindici, una fionda, una girandola, un monopattino, i trampoli... Un ricordino dell'attività preparato da te è davvero un importante per segno un ragazzo più giovane.
5. *Gioco libera tutti!* può essere l'occasione per produrre in alcuni momenti specifici dell'attività alcune *Edizioni Straordinarie* da realizzare come un giornale vero e proprio, per raccontare l'evoluzione dell'avventura e preparare la sfida finale. Il racconto si presta molto alla narrazione delle vicende e al racconto giornalistico.
6. *Gioco libera tutti!* nel proporre le varie Società di Raccoglitori come occasione per fare attività in gruppo e per valorizzare in modo diverso la suddivisione in

squadre e i vari incarichi, ti permette anche di dare importanza al Registro delle Società sulle quali, in modo diverso, vengono appuntati tutti i fatti riguardanti i vari soci. Questo registro può essere davvero un'occasione imperdibile per lasciare un segno nell'attività.

7. *Gioco libera tutti!* ti chiede di prendere molto seriamente la proposta legata alle attività per TUTTI. È un allenamento per la vita e intende anche far crescere nei ragazzi e negli animatori una grande sensibilità verso l'accoglienza. Quando fare questa attività? È importante che sia un momento esplicito e ben preparato, con un po' di tempo a disposizione. Cercate di comunicare l'importanza di fare questo percorso anche alle famiglie: comunicherete l'intenzione di affrontare il tema dell'educazione davvero a 360°.
8. *Gioco libera tutti!* La proposta *Gioco regola tutti!* va lanciata immediatamente all'inizio della giornata nel momento comune. Come avrai letto puoi decidere la modalità con la quale proporla ma è fondamentale che ciascuno (ragazzi e animatori) abbia assegnato un gioco da utilizzare come regola della giornata. Per allenare a *Gioco regola tutti!* è necessario nei primi giorni trovare alcune modalità per verificare se la proposta viene attuata e come. Ricordati inoltre che devi comunicare che il gioco è uno stile, non solo un divertimento.
9. *Gioco libera tutti!* ti dà la possibilità di vivere un momento veramente indimenticabile nella sfida finale tra i Ragazzi di via Pal e le Camicie Rosse. È insieme al primo giorno il momento più importante dell'attività. Cura con grande attenzione e precisione maniacale queste due giornate evitando improvvisazioni. La sfida finale in particolare potrebbe essere in qualche modo ripresa, montata e visionata insieme alle famiglie nella giornata di festa conclusiva.
10. *Gioco libera tutti!* ti permette numerosi criteri di valutazione per dare i punti alle varie Società dei Raccoglitori di..., ai singoli soci e a tutti i partecipanti a *Gioco regola tutti!*. Sono in gran parte criteri non necessariamente legati alle abilità fisiche di un gruppo o semplicemente al risultato dei giochi o dei tornei... ma in questo tipo di avventura sono i criteri più adatti e divertenti.

*Gioco libera tutti!*... per "stare con" i ragazzi!

## IN GIOCO... LE **APPENDICI!**

Tre appendici caratterizzano *Gioco libera tutti!*: il *Manuale dei Giochi senza Tempo*, *In gioco da protagonista* e *In gioco la comunità*.

### **MANUALE DEI GIOCHI SENZA TEMPO**

Cinquanta divertenti giochi sono stati selezionati per questo manuale. Uno strumento che riporta il gioco semplicemente alla sua vera funzione: quella puramente ludica e senza la necessità di materiali particolari o quasi. Giochi che potranno essere utilizzati in qualsiasi momento della giornata, anche indipendentemente da questo sussidio. Giochi per tutti che si possono realizzare in qualsiasi contesto e senza una particolare età di riferimento. Giochi adatti semplicemente a giocare.

### **IN GIOCO DA PROTAGONISTA!**

Percorso in dieci tappe per animatori sul protagonismo e le scelte di vita. Scegliere e scegliere responsabilmente, oggi, è talmente difficile che spesso si preferisce non scegliere affatto, accettando la propria indecisione come condizione esistenziale permanente. Eppure siamo fatti per cose grandi! Siamo nati per appassionarci alla nostra vita e viverla con intensità, come fanno gli stessi *eroi* dell'avventura di *Gioco libera tutti!*, adolescenti che vivono ogni vicenda con grande passione. Anche noi siamo chiamati a metterci in gioco, a diventare **PROTAGONISTI**, a prendere in mano le redini della nostra vita e a **SCEGLIERE** in quale direzione andare. Questo itinerario nasce proprio per questo, con semplicità e attraverso piccoli gradini, per giungere a fare grandi scelte, anzi, la grande scelta della propria vita, quella a cui dall'eternità Egli ci ha chiamati! Dieci tappe con una breve spiegazione, un brano biblico, un'attività, alcune attenzioni e la preghiera.

### **IN GIOCO LA COMUNITÀ!**

Percorso in dieci tappe per animatori sull'*Essere Comunità*. Crescere nella vita di **COMUNITÀ**. È l'obiettivo di questo percorso in dieci tappe ognuna delle quali affronta una tematica su cui riflettere e maturare delle decisioni che portino ad uno stile di vita simile a quello delle comunità cristiane presentateci negli Atti degli Apostoli e rispondente al comandamento dell'Amore insegnato e vissuto da Gesù, *"Ama il prossimo tuo come te stesso"*. Si parte dalla consapevolezza di sé, per poi passare ad alcuni atteggiamenti che rendono autentica la relazione con gli altri, per poi arrivare all'unione e alla comunione come dono da scoprire e da valorizzare. Dieci tappe con una citazione sul tema di opere o personaggi noti, un simbolo, una breve spiegazione, un brano biblico, un commento, alcune domande, un'attività e la preghiera.

## Istruzioni per l'uso

Alcune istruzioni per l'uso di questo sussidio.

Innanzitutto troverai una prima parte dedicata alla *presentazione* di tutta l'attività estiva. Come sempre è una sezione da leggere con attenzione, in particolare per comprendere i contenuti che vengono trattati e l'impostazione generale (pag. 6-11) e i motivi che ci hanno spinto a scegliere questa bellissima storia (pag. 4).

Una proposta molto interessante viene presentata successivamente (pag. 12): si tratta di una serie di attività, una per giornata, dedicate ad allenare i ragazzi ad avere un'attenzione a *tutti* i possibili partecipanti dell'avventura estiva. È un'idea originale e da un forte contenuto educativo.

Ti chiediamo poi molta attenzione ad alcune idee che caratterizzano *Gioco libera tutti!*. Le trovi presentate in *Gioco regola tutti!* (pag. 13-14) e in *Società e Squadre* (pag. 15-19). Sono due proposte innovative per rendere l'avventura davvero speciale.

Le pagine seguenti sono dedicate alla *relazione educativa* (pag. 20-21), a *10 idee di Grest* (pag. 22-23) all'ambientazione e ai *personaggi* (pag. 26-29) che incontrerai in *Gioco libera tutti!*

Successivamente iniziano le *diciotto puntate* che fanno riferimento ad alcuni sentimenti e valori: in gioco... *l'amicizia, la lealtà, l'onore, l'onestà, il coraggio, la bontà, la giustizia, l'altruismo, l'allegrezza, la fraternità, la semplicità, il rispetto, l'impegno, la libertà, la comprensione, la fierezza, la consapevolezza, e l'ottimismo*. Ogni puntata è caratterizzata da un'immagine dedicata, il racconto in prosa della puntata, la spiegazione del sentimento del giorno, la proposta di spiritualità, la drammatizzazione, un grande gioco ambientato, un paio di attività di animazione, d'interazione o laboratoriali scelte tra gli ambiti di servizio dell'ANSPI, una proposta speciale per *tutti*.

Un *copione teatrale* viene proposto (pag. 179-186) per lo spettacolo finale in modo da avere un esempio di come concludere insieme alle famiglie l'esperienza estiva.

Questo sussidio poi presenta tre appendici: il *Manuale dei Giochi senza Tempo* (pag. 187-209), *In gioco da protagonista* (pag. 234-255), e *In gioco la comunità* (pag. 210-233). Sono proposte "vive" che fanno da supporto a tutta l'attività, ma che possono anche essere utilizzate in altri contesti.

Infine, un *canto* dedicato ai Ragazzi della via Pal (pag.256) conclude questa avventura.

Buon *Gioco libera tutti!*... Sapendo che un sussidio è utile solo se cercherai di adattarlo alla tua realtà, a volte prendendo da queste pagine anche solo pochi spunti.

## I personaggi della storia



### ERNESTO

Bassino, magrolino, fragile... insomma il più mingherlino del gruppo per la sua debole costituzione fisica e la cagionevole salute. A vederlo, sembrerebbe un grissino pronto a rompersi da un momento all'altro! È l'unico a non avere titoli di prestigio tra i Ragazzi di via Pal; deve obbedire a tutti, ma ha il diritto di dare ordini solo ad Ettore, il cane del campo. A lui

vengono affidati tutti i lavori più umili, a lui viene richiesto di mettersi sull'attenti ed eseguire rigidamente il saluto militare per i suoi superiori. Quanto al coraggio, però, il piccolino del gruppo dimostrerà pian piano di averne da vendere. Sarà lui ad entrare nel campo dei nemici più volte e a sconfiggere, alla fine, il capo delle Camicie Rosse. I ripetuti bagni punitivi nel laghetto dell'Orto Botanico durante le sue eroiche imprese, lo porteranno però alla fine ad ammalarsi sul serio.

### GIOVANNI

Alto, corpulento, dal volto sereno. La sua voce pacata, i suoi discorsi ponderati, la sua distanza da argomenti futili e la sua capacità di essere grande mediatore, lo rendono un leader nato. Ha solo 14 anni, ma sembra molto più grande della sua età, non solo fisicamente. È a lui che tutti fanno riferimento nelle situazioni più difficili, dal "Sequestro" delle biglie di Ernesto, al furto della bandiera da parte di Franco, alla sfida finale il cui piano è frutto della sua ocularietà e del suo fiuto da generale. Tutti si fidano di lui e dei suoi consigli sempre saggi, tanto che non lo cambierebbero con nessun presidente al mondo! Tutte le vicende, dal tradimento dell'amico Desiderio alla malattia di Ernesto, lo faranno maturare molto e verranno da lui considerate importanti esperienze di vita.



## ANNA

Una ragazza atletica come lei, abituata ad arrampicarsi sugli alberi, a correre liberamente e a giocare con passione, non poteva certo perdersi un'avventura come questa! Sarà per il suo viso acqua e sapone o per il suo preferire tuta e scarpe da ginnastica a tacchi e abitini eleganti, certo è che i ragazzi di via Pal la sentono una di loro e non la considerano certo una femminuccia come le altre. Il suo senso di ironia si esprime con tutta la sua forza nel prendere in giro i nemici, ma anche i suoi compagni, primo tra tutti il povero Ernesto, sul quale però si ricrederà. Coraggiosa al punto giusto, amante dell'avventura, possiede una caratteristica inconfondibile: un potentissimo e acutissimo fischio da far tremare i vetri della scuola!



## DESIDERIO

Sempre un po' più elegante degli altri, perché di famiglia agiata, anche Desiderio è alto, abbastanza muscoloso e sembra un po' più grande d'età. Sguardo sempre un po' sospettoso, non riesce a fidarsi totalmente degli altri, forse perché questi non gli riconoscono mai quell'autorità che, magari con un pizzico di presunzione, sente di poter pretendere. Un po' istintivo per natura, questo difetto lo porterà a reagire a volte in modo affrettato e a fare scelte poco ponderate, dettate da piccoli risentimenti. Tradirà i Ragazzi di via Pal, infatti, solo per ripicca di non essere stato eletto presidente. Certo se ne pentirà presto, in fondo è un ragazzo intelligente e sensibile che saprà fare di tutto per riconquistare i suoi amici.



## MARTINO

È un ragazzo semplice, che ama stare con i suoi amici a giocare nel campo di via Pal e divertirsi - se possibile - senza rischiare troppo. Presente, ma sempre un po' distratto, per prudenza eviterà le prove più insidiose, come l'ingresso nell'Orto Botanico in presenza dei nemici. La sua sbadataggine lo porterà a compiere qualche importante mancanza che i compagni, in particolare Anna, gli faranno pagare cara, come per esempio quando fa seccare lo Stucco sociale della Società dei Raccoglitori di Stucco, di cui diviene, per un certo periodo, presidente. Gran goloso di dolci, anche se a guardarlo non si direbbe visto il suo fisico asciutto, è uno dei clienti più affezionati del venditore ambulante di dolciumi, che lo aspetta ansioso ogni giorno fuori dalla scuola.



## FRANCO

È il capo indiscusso delle Camicie Rosse. Moro, robusto, dal comportamento fiero e dalla postura altera, indossa la caratteristica camicia rossa del suo gruppo con aria marziale. Tutti riconoscono senza appello la sua autorevolezza, del resto è un ragazzo intelligente, valoroso, agile nei movimenti, come dimostra nello sgattaiolare fuori dal campo di via Pal dopo aver rubato la bandiera. La sua virtù più grande è certamente quella di essere un capo molto leale, che mette al primo posto le regole e il rispetto nei confronti di tutti. A questo proposito non fa sconti per nessuno, neppure per i suoi che, se hanno sbagliato, è giusto finiscano nel laghetto a fare un bel bagno punitivo! Lo vedremo alla fine vivere con apprensione la malattia di Ernesto: da ragazzo sensibile quale è, si farà prendere un po' dai sensi di colpa per i bagni che, alla fine per causa sua, il piccolo è stato costretto a fare.



## FRATELLI PASZTOR

Colonne portanti delle Camicie Rosse, i due fratelli sono in grado di correre velocissimi e dimostrare all'occasione la propria forza fisica. In diverse circostanze, infatti, si dimostrano particolarmente prepotenti e, perché negarlo, anche un po' violenti... basti pensare al prepotente "Sequestro" delle biglie di Ernesto! Fisicamente molto diversi tra loro, perché uno è molto cicciottello, l'altro più snello, nascondono però entrambi muscoli da far paura. Quando ci sono loro in giro, è sempre in vigore la legge del più forte... ecco perché la loro presenza provoca sempre un po' di timore in chi li incontra. Timore che spesso, però, può essere vinto, architettando simpatici scherzetti, visto che i due fratelli non spiccano particolarmente per intelligenza, quindi non risulta alla fin fine troppo difficile "fargliela sotto al naso".



## Caro animatore,

*a conclusione di queste pagine introduttive, volevamo regalarti un'immagine: quella di una RETE IMPERFETTA.*

*Quando si parla di una rete, nell'immaginario di ciascuno di noi si pensa a una rete perfetta, con maglie regolari e ben fatte, come quella di un pescatore o di una recinzione. Mentre l'immagine che ti vogliamo proporci è quella di una rete imperfetta: è quella che riteniamo più vicina all'attività estiva in Oratorio.*

*Se hai mai provato a realizzare una rete utilizzando corde di diverso spessore e natura, ti sarai trovato in grande difficoltà. Annodare fra di loro una corda di canapa un po' consumata, uno spago, una corda sintetica da arrampicata sportiva, una treccia da tenda... è particolarmente difficile e i nodi costantemente si allentano.*

*Perché parlarti di una rete imperfetta. Intanto perché l'Oratorio dove si sviluppa l'attività estiva è per prima cosa una rete. Una rete che cerca di contenere tutti: i gruppi informali, le associazioni, le realtà sportive, i gruppi di catechismo, le famiglie, gli adolescenti, i giovani... Una rete importante che comunica la certezza di non perdersi nel vuoto, che è l'opposto della solitudine, che è visibile, che ci permette di riposare, che ci chiede costantemente di essere lanciata. Anche l'attività estiva si presenta come una rete di questo tipo con i ragazzi, gli animatori più giovani, quelli con più esperienza, gli educatori professionali, gli universitari, i referenti, i genitori, le persone che si mettono a fare i servizi più umili, alcuni anziani che danno una mano, i sacerdoti e i seminaristi... Una rete fatta da persone diverse, fatta cioè da corde diverse. Una rete con moltissimi nodi che hanno bisogno di una continua manutenzione. Una rete nella quale esiste una comunità educante che si presta per essere costantemente al servizio di questa manutenzione. Ci sono maglie da chiudere, nodi da rifare, fatiche da superare. Ma forse è proprio il bello di questa rete che dipende esclusivamente da te, dalla tua capacità di non teorizzare le reti, di non pensare che fare comunità sia semplice o che una volta creata la rete tutto sia automatico e facilmente gestibile. Una rete che Qualcuno ti chiede costantemente di lanciare, anche quando non hai troppa fiducia nella rete stessa.*

*Caro animatore, noi contiamo in te e nella tua capacità di imparare a annodare con cura la rete che conterrà i tanti ragazzi che parteciperanno all'attività estiva. Un rete certamente imperfetta, ma reale, concreta, esplicita. Una rete al servizio delle famiglie e della comunità. Una rete fatta di corde molto diverse fra di loro, con storia e esperienze differenti. Ti affidiamo la manutenzione di questa rete, per rendere l'attività estiva in Oratorio un luogo nel quale fede e vita si prendono per mano in modo inequivocabile e al servizio dei ragazzi. A te affidiamo anche la progettazione di nuove attività e di nuove reti, sempre più umane e sempre meno perfette, sempre più capaci di saper aggiungere nuove corde e nuovi legami... e poco importa se questo ti costerà un'ulteriore manutenzione, un'altra fatica.*

# IN GIOCO... LA LIBERTÀ

## Inizio dell'avventura

In un'aula di una città del Nord Europa all'inizio del 1900, un gruppo di ragazzi e ragazze partecipano ad una lezione. È un laboratorio di scienze e, dopo lunghi e scoraggianti tentativi, tutti stanno aspettando che nella fiamma incolore del becco di Bunsen si formi una luminosa striscia color verde smeraldo, per provare in questo modo una combinazione chimica, secondo le indicazioni del professore. Alle dodici e tre quarti in punto, proprio nel momento in cui l'esperimento sta per riuscire, un organetto si mette a suonare, dall'interno di una casa vicina. Una canzone allegra, poi una marcia... ed ecco spazzata via l'atmosfera solenne del grande avvenimento. L'orologio del campanile della chiesa, che marcia inesorabilmente verso le dodici, ora di chiusura della lezione, genera tra gli alunni quel momento che tutti abbiamo provato, ogni volta che si sta per uscire dalla scuola per lanciarsi in un pomeriggio ricco di LIBERTÀ e di nuove avventure. Giovanni chiude il suo calamaio tascabile rivestito di pelle rossa, Martino raccoglie le pagine, che ha strappato dai libri per la lezione del giorno, per evitare la fatica di portarli interi, Anna sbadiglia a bocca spalancata, Francesca si rovescia una tasca per liberarla dalle briciole rimaste dalla merenda, Desiderio inizia ad agitare i piedi sul pavimento e non vede l'ora di alzarsi, mentre Andrea, senza nessun timore, stringe con ordine i suoi libri dentro la cinghia, come se la lezione fosse già finita. Azione... reazione. Appena il professore si rende conto di questa situazione le sue parole diventano minacciose e... Giovanni apre di nuovo il suo calamaio tascabile, Martino appoggia i fogli sul banco, Anna mette la mano davanti alla bocca per nascondere lo sbadiglio, Francesca sistema la tasca, Desiderio si rimette composto sulla sedia e Andrea rilascia la cinghia per i libri... Il tutto mentre il professore ordina al piccolo Claudio di chiudere la finestra, per evitare che la musica entri nell'aula e distraiga gli alunni. E mentre questa azione si svolge, Anna lancia una pallina di carta con un messaggio a Ernesto, il più piccolo della classe, facendola rotolare sul pavimento. E dato che quel messaggio risulta chiaramente indirizzato a Giovanni, ecco un altro lancio perfettamente riuscito verso Giovanni, da parte di Ernesto. Alle 15 assemblea generale al campo! Elezione del presidente. Avvisare gli interessati. Giovanni non fa quasi in tempo a finire di leggere il biglietto, quando il campanello elettrico regala a tutti quell'emozione difficilmente descrivibile, che si prova nell'ascoltare il suono della fine delle lezioni, a cui segue il desiderio di uscire velocemente dai corridoi della scuola e quella sensazione di libertà, che riaccende la voglia di vita.

# PUNTATA 1



## In Gioco La Scena

*Un'aula scolastica che sembri un laboratorio di scienze (alcuni elementi utili ad ambientare potrebbero essere dei poster che riproducono il ciclo dell'acqua, formule fisiche /chimiche, una tavola degli elementi periodici; ampolline con dentro acqua di diverso colore, lenti di ingrandimento, un microscopio). Una cattedra centrale con sopra ben posizionato il "becco Bunsen": un attrezzo la cui alta fiamma, a contatto con le polveri di alcuni materiali, si trasforma del colore tipico dell'elemento chimico avvicinato, attraverso un bastoncino di platino (come la fiamma color smeraldo della nostra storia\*). In sottofondo, una musica allegra tipo di organetto dei primi del '900.*

*\* per realizzare la fiamma verde, se non si ha a disposizione del vero materiale da laboratorio, si potrebbe "mascherare" un accendigas e poi accendere, simbolicamente, in corrispondenza dello "strumento" da cui fuoriesce la fiamma, una normale lampada da scrivania cui abbiamo sostituito una lampadina verde).*

**PROFESSORE** (ansioso): Ecco... guardate... accendiamo la fiamma... (fa diversi tentativi)

**ANNA** (fa un sibilo, una specie di fischio con tono da presa in giro): Sfh... professore, ma... le è riuscito, qualche volta, l'esperimento? Non facciamo prima a prendere un fiammifero?

**PROFESSORE**: Silenzio! Chi ha parlato?

**DESIDERIO**: Professore non se la prenda, ma... siamo qui da mezz'ora... c'è speranza ancora, prima della fine della lezione!?

*(si sente il suono delle campane che segna le 12.45*

**ANNA**: Anche perché non è che manchi ancora molto!

**ALTRI RAGAZZI**: Evvai!

*(Giovanni chiude il suo calamaio-astuccio, Martino raccoglie le pagine che sostituiscono i libri. Anna sbuffa e sbadiglia a bocca spalancata facendo rumore, Francesca toglie le briciole della merenda rimaste sul suo banco e in tasca, lasciando cadere una penna, Desiderio inizia ad agitare i piedi sul pavimento e non vede l'ora di alzarsi, Andrea stringe con ordine i libri con una cinghia come se la lezione fosse già finita)*

**PROFESSORE**: Silenzio! Questa benedetta fiamma... è la Direzione che non vuole spendere ... ecco in che stato, in che condizioni, un povero professore deve lavorare...

**GIOVANNI** (mentre gli altri continuano a fare chiasso, lui sottovoce): Adesso basta, piantiamola!

**ERNESTO** (pure lui a bassa voce): Ha ragione il Presidente, se il prof. si arrabbia davvero, si possono compromettere tutti i nostri piani...

**PROFESSORE**: Che avete, voi due, da complottare?

**GIOVANNI**: Niente, professore, sa com'è, ci deve scusare... la primavera, sente che bell'organino! E poi, è quasi la fine delle lezioni ... è tutta la mattina, che siamo sotto pressione!

IN GIOCO...

**PROFESSORE** (*urlando in modo convincente*): Insomma! La scuola è una cosa seria! La mia lezione di fisica anche se è l'ultima, non è certo meno importante di tutte le altre materie! (*c'è ancora chiasso*) E vale per tutti... adesso basta! (*D'un tratto si crea silenzio assoluto*) La lezione non è ancora finita! Dove sono i libri e le penne!

(*Giovanni apre di nuovo il suo calamaio tastabile, Martino appoggia i fogli sul banco, Anna mette la mano davanti alla bocca per nascondere un altro sbadiglio, Francesca si blocca, Desiderio si rimette composto e Andrea rilascia la cinghia per i libri*) Claudio, chiudi la finestra che questa musica ci distrae! (*Si alzano tre insieme*) Ho detto Claudio! (*Mentre Claudio chiude la finestra, Anna lancia ad Ernesto un bigliettino facendolo rotolare per terra; Ernesto si sbilancia per prenderlo e passarlo a Giovanni*)

**MARTINO**: (*sottovoce*) Attento Ernesto!

(*Ernesto si ritira svelto, visto però dal professore; intanto Giovanni legge il messaggio e fa segno ad Anna con la mano, alzando tre dita e dicendo sottovoce "alle tre"*).

**PROFESSORE**: Insomma! La disciplina la dimenticate a casa voi! Ma che cosa avete! (*Mentre continua ad urlare continua a tentare l'esperimento*) Non posso più tollerare questo atteggiamento! Ho detto BA... (*Il prof. è al massimo della sua arrabbiatura quando all'improvviso la fiamma si accende*)

**TUTTI**: Ecco ... è spuntata... forza professore, dai che ce la fa!

**PROFESSORE**: Eh Eh! (*torna allegro*) Ecco che riesce davvero l'esperimento! Abbiamo la fiamma!

**TUTTI** (*improvvisando*): Esce, stavolta esce! Meno male, ce l'ha fatta... era ora!

**PROFESSORE** (*ringalluzzito*): Sshh... non fate chiasso! Beneragazzi ed ora appoggiamo l'asticella con l'acido borico ed... ecco! Guardate, guardate che bella fiamma verde smeraldo!

**TUTTI** (*con sorpresa*): Oh!!!

**GIOVANNI** (*a tutti*): Chiediamo scusa al professore della nostra incredulità... a nome di tutti, un bell'applauso e un evviva al nostro professore di fisica, facciamogli un "hip, hip... hurrà"!

**ANNA** (*sottovoce*): Solo perché la lezione sta per finire...

**TUTTI**: Hip, hip... hurrà!

**ANNA** (*sottovoce*): e perché tra poco potremo vivere il nostro pomeriggio lontano dai libri...

**TUTTI**: Hip, hip... hurrà!

**ANNA** (*sottovoce*): Perché tra poco potremo gustare la nostra libertà ...

**TUTTI**: Hip, hip... hurrà!

**PROFESSORE**: Silenzio! Volete farmi arrivare il direttore in classe? Per domani... (*suona la campanella. Tutti si alzano frettolosi*) Fermi! Ascoltate! Domani vi interrogo su tutto!

(*Uscito il professore sbuffando, i ragazzi fanno grappolo attorno a Giovanni*)

**GIOVANNI**: Allora, alle tre assemblea generale al campo. Mi raccomando ad ordini e orari, si rischia l'iscrizione nel libro nero! Ci aspetta un pomeriggio fantastico e sapete tutti perché! A dopo! (*Scatta sull'attenti salutando; tutti gli rispondono. La musica iniziale aumenta di volume*)



## in gioco le orme

### **CANTO:** Il disegno

**BRANO BIBLICO:** Galati 5:13-14.16.22

*Voi infatti, fratelli, siete stati chiamati a libertà. Purché questa libertà non divenga un pretesto per vivere secondo la carne, ma mediante la carità siate a servizio gli uni degli altri. Tutta la legge infatti trova la sua pienezza in un solo precetto: amerai il prossimo tuo come te stesso. Vi dico dunque: camminate secondo lo Spirito e non sarete portati a soddisfare i desideri della carne; Il frutto dello Spirito invece è amore, gioia, pace, pazienza, benevolenza, bontà, fedeltà, mitezza, dominio di sé.*

**COMMENTO:** la libertà non è semplicemente fare quello che mi pare! È la possibilità di respirare a pieni polmoni, assaporare la bellezza della vita, muoversi liberamente. Ogni atteggiamento di ripiegamento su se stessi è come una catena o un lucchetto chiuso che ci impedisce di muoverci liberamente. Paolo ci suggerisce che la vera libertà è la risposta a ciò che il Signore ci ha insegnato: l'amore verso l'altro! Allora solo insieme è possibile trovare la piena libertà perché posso... amare!

**SEGNO:** catena rotta/lucchetto aperto

**GESTO:** movimenti spontanei in sala

Con un sottofondo musicale molto dolce fai in modo che i ragazzi possano muoversi liberamente all'interno dello spazio dedicato a questo momento con velocità diverse, esprimendo in questo modo la libertà delle proprie azioni. Chiedi poi di muoversi seguendo una direzione specifica, per fargli sperimentare come la propria libertà deve necessariamente confrontarsi con quella degli altri. Se puoi, fai fare questa sperimentazione prima in uno spazio grande e poi in uno più angusto e stretto.

**IMPEGNO DEL GIORNO:** accettare le opinioni di tutti

In questa giornata cerca di accettare le opinioni di tutti i tuoi compagni. Tutte le volte che lo farai in modo intenzionale lascia traccia sul muro dei pensieri di via Pal, scrivendo solo il nome dell'amico che hai accettato incondizionatamente, utilizzando una modalità di scrittura particolare.

**PADRE NOSTRO**



IN GIOCO...



## in gioco il gioco

**TITOLO:** Alunni liberi!

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 40'

**SPAZI:** all'aperto.

**AMBIENTAZIONE:** nella zona di via Pal vanno di moda vestiti pieni di "toppe"! Bianche, rosse, blu, marroni, ogni colore è buono per attaccare un pezzo di stoffa ai propri vestiti, non solo per coprire qualche buco, ma soprattutto per risultare particolarmente fashion! Tant'è che anche il professore della classe dei nostri amici del campo di via Pal si diverte a sfoggiare una giacca con toppe diverse, ogni volta che in classe propone un nuovo esperimento di scienze.

**OCCORRENTE:** toppa (cartellone 50x70 cm suddiviso in rettangolini pretagliati), forbici, gesso e nastro bianco e rosso.

**ISTRUZIONI:** il punto di partenza è il gioco del "nascondino", ma in questa versione si gioca a squadre, cioè ogni squadra ha un luogo chiamato tana, segnalato da un perimetro di due passi per lato, attorno a dove è posizionata la toppa. Inoltre la toppa dovrà essere rialzata da terra di almeno un metro. I giocatori dovranno raggiungere la tana, senza farsi toccare dagli avversari, per poi ritornare alla propria base, dopo aver preso un pezzetto di toppa "avversaria". Ogni squadra dovrà decidere al suo interno chi ricopre il ruolo del "professore", ovvero del difensore della tana, e chi invece saranno gli "alunni", ovvero coloro che attaccano. I "professori" di ogni squadra per prendere gli avversari, dovranno toccarli sulla spalla sinistra e gridare il nome dell'avversario preso al momento del tocco, mentre questi ultimi, una volta "presi", dovranno andare a sedere nella tana, sotto la toppa, del professore che li ha presi. Se invece un "alunno" riesce ad arrivare alla tana, senza essere toccato, ha allora diritto a prendere un pezzetto della toppa, tagliandolo con le forbici, inoltre può ritornare alla propria base per depositarlo. E così le squadre si sfidano, attacco dopo attacco, fino alla fine del gioco. Nel caso in cui un "alunno" arriva nella tana nemica, e lì c'è un suo compagno di squadra "prigioniero", avrà diritto a liberarlo e a riportarlo nella propria base, ma non potrà prendere nessun pezzetto di toppa. Vince la squadra che alla fine del gioco ha ricostruito la toppa più grande.

**ALCUNE ATTEZIONI:** se ci sono tanti "alunni" per squadra è meglio che i professori siano più di uno. Il nascondino è un gioco di appostamento e di veloci corse, quindi gli animatori dovranno aiutare un po' i ragazzi a capire come nascondersi e appostarsi in squadre.



## in gioco le attività'

**TITOLO:** Mi presento con l'arte

**AMBIENTAZIONE:** la fine della lezione è vicina, così come vicino è il senso di libertà che ci fa scattare il suono della campanella. Ma il professore, che conosce i suoi alunni, cerca di recuperare ogni forma di distrazione... ma ha un grande vantaggio quando li deve richiamare all'ordine, conosce tutti i nomi dei suoi alunni alla perfezione! E noi conosciamo i nostri ragazzi? Sappiamo i loro nomi, quello che pensano e i sentimenti che sanno esprimere?

**FINALITÀ:** consentire ai ragazzi di raccontarsi e quindi di conoscersi, utilizzando i sentimenti e gli stati d'animo suscitati dalla visione di opere d'arte.

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 20'

**SPAZI:** all'aperto o al chiuso

**OCCORRENTE:** riproduzioni di varie opere d'arte, sia di scultura sia di pittura, famose o no, che rappresentano vari sentimenti (*l'Urlo* di Munch, la *Gioconda* di Leonardo, una scultura classica che rappresenta un filosofo in meditazione, *Amore e Psiche* di Canova, una scena di battaglia, un placido paesaggio dell'*Arcadia*, *Il cielo stellato* di Van Gogh, *La dance* di Matisse, per fare qualche esempio).

**ISTRUZIONI:** dopo aver appeso in vari angoli e pareti le riproduzioni di opere d'arte, si chiede ai ragazzi di passeggiare per la stanza, osservandole. Al termine dell'osservazione l'animatore chiede di disporsi accanto all'opera che più li rappresenta o che ha suscitato in lui un'emozione particolare. L'animatore chiede ad ognuno dei ragazzi – oltre al proprio nome –, il perché abbia scelto quell'opera: se è perché rappresenta una parte del suo carattere (ad esempio ho scelto *Il filosofo in meditazione*, perché nella vita sono molto riflessivo), o se perché ha suscitato in lui qualche emozione particolare (ad esempio ho scelto *l'Urlo* perché in questo momento mi viene voglia di urlare a squarciagola), raccontando così anche un pezzo della loro vita.

**ALCUNE ATTENZIONI:** è consigliabile scegliere una quantità di riproduzioni tale da poter abbracciare molteplici tipologie di sentimenti, di stati d'animo e di valori, per poter avere una scelta più ampia da parte dei ragazzi e per evitare che essi scelgano e si accalchino solo su poche riproduzioni.

IN GIOCO...



## in gioco le attività'

**TITOLO:** Miscugli impazziti

**AMBIENTAZIONE:** il professore dei ragazzi cerca disperatamente di far comparire una magica fiamma verde dal nulla. Per ottenere questo prodigioso risultato è intento a mescolare strani polverine su una fiamma dal nome strano, Bunsen... ma niente. Nessun risultato! Provate un po' voi ora a capire come mescolare le sostanze, sperimentate liberamente e con fantasia e scoprirete uno spettacolo divertentissimo.

**FINALITÀ:** stimolare la fantasia e le doti intuitive dei ragazzi attraverso il linguaggio visivo della fotografia

**DESTINATARI:** 8-10/11-14 - **DURATA:** 60' - **SPAZI:** al chiuso

**OCCORRENTE**

- *Materiale per ricreare l'ambientazione da laboratorio scientifico:* (un tavolo, qualche provetta sparsa, un microscopio anche finto, eventuali camici per i ragazzi)  
 - *Materiale per i miscugli:* 1 bottiglia di cola, 1 confezione mentos, 100ml antigelo (verificare che contenga metanolo), 100g di acido borico (si trova facilmente in farmacia), un accendi gas, colorante alimentare, 2l acqua, qualche cubetto di ghiaccio (potrebbe andar bene anche ghiaccio secco), 50ml olio, qualche bicchiere di vetro.

**ISTRUZIONI:** ai ragazzi vengono distribuite delle foto che sono state precedentemente scattate, raffiguranti i vari ingredienti dei miscugli e il loro risultato finale. Avremo quindi i seguenti scatti: *Coca Cola - Mentos - Schiuma Coca Cola - Antigelo - Acido borico - Accendigas - Fiamma verde - Colorante - Acqua - Acqua colorata - Olio - Miscuglio insolubile - Cubetto ghiaccio - Fumo*. I ragazzi dovranno cercare di creare gli accoppiamenti esatti. Successivamente solo l'esperienza concreta gli permetterà di capire se hanno sbagliato o se sono stati bravi a scegliere i miscugli giusti. Quindi via agli esperimenti!

**Cola esplosiva:** mettere una mentos in una bottiglia di cola, richiuderla subito e godersi l'effetto. **Fiamma verde:** mettere pochi ml di antigelo in un bicchiere, aggiungere la punta di un cucchiaino di acido borico, mescolare brevemente, avvicinare velocemente la fiamma dell'accendigas e godersi la fiamma. **Acqua rossa:** versare in un bicchiere un po' d'acqua e qualche goccia di colorante alimentare e mescolare. **Miscuglio insolubile:** unire in un bicchiere di vetro acqua e olio, provare a mescolare, far provare anche ai bambini e verificare che le due sostanze rimangono separate. **Ghiaccio bollente:** prendere il cubetto di ghiaccio o il ghiaccio secco con una pinza, avvicinarlo alla fiamma dell'accendigas e vedere che la reazione scatena fumo (in realtà si tratta di particelle d'acqua che evaporano)

**ALCUNE ATTENZIONI:** tutti i miscugli vanno provati precedentemente dagli animatori per acquisire una certa manualità quando si vanno a comporre dinanzi ai ragazzi. Per i ragazzi più piccoli è opportuno prendere delle precauzioni particolari con il miscuglio della fiamma verde e della cola impazzita (basta aumentare la loro distanza dal tavolo centrale). Ogni animatore può pensare a nuovi miscugli divertenti. Nell'effettuare gli scatti è importante fare delle inquadrature molto strette per rendere più difficoltosa la determinazione dei miscugli e per far comprendere le potenzialità espressive del mezzo fotografico che può restituire diverse impressioni in base all'utilizzo delle inquadrature.



# in gioco tutti

**TITOLO:** La diversità è un valore

**INTRODUZIONE:** trattandosi del primo giorno di Grest, ed essendo questa prima giornata dedicata al tema della libertà, non può mancare un gioco di conoscenza iniziale a tema con la *libertà dell'essere diversi*. Gli animatori dovranno aver precedentemente preparato su dei cartelloni le lettere dell'alfabeto in varie lingue diverse (inglese, francese, arabo, ebraico, giapponese, greco, ecc.), facendo attenzione a scegliere lingue che abbiano idiomi differenti. Si consegna poi ai ragazzi un cartoncino bianco e dei pennarelli, sul quale ciascuno scrive individualmente il proprio nome nella lingua che preferisce. Gli animatori passano poi a ritirare i cartoncini, li mescolano, li sistemano dentro una grande scatola, e chiedono ai ragazzi di pescarne dalla scatola uno qualsiasi. Dopo di chè ogni ragazzo dovrà cercare la persona corrispondente al nome che avrà decodificato! Se per caso un ragazzo pesca di nuovo il cartoncino col proprio nome, l'animatore dovrà farlo ripescare!

**FINALITÀ:** valorizzare la diversità di ciascuno. Conoscere nuovi amici a partire da un oggetto, un'immagine o un simbolo che li rappresenti o a cui siano particolarmente affezionati, per far emergere la diversità di ognuno attraverso il racconto di storie, di incontri, di esperienze personali.

**DESTINATARI:** 6-14

**DURATA:** 60', spazi all'aperto o al chiuso

**OCCORRENTE:** album fotografici, dvd, computer, fotografie

**ISTRUZIONI:** è importante chiedere ai ragazzi di portare al massimo 5 foto che li rappresentino (se l'attività viene proposta il primo giorno di Grest, le foto possono essere richieste ai genitori all'atto dell'iscrizione.). Gli scatti possono rappresentare i ragazzi in prima persona, dei loro amici o parenti, dei ricordi legati a momenti particolari (per esempio una vacanza, un compleanno, la cresima), alcuni oggetti preferiti. L'importante è che le foto scelte, siano per loro davvero significative. A questo punto dividere i ragazzi in gruppi da 5-6, e i gruppetti, una volta formati, potrebbero disporsi più o meno a cerchio, in modo da essere tutti rivolti verso l'animatore al centro del cerchio. L'animatore (che ha portato anche lui le sue foto!) rivolge ai ragazzi domande del tipo "Chi sono le persone rappresentate?", "Cosa succede nella foto e a quale momento particolare si riferisce?" "Perché quell'esperienza è stata significativa?"

**ALCUNE ATTENZIONI:** L'attenzione deve essere altissima nella conduzione del gruppo: un ragazzo può chiedere all'altro ulteriori spiegazioni sulla foto perché aiuta e favorisce la conoscenza, ma bisogna cercare di evitare sarcasmo o di sminuire il racconto di chi ha portato le foto o evitare altresì di valorizzare solo le foto di un ragazzo, a discapito degli altri. I ragazzi hanno scelto foto per loro emotivamente importanti e quindi non esiste una foto più bella delle altre. Questo momento, anzi, è prezioso per conoscere meglio caratteri, ansie, paure, valori, amici, le attività preferite o gli eventi dolorosi e felici della loro vita, e quindi per poter avere, durante le settimane di attività, le dovute attenzioni nei riguardi di ciascuno.

IN GIOCO...

# IN GIOCO L'ONESTA'

## II. venditore di dolciumi

Vicino alla scuola, Martino discute con il venditore italiano di dolciumi, perché da un giorno all'altro i prezzi sono aumentati... anzi raddoppiati! È importante dire che per i ragazzi della scuola quel venditore di dolciumi rappresenta un momento della giornata atteso, e, scoprire che, quel pezzo di torrone, tagliato di solito dal venditore con una piccola accetta, che prima costava un soldo... ora costa addirittura due, risulta davvero una mancanza di ONESTÀ! Martino cerca di farlo ragionare, ma invano... Il fatto è che, per il venditore, la certezza di essere scacciato dal piazzale della scuola, a causa della sua antipatia dichiarata per bidelli e professori, lo spinge ad alzare i prezzi... per accumulare quanto più incasso è possibile prima di togliere le tende. Con l'arrivo di Desiderio le cose precipitano ulteriormente, perché Desiderio cerca in tutti i modi di convincere Martino a lanciare il suo cappello tra i dolci, per farli cadere, in segno di protesta verso lo strozzino disonesto... ma visto che Martino non si decide a lanciarlo, Desiderio prende l'iniziativa, sta per lanciare il suo berretto, ma una mano forte gli blocca il polso. È Giovanni, che con uno sguardo severo, dice loro di lasciare stare. Ed è Giovanni che, intimando ai ragazzi di andare, chiude l'episodio incamminandosi verso il campo. Giovanni, un ragazzino di quattordici anni, serio e molto maturo rispetto alla sua età; voce pacata, discorsi ponderati, distante da argomenti futili e grande mediatore... insomma uno destinato a diventare un capo.

PUNTATA 2



## In Gioco La Scena

*Sul fondo, il portone della scuola da cui continuano ad uscire i ragazzi. Su un lato, un venditore con un banco di dolciumi.*

**ANNA:** Tu non vai a casa Martino? *(Martino fa segno al carretto di dolci)* Capisco... hai la tua piccola missione quotidiana da assolvere.

**MARTINO:** Già, ci vediamo alle tre! *(Avvicinandosi al venditore)* Ecco un soldo per il torrone!

**VENDITORE:** Mi spiace. Devi darmi due soldi.

**MARTINO** *(incredulo):* Ma se solo ieri costava un soldo!

**VENDITORE:** Aumenta tutto, non devono aumentare i dolci?

**MARTINO:** E... per questo pezzo di liquirizia?

**VENDITORE:** Due soldi anche questo.

**MARTINO:** Non ci credo!

*(si avvicina Desiderio)*

**DESIDERIO:** Che succede Martino?

**MARTINO:** Il nostro caro venditore ha aumentato il prezzo del 50% su tutta la sua merce...

**DESIDERIO:** Che disonesto! Il doppio del prezzo in un solo giorno! Andiamo bene! *(Al venditore)* VENDITORE: Tutto cresce, crescete anche voi...

**DESIDERIO:** Per vostra conoscenza... non siamo certo piccoli! Siamo già ufficiali dei Ragazzi della Via Pal.

**VENDITORE:** Complimenti per la carriera! Ma... bando alla ciance... non si compra niente quest'oggi? *(In modo enfatico)* Tre susine candite o tre fichi o tre noci o un grosso pezzo di liquirizia o, meglio ancora, un bel "cartoccio dello studente" con noccioline, uvetta, pezzetti di caramelle, mandorle... tutto, a soli due soldi!

**DESIDERIO:** Nel prezzo è compresa anche la polvere della strada, le mosche... cioè, tutti i genuini prodotti del regno vegetale e animale?!?

**VENDITORE:** Cari miei... tutto fa brodo e... tutto fa dolce; del resto, prendere o lasciare.

**MARTINO** *(vede passare il professore):* Buongiorno, prof.!

**PROFESSORE:** Buongiorno! Con tutta la vostra premura in classe... ancora qui...

**MARTINO:** Siamo stati trattenuti... incremento al commercio, professore...

**PROFESSORE** *(allontanandosi):* Anche l'aumento! Guardi che non avrà vita molto lunga qui con il suo carretto... stiamo facendo di tutto per farla spostare. E voi lo sapete che troppo dolce fa male!

**VENDITORE:** Per tutti i professori dai denti cariati di questa scuola! Prendetevela con loro se aumento i prezzi... potrebbero cacciarmi da un momento all'altro... se non approfitto ora...

IN GIOCO...

**MARTINO:** Sì, ma non è affatto giusto! Neppure un preavviso... insomma noi siamo ragazzi!

**DESIDERIO:** Lei è proprio uno strozzino! Senti... *(parlando a Martino un po' sottovoce, mentre dal fondo compare Giovanni che resta di nascosto ad ascoltare)* perché non butti il tuo berretto sui dolci, così gli mandiamo tutto per aria e poi ci prendiamo quello che vogliamo?

**MARTINO:** Bella idea, ma... perché dovrei gettare proprio il mio berretto?

**DESIDERIO:** Lo sapevo. Sei proprio un fifone!

**MARTINO:** Non sono un fifone... non ho paura è che...

**DESIDERIO:** Che sei un coniglio?

**MARTINO:** Macché coniglio! È solo che non ho voglia di sporcare il mio berretto... vuoi vedere che se mi dai il tuo berretto lo faccio?

**DESIDERIO:** Se occorreva buttare sui dolci il mio berretto, sapevo farlo da me!

**MARTINO:** E allora buttalolo!

**DESIDERIO:** Certo che lo butto! E gli dico anche che è un disonesto! Sta a guardare, alla faccia degli ufficiali paurosi! *(Sta per lanciare, quando dalle spalle Giovanni gli afferra il polso).*

**GIOVANNI** (in tono autorevole): Che fai? *(Lasciando il polso di Desiderio)* La condotta dei Ragazzi di Via Pal deve essere sempre onesta, sia al campo sia fuori!

**DESIDERIO:** Ma è lui che ha aumentato del doppio il prezzo dei dolci! È lui il disonesto!

**GIOVANNI:** E tu per questo volevi mandare all'aria il suo tavolino?

**VENDITORE:** Come? Cosa voleva fare? Ma, ma... è roba da chiodi! *(Fa per acchiapparlo)*

**GIOVANNI** *(lo trattiene):* Non si preoccupi, ci penso io! Andiamo! Avanti *(Giovanni comincia ad uscire di scena spingendo avanti a se Desiderio immusonito).*

**DESIDERIO:** Va bene, ubbidisco perché sei il comandante, ma un'altra volta...

**GIOVANNI:** Un'altra volta, proprio perché non ci sarò io, dovrai agire correttamente lo stesso se vorrai ancora far parte del nostro gruppo. Nessuno deve poter dire che i Ragazzi della Via Pal sono uomini disonesti, anche se intorno a noi ci sono persone che si comportano come tali!

**VENDITORE** *(a Martino):* Accipicchia che comandante in gamba avete!

**GIOVANNI** *(voce fuori campo):* Ehi Martino, tu non vieni?

**MARTINO** *(a Giovanni):* Un momento solo! Allora, visto che ho un comandante in gamba... me lo dà un pezzo di torrione ad un soldo?

**VENDITORE** *(scuote la testa):* Mi dispiace.

**MARTINO:** Uffa. E va bene! *(Paga due soldi)*

**VENDITORE:** Però ti regalo un bel pezzo in più, visto che ti sei rifiutato di buttare il berretto.

**MARTINO:** Grazie! Vado. Mi aspettano. A domani, sempre che non costino poi 4 soldi i suoi dolci!

**VENDITORE:** Mai dire mai...



## in gioco le orme

**CANTO:** Camminerò

**BRANO BIBLICO:** Rm 13,11-14

*Questo voi farete, consapevoli del momento: è ormai tempo di svegliarvi dal sonno, perché la nostra salvezza è più vicina ora di quando diventammo credenti. La notte è avanzata, il giorno è vicino. Gettiamo via perciò le opere delle tenebre e indossiamo le armi della luce. Comportiamoci onestamente, come in pieno giorno: non in mezzo a gozzoviglie e ubriachezze, non fra impurità e licenze, non in contese e gelosie. Rivestitevi invece del Signore Gesù Cristo e non seguite la carne nei suoi desideri.*

**COMMENTO:** Diventare grandi non è una cosa che si improvvisa. Occorre mettersi in cammino attraverso un comportamento che sia limpido, chiaro, coerente, come in pieno giorno, direbbe Paolo. Solo chi cammina in questo modo è in grado di giocare bene le proprie carte. Occorre avere l'onestà, mettendosi la mano sul cuore, di riconoscere i propri limiti per far emergere tutte le capacità che ci sono donate dal Signore.

**SEGNO:** mazzo di carte

**GESTO:** mano sul cuore

In cerchio, chiedi a ognuno dei ragazzi di porre la propria mano sul cuore tutte le volte che riconoscono onestamente un proprio limite. Chiedi inoltre che tutte le volte che viene fatta questa azione di pensare a quale capacità quel limite tende a limitare. Se c'è un clima positivo i limiti e le capacità possono essere dette ad alta voce.

**IMPEGNO DEL GIORNO:** accettare la sconfitta

In questa giornata cerca di accettare gli episodi di sconfitta che ti accadono con onestà. Tutte le volte che ci riuscirai mantenendo il sorriso lascia traccia sul muro dei pensieri di via Pal, disegnando o attaccando un smile con scritto l'episodio.

**PADRE NOSTRO**



IN GIOCO...



## in gioco il gioco

**TITOLO:** Il lancio del cappello

**DESTINATARI:** dai 9 anni in poi - **DURATA:** 60' - **SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** 5 barattoli di latta riciclati, 10 etichette bianche adesive e un pennarello indelebile per gli ingredienti dei barattoli, ca. 10 toppe di stoffa, ca. 10 pezzi di tessuto bucherellati, 2 aghi grossi da cucito, due rocchetti di cotone bianco per imbastitura, 5 libri di letteratura per ragazzi, 3 dolci tipici locali, ca. 20 cartoncini "buono spesa", materiali per un esperimento scientifico a scelta degli animatori (v. pag. 37)

**ISTRUZIONI:** dopo l'episodio col venditore di dolciumi, il lancio del cappello per i ragazzi della via Pal è diventato un passatempo, tanto che l'hanno trasformato addirittura in un gioco. Nel campo di via Pal sono stati allestiti 4 banchetti, ovvero 4 punti prova, *il banchetto dei dolciumi, il banchetto del professore, il banchetto dei libri usati, il banchetto del taglia e cuci*. Al centro del campo c'è un quinto banchetto, *il banchetto del lancio del cappello*. Ogni squadra (ovvero ogni Società dei Raccoglitori) dovrà ruotare in modo da cimentarsi in tutte le prove proposte ai banchetti: *il banchetto dei dolciumi: viene bendato il più piccolo della squadra e gli vengono fatti assaggiare 3 diversi dolci tipici locali; deve indovinare il nome di almeno 2 dolci su 3, per avere 5 punti; il banchetto del professore: il più grande della squadra deve cimentarsi in un esperimento scientifico a sorpresa che l'animatore-professore del punto prova gli affiderà, mentre il resto della squadra sarà sottoposta a un divertentissimo quiz con domande di fisica, matematica e scienze, a discrezione del "professore"; 5 punti per l'esperimento riuscito e 3 punti se la squadra indovina metà delle risposte; il banchetto dei libri usati: sul tavolo ci saranno delle pagine "strappate" (o fotocopiate) di cinque famosi libri per ragazzi, e le squadre, per 5 punti, dovranno indovinare almeno 3 titoli dei libri; il banchetto del taglia e cuci: per ogni squadra 2 ragazze avranno 1 minuto di tempo per cucire una toppa su un pezzo di stoffa bucherellato, con tanto di ago e filo dato dall'animatore del punto prova; 6 o 3 punti a seconda che entrambe superino la prova, o solo una della due*. Una volta fatte tutte le prove si dovranno cercare all'interno del campo di via Pal, degli animatori vestiti da *Venditori*, i quali chiederanno alle squadre di attribuire il giusto prezzo a 3 prodotti da loro venduti; avremo quindi il *Venditore di frutta e verdura, il Venditore di salumi e formaggi, il Venditore di carni, il Venditore di sidri e bevande*. Quando una squadra arriverà per esempio dal *Venditore di frutta e verdura*, questi chiederà: "Quanto costa secondo voi un caspo di lattuga? 1,50 euro, 2 euro o 4 euro?". Se le squadre sapranno dare il giusto prezzo almeno a 2 dei 3 prodotti elencati dal venditore, riceveranno da lui un buono spesa, che permetterà alla squadra un lancio di cappello presso *il banchetto del lancio del cappello*. Ogni squadra, quindi, ha la possibilità di guadagnare al massimo 4 lanci, se riesce a rispondere correttamente a tutti e 4 i Venditori. Ogni volta che si ottiene un buono spesa si può correre al *banchetto del lancio del cappello* e tentare il lancio. Il giocatore scelto dalla squadra (che cambierà ad ogni lancio) dovrà cercare di colpire col proprio cappellino del Grest, uno dei 5 barattoli di ingredienti posti sul tavolo del banchetto, lanciando a 15 passi di distanza. Ogni barattolo è abbinato a un ingrediente, e l'ingrediente a un punteggio, farina (20 punti), zucchero (50 punti), cioccolata in polvere (100 punti), lievito (40 punti), miele (80 punti). Vince alla fine la squadra che riesce, sommando i punti ottenuti con i lanci e quelli maturati durante le prove precedenti, ad accumulare il punteggio maggiore.



## in gioco le attività'

**TITOLO:** La spesa diversa!

**AMBIENTAZIONE:** i nostri protagonisti si imbattono in un venditore che pensa solo ad arricchirsi. Il giusto prezzo dei suoi dolciumi spinge i ragazzi a una accesa discussione sul valore dell'onestà che sta per degenerare in un gesto avventato e inutile. Rispondere alla disonestà con la mancanza di rispetto non potrà sicuramente portarci a nulla di buono. Proviamo, piuttosto, a cercare una soluzione alternativa che porti risvolti positivi per tutti.

**FINALITÀ:** sensibilizzare alla tematica di un commercio equo e sostenibile e coinvolgere i ragazzi in una dinamica che favorisca il risparmio rispetto al consumismo.

**DESTINATARI:** 8-14 - **DURATA:** 50' - **SPAZI:** al chiuso

**OCCORRENTE:** diverse postazioni PC; connessione internet; una lista di materiale da comprare; finte banconote di diverso taglio per un valore complessivo di 200€; cartellone, forbici e colla.

**ISTRUZIONI:** l'attività inizia con un racconto... *"Cari ragazzi è arrivato il momento di festeggiare degnamente l'inizio di quest'avventura che è iniziata da soli pochi giorni. Perciò vi chiediamo di aiutarci nell'organizzare la festa più bella che ci sia, spendendo il meno possibile. Abbiamo a disposizione 200€ e dobbiamo riuscire a comprare diverso materiale essenziale per un party che si rispetti."*

- Buffet: 10 pacchi di patatine, 4 pacchi di wafer, 500g. cioccolate di vario genere, 20lt. bevande gassate, 10lt. di acqua.

- Occorrente per dolci: 4kg Farina, 4kg Zuccheri, 20 Uova, 5lt Latte, 7 bustine Lievito, 200g. Cacao, 1kg Caffè, 500g Budino.

- Addobbi: 30 Festoni variopinti, 20 Palloncini, 100 cappellini da festa.

- Materiale per giochi durante la festa: 2 palloni, 8 rotoli di nastri di diverso colore, 4 palline da ping pong, 12 matite colorate.

*"Attenzione, però, cari ragazzi... il don ha deciso che questa nostra festa deve essere anche occasione di felicità per le popolazioni meno fortunate della nostra. Quindi potrete scegliere per la vostra spesa solo prodotti che provengono da paesi in via di sviluppo, tutti quei prodotti che rientrano nella realtà del commercio equo e solidale, divertendovi a cercare informazioni, contatti e punti vendita su internet. Cercate inoltre di spendere il meno possibile... spendere troppo non significa mai spendere bene... A lavoro ultimato stampate una immagine per ogni prodotto che avrete scelto, ritagliatela e incollatela sul nostro cartellone che diventerà il nostro carrello della spesa. Buon lavoro."*

**ALCUNE ATTENZIONI:** l'attività, come già accennato, mira a sensibilizzare e far conoscere ai ragazzi la realtà del commercio equo e solidale, perciò ogni animatore potrà approfondire al meglio questo tema. Per i ragazzi più grandi si potrebbe chiedere di fare una ricerca preliminare su questo tema utilizzando le risorse del web. Nel caso in cui durante lo svolgimento delle attività estive si organizzi una festa, sarebbe bello comprare davvero i prodotti scelti dai ragazzi per dimostrare la nostra reale sensibilità sul tema.

IN GIOCO...



## in gioco le attività'

**TITOLO:** Basta un poco di zucchero!

**AMBIENTAZIONE:** il venditore italiano di dolci, disonestamente, aveva alzato il prezzo di quei torroni che riempivano di gioia i ragazzi all'uscita di scuola. Martino, uno dei ragazzi della via Pal, era dispiaciuto di quanto era accaduto; amava i dolci ed ora non poteva permetterseli più a causa dell'aumento del prezzo. Per fortuna i dolci non si possono solo comprare, ma anche fare, anche se questo Martino non lo sapeva ancora! Aiutiamolo allora con qualche idea semplice e veloce...

**FINALITÀ:** stimolare la creatività, la fantasia e l'interesse per il cibo attraverso il gusto e l'olfatto.

**DESTINATARI:** 6-14 anni

**DURATA:** 50'

**SPAZI:** al chiuso

**OCCORRENTE:** pacchi di biscotti secchi, cacao amaro, zucchero, burro, zuccherini tondi colorati, latte, ciotole di plastica di media grandezza.

### I bocconcini colorati

**ISTRUZIONI:** prima di iniziare, bisogna che tutti gli ingredienti siano equamente suddivisi per il numero dei ragazzi e bambini. Successivamente tritare i biscotti abbastanza finemente (per farlo si possono tranquillamente usare le mani!).

In una ciotola aggiungere il cacao amaro e lo zucchero mescolando il tutto in modo omogeneo per un paio di minuti. Unire il burro a pezzetti, che nel frattempo si è ammorbidito rimanendo fuori a temperatura ambiente. Unire poco alla volta il latte, i biscotti ed impastare con le mani fino a quando il composto non sia elastico e morbido. Ottenuto l'impasto, ecco che inizia il divertimento: prendere un pochino d'impasto e dopo avergli dato una forma di pallina, rotolarla in una ciotola in cui sono stati messi gli zuccherini colorati. Invitate infine i ragazzi a riporre le palline in un vassoio, per poi lasciarle in frigorifero almeno un paio di ore.

**ALCUNE ATTEZIONI:** bisogna regolarsi sulle dosi a seconda del numero di ragazzi che partecipano all'attività. È opportuno che gli educatori preparino in anticipo ogni singola postazione con tutto il materiale necessario all'attività. In questo modo si eviterà uno spreco degli ingredienti e si permetterà a tutti di lavorare sperimentando l'autonomia per accrescere la propria autostima.

**CONDIVISIONE:** tutti i bambini e i ragazzi che hanno partecipato all'attività possono organizzare una merenda con l'aiuto degli educatori, condividendo i loro bocconcini colorati con tutti quei compagni che erano impegnati in altre attività.



# in gioco tutti

**TITOLO:** Qualsiasi cosa, ma non una parola!

**INTRODUZIONE:** il *mutismo* è la condizione per la quale una persona non riesce a emettere suoni distinti e parole articolate. Può essere originato da fattori fisici o anche psichici. Ad esempio, le persone sorde, in cui il deficit originario è dato da una incapacità di udire dovuta ad un danno a carico delle vie auditive, non essendo in grado di udire suoni, se non aiutata, non imparano a parlare. Può anche essere una condizione che si verifica transitoriamente, oppure solo verso determinate occasioni o persone. Vogliamo quindi, attraverso questa attività, provare a capire cosa vuol dire non poter parlare, e di conseguenza sperimentare i diversi linguaggi di comunicazione lasciando ai ragazzi lo spazio per esplorarli con creatività.

**FINALITÀ:** Un “muto” non riesce relazionarsi con gli altri attraverso la parola e quindi deve trovare forme alternative per farsi comprendere, attraverso per esempio forme simboliche, strutture linguistiche segniche e/o scritte. Attraverso questa attività si vuole far provare ai ragazzi la difficoltà che le persone mute incontrano tutti i giorni, la desolazione nel non essere capiti, il dover trovare “strategie” e nuove strade per essere compresi.

**DESTINATARI:** 6-14 anni

**DURATA:** 60', spazio all'aperto

**OCCORRENTE:** cartelloni, pennarelli o tempere, materiale per fare una bandiera e un allestimento per angolo della squadra.

**ISTRUZIONI:** dividere i ragazzi nelle squadre e chiedere di personalizzare il loro angolo di squadra facendo una bandiera con uno stemma, un regolamento segreto, la scenografia del loro campo (come per le Società dei Raccoglitori di Stucco). La regola base è quella che mentre li realizzano non possono parlare, ma dovranno trovare dei modi alternativi per comunicare come ad esempio la scrittura, il disegno, la gestualità, ecc.

**ALCUNE ATTENZIONI:** potete anche chiedere ai ragazzi di vivere questa esperienza senza dover necessariamente proporre l'attività laboratoriale qui presentata. Infatti potreste dedicare l'intera giornata, o anche solo alcuni momenti (come ad esempio quello del pranzo), chiedendo ai ragazzi di comunicare in altri modi diversi dalla parola. L'importante è che questa richiesta sia fatta in un momento in cui i ragazzi, in qualche modo, abbiano stimoli a conversare tra loro, affinché possano impegnarsi a trovare forme di comunicazione alternative a quella della parola. Tutto questo per far riflettere i ragazzi sul tema della relazione, che necessita dei suoi tempi, e non può essere sempre rappresentata da risposte veloci, atteggiamenti scontati, contatti riduttivi e troppo semplicistici.

Per stimolare la riflessione potrebbe essere utile vedere con i ragazzi il video: “Io, straniera ?” di Valeria Cotura:

[http://www.youtube.com/watch?v=L9BSQZuQ\\_LQ&playnext=1&list=PL0F31CA6BEDC3BA1C](http://www.youtube.com/watch?v=L9BSQZuQ_LQ&playnext=1&list=PL0F31CA6BEDC3BA1C)

# IN GIOCO L'ONORE

## II. Sequestro!

Giovanni, Martino e Desiderio incontrano Anna e Ernesto. Anna è una ragazza di campagna, molto atletica, abituata a salire sugli alberi e a correre liberamente... ma soprattutto capace di emettere fischi sibilanti. In tutta la scuola non c'era nessuno che sapeva fare dei fischi con quella potenza e la sua abilità le ha permesso di essere considerata alla pari dal gruppo dei ragazzi. Ernesto invece è il più piccolo del gruppo e ha subito nei giorni precedenti un "Sequestro!". Con questo termine si indica quando un ragazzo più grande vuole prepotentemente impossessarsi di palline, biglie, trottole o carte, di un altro ragazzo più piccolo, anche a costo di ricorrere alla forza. Giovanni, saputo del Sequestro inflitto a Ernesto, per mano della banda dell'Orto Botanico, gli avversari per antonomasia dei Ragazzi di Via Pal, vuole ascoltare tutti i particolari di quel brutto episodio. Ernesto così inizia il racconto... ma eccolo molto emozionato: si ritrova infatti, per un attimo, al centro dell'interesse generale... una cosa simile non gli capitata spesso. È abituato a vedersi trattare dai compagni come l'ultima ruota del carro, come fosse a volte quasi trasparente. Gracile, magrolino, di debole costituzione fisica e dall'aspetto insignificante, buono semmai per essere sfruttato e utilizzato in servizi subalterni. Ma oggi no! E come un fiume in piena, Ernesto racconta nei minimi particolari di come i fratelli Pásztor della Banda dell'Orto Botanico, detta anche Camicie Rosse, per la distintiva camicia rossa indossata da tutta la banda, hanno lanciato un Sequestro a lui, Francesca e Anna, e gli hanno portato via una quindicina di biglie, fra cui due preziosissime biglie di vetro colorato. I fratelli Pásztor del resto, non solo sono in grado di correre velocissimi, ma sono anche particolarmente forti e... fanno paura! Un fischio acuto e cupo di Anna conclude il racconto, come a sottolineare la gravità della situazione. Insomma, si è trattato di una rapina vera e propria. Solo Giovanni rimane in silenzio, mentre tutti gli sguardi si dirigono su di lui in attesa di un suo comando. "È una cosa inaudita! Ci vediamo al campo per decidere cosa fare. Appuntamento alle 15! È in gioco... l'ONORE dei Ragazzi di via Pal".

PUNTATA 3



## In Gioco La Scena

*Una strada.*

**GIOVANNI:** Insomma ci sbrighiamo? Io devo arrivare al campo anche un po' prima delle tre. Anna ha detto che deve parlarmi di una cosa importante prima della riunione di campo (*si sente un fischio in lontananza*).

**MARTINO:** A proposito di Anna! Questo sembra proprio il suo fischio!

**DESIDERIO:** Già! Inconfondibile! (*Anna ed Ernesto appaiono in lontananza*) Eccola lì con Ernesto! Anna! Ernesto! (*I due si avvicinano*)

**ERNESTO, ANNA:** Salve ragazzi! (*a Giovanni, con riverenza*) Comandante.

**GIOVANNI:** Ancora tutti in giro, vedo. Vi ricordo che i ritardi non sono ammessi né per gli ufficiali, né per i soldati! A maggior ragione per te, Anna, che hai detto di volermi parlare prima.

**ERNESTO:** E anche di una cosa molto importante...

**DESIDERIO:** Riguarda le Camicie Rosse?

**MARTINO:** Hanno fatto qualcosa contro di noi?

**ERNESTO:** Qualcosa?!? Una canagliata! Anna, su... racconta...

**ANNA:** Puoi raccontarlo anche tu, Ernesto!

**ERNESTO:** No, il rapporto devi farlo tu, come ufficiale, io sono un semplice soldato!

**GIOVANNI** (*calmo*): Senza troppi preamboli! Sentiamo Ernesto.

**ERNESTO** (*visibilmente emozionato, ma contento*): Ma... ma... ma... non so se riesco a spiegare bene, ma ci provo dunque... insomma Comandante, ieri io, Anna e Francesca giocavamo a biglie, quando i due fratelli Pásztor... mi hanno fatto "un Sequestro"!

**ANNA:** Sì, lo hanno visto piccoletto e più debole di loro e gli hanno portato via una quindicina di biglie con cui stavamo giocando, persino due di vetro!

**TUTTI:** Questa è cattiveria! Pirateria! Una rapina a tutti gli effetti! Dovremmo... (*tutti rivolgono il proprio sguardo verso Giovanni che resta in silenzio per qualche secondo, serio*)

**GIOVANNI:** Quello che mi preoccupa non è tanto la cosa in sé, quanto quello che può significare, perché quando si pronuncia la parola "Sequestro", si tratta di un vero atto di sfida; è uno schiaffo morale, peggiore che se ti avessero picchiato; però prima di giungere a conclusioni affrettate è bene analizzare i fatti nel dettaglio... non siamo precipitosi. Per prima cosa, quando è avvenuto precisamente questo spiacevole episodio?

**ERNESTO:** Ieri pomeriggio, precisamente nella stradina accanto al Museo. Tiravamo a turno e stavamo quasi per finire la partita... chi colpiva una delle biglie vicino al muro si conquistava tutte le altre. Ebbene, ad un tratto vedo venire verso di noi i due fratelli Pásztor: mani in tasca, avanzavano fischiettando. Noi ci siamo guardati tutti e tre negli occhi. Francesca aveva intuito cosa stava per succedere e mi ha sussurrato: "Smettiamo di giocare e andiamo". Così mi ha detto, no?

IN GIOCO...

**ANNA:** Certo, che volevi star lì a prenderle?!?

**ERNESTO:** Già, brave scappiamo... piantare tutto in asso adesso che era l'ultima mano e potevo vincere tutte le biglie? Io ho detto che non mi sarei mosso prima degli ultimi lanci. Lei ha tirato e ha fatto fiasco.

**ANNA:** Già, con quei due alle spalle che mi guardavano?!? M'è tremata la mano!

**ERNESTO:** Io invece tiro, e zac, colpisco, e vinco tutte le biglie! Ma appena mi sono chinato a prendere le biglie i due Pásztor hanno fatto un passo avanti e il più giovane mi ha gridato: "Sequestro!". Io sono rimasto di sasso un momento; poi, mi sono voltato e loro due...

**ANNA:** Va beh, non c'è niente da vergognarsi... siamo corse via... per cercare aiuto e quando siamo tornate, lui stava ancora piangendo!

**ERNESTO** (*comincia a singhiozzare*): Va bene, piangevo, ma non sono scappato e poi almeno io non ho fatto la spia che tu eri scappata, mentre tu hai detto che piangevo...

**GIOVANNI:** Bravo soldato Ernesto, non sei fuggito e hai salvato, sia pure piangendo, l'onore dei Ragazzi di via Pal. Si terrà conto anche di questo per la tua nomina a ufficiale.

**ERNESTO:** Grazie (*si asciuga il naso col dorso della mano*). Insomma mi hanno urlato nelle orecchie che era una sfida, mi hanno rubato le biglie e poi se ne sono andati. Che potevo fare? Sono rimasto lì... la rabbia mi ha fatto uscire le lacrime da sole (*si risente il tono del pianto nella voce*). Non è stato per le biglie, ma per il modo, per la prepotenza, perché io ero piccolo, e loro erano più forti... non per le biglie, è stato per quel tono da violenti... (*si avvicina allo scoppio finale del pianto*) solo perché sono più debole; che colpa posso avere avuto se, dalla rabbia, sono scoppiato a piangere? (*scoppia in lacrime appoggiandosi a Giovanni*)

**GIOVANNI** (*se lo tiene un momento contro il petto*): Ernesto, ora basta piangere. Dobbiamo pensare al da farsi.

**ERNESTO** (*si rimette in piedi, si asciuga gli occhi, scatta sull'attenti*): Scusate!

**ANNA** (*emette un fischio*): Basta tu! I fatti sono questi... non possiamo restare impassibili. Sono mesi ormai che le Camicie Rosse ci stanno provocando.

**DESIDERIO:** Certo, le cose non si mettono per il meglio...

**MARTINO:** Per me questo è un affronto per tutti i ragazzi della via Pal. È un gesto che va punito!

**GIOVANNI:** Va bene, va bene! Grazie del vostro parere; per adesso basta, andiamo a pranzo. Sono convinto anch'io che si tratta di un affronto imperdonabile; ci sono gli estremi anche per una dichiarazione di sfida! Ci vediamo dopo al campo per decidere cosa fare. Appuntamento alle tre in punto! È in gioco... l'onore dei Ragazzi di via Pal!

**MARTINO:** Ben detto capitano! Per i Ragazzi della via Pal... Hip, hip ...

**TUTTI** (*ad una sola voce*): Urrà! (*si salutano ed escono da direzioni diverse*) Ci vediamo tra poco!

**CANTO:** Grandi cose

**BRANO BIBLICO:** 1Tes 4,8-12

*Riguardo all'amore fraterno, non avete bisogno che ve ne scriva; voi stessi infatti avete imparato da Dio ad amarvi gli uni gli altri, e questo voi fate verso tutti i fratelli dell'intera Macedonia. Ma vi esortiamo, fratelli, a farlo ancora di più e a farvi un punto di onore: vivere in pace, attendere alle cose vostre e lavorare con le vostre mani, come vi abbiamo ordinato, al fine di condurre una vita decorosa di fronte agli estranei e di non aver bisogno di nessuno.*

**COMMENTO:** dove risiede il vero onore? Paolo sottolinea che la dignità personale sta nella capacità di conquistarsi le cose sapendo però che Dio ci ha già reso come un prodigio, ci ha già dato l'onore e la dignità di figli. Rispondiamo quindi a lui attraverso azioni che rispondono a questa dignità. La nostra appartenenza, la nostra bandiera è l'onore che dobbiamo a ciascuno, la fedeltà alla parola data, il mantenimento delle promesse. Facciamone un punto di onore!

**SEGNO:** bandiera

**GESTO:** bruciare incenso

Facendo riferimento alle parole di San Paolo chiedi ai ragazzi di dire agli altri che cosa vuol dire essere una persona d'onore, cercando di esprimere concretamente a quali azioni si fa riferimento. Mentre esprimono questi fatti verbalmente, si devono avvicinare a un piccolo braciere, per mettere e bruciare alcuni grani di incenso in segno di onore.

**IMPEGNO DEL GIORNO:** mantenere le promesse

In questa giornata cerca di mantenere tutte le promesse e gli impegni che ti prendi cercando di dare il massimo. Tutte le volte che ci riuscirai fai il contorno della tua mano sul muro dei pensieri di via Pal, scrivendo all'interno la promessa che sei riuscito a mantenere.

**PADRE NOSTRO**





## in gioco il gioco

**TITOLO:** Piglia la biglia!

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 30'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** tantissime biglie e nastro bianco e rosso

**ISTRUZIONI:** tracciamo il campo da gioco disegnando con il nastro bianco e rosso un cerchio del diametro di tre spanne. Poi ne delineiamo, attorno al primo piccolo cerchio, un secondo, di venti passi di diametro sempre con il nastro bianco e rosso. Le squadre si potranno disporre lungo il grande cerchio non superando la linea. Ogni giocatore avrà tre biglie. A turno ogni squadra farà lanciare un componente. Scopo del gioco è bocciare alcune biglie precedentemente disposte nel cerchio centrale. Se si colpisce una o più biglie queste sono conquistate dal "bocciatore", se invece non viene colpita nessuna biglia quest'ultima sarà aggiunta a quelle del piccolo cerchio. Ci saranno anche dei disturbatori, i "fratelli Pásztor" (due animatori) che occasionalmente tra un lancio e l'altro sfideranno il lanciatore vincente in un sfida qualsiasi (dall'urlo più lungo, a scalpo, a morra cinese, ai galletti, ecc.). Nel caso vincano le terribili camicie rosse le biglie vinte dal lanciatore saranno tolte dal gioco. Vince la squadra che ha avrà conquistato più biglie alla fine della partita.

**VARIANTE:** per rendere il gioco più divertente e equilibrato si possono tracciare degli altri cerchi concentrici per far lanciare i giocatori da diverse distanze. Se un lanciatore tira la biglia dalla distanza più grande può moltiplicare la vincita delle biglie per il numero dei passi della distanza.

**ALCUNE ATTENZIONI:** sicuramente serve un arbitro nei paraggi delle biglie centrali per controllare le bocciate e per controllare che non ci sia nessuno sulla traiettoria dei lanci.



## in gioco le attività'

### **TITOLO:** "Giocattoli semplici per giochi speciali"

**Ambientazione:** per Ernesto perdere le biglie che aveva faticosamente conquistato durante la sfida è stato molto più che un affronto: quelle biglie per Ernesto erano bellissime, uno dei giochi più ambiti che si potessero avere, in particolare quelle due brillanti biglie di vetro. E se provassimo anche noi a giocare con le biglie?

**FINALITÀ:** sensibilizzare al piacere del gioco creando, animando e reinventando i "giocattoli di una volta".

**DESTINATARI:** 6-14 anni

**DURATA:** 50'

**SPAZI:** al chiuso e all'aperto

### **OCCORRENTE:**

**Per lo Yo-Yo rimbalzino:** un'assicella di legno lunga circa 25 cm, larga 12 cm e spessa almeno 1 cm, un seghetto da traforo, un pezzo di spago lungo circa un metro, un chiodino, colla vinilica, tempere, pennello.

**Per la trottola che trottola:** fogli di carta colorata, colla o scotch, stuzzicadenti, forbici, matita.

### **ISTRUZIONI:**

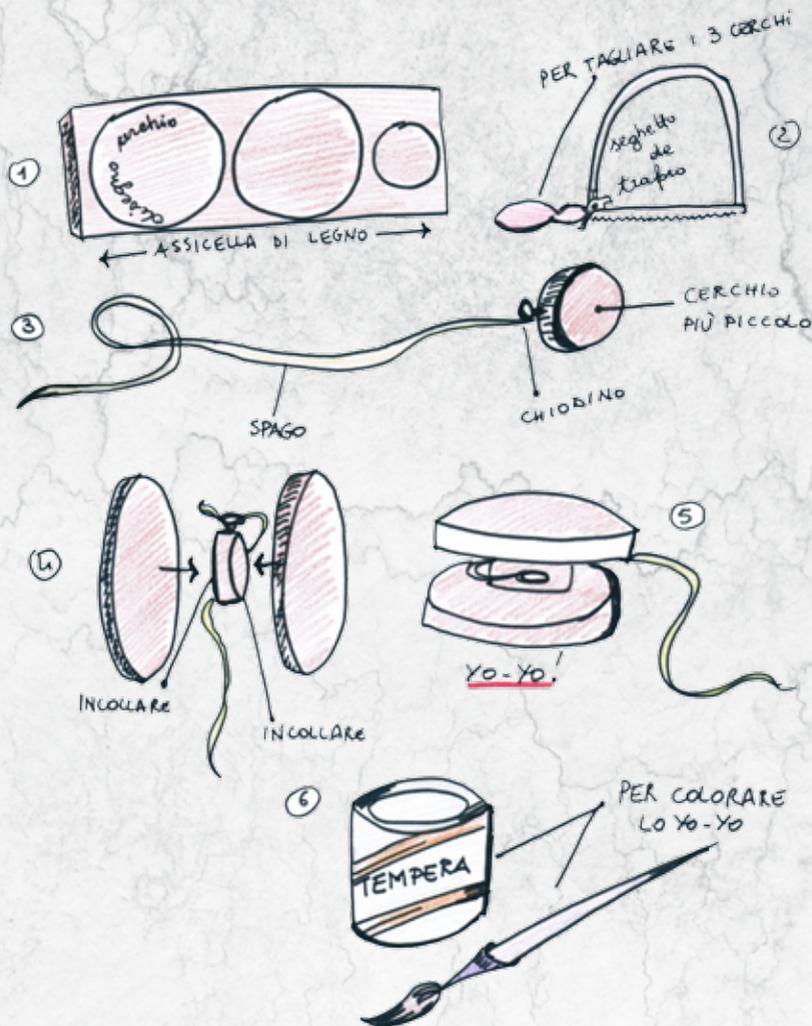
**Lo Yo-Yo rimbalzino:** disegnare su un'assicella di legno due cerchi grandi e uno piccolo, per poi ritagliarli con il seghetto da traforo. Dopo aver ritagliato i tre cerchi, prendere il pezzo di spago e fermarlo con un chiodino al cerchio più piccolo, quindi incollare i due cerchi più grandi, mantenendo il cerchio piccolo al centro. In un secondo momento, sollecitare i ragazzi ad usare tutta la loro fantasia per abbellire, colorando, il giocattolo che con le loro mani hanno creato. I ragazzi così proveranno non solo la piacevolezza di aver creato "qualcosa" ma anche, successivamente, il piacere di giocare.

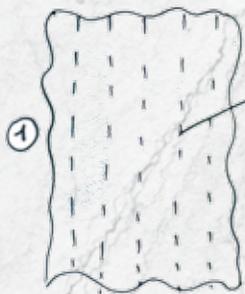
**La trottola che trottola:** tagliare 6 strisce di carta colorata alte circa 5mm e unirle tutte insieme con la colla o lo scotch, creando così una lunga strisciolina di carta. Successivamente fissare un'estremità della carta allo stuzzicadenti, e iniziare ad arrotolarvi intorno la carta, stringendola bene. Spiegare ai bambini (in particolare ai più piccoli) come fermare la carta con un pezzetto di scotch o della colla e infine, con l'aiuto di una matita, spingere leggermente la carta arrotolata in modo che le striscioline siano rivolte verso l'alto.

**ALCUNE ATTENZIONI:** sicuramente è una esperienza unica quella di costruire il proprio giocattolo, essendo consapevoli di appartenere ad una società in cui si è persa la tradizione del gioco. Proprio per questo è importante aiutare i ragazzi a riflettere sull'attività fatta, specialmente sul fatto che un giocattolo creato da sé si rivela sia un buon oggetto per divertirsi sia una buonissima idea per conoscere e sperimentare la realtà e il mondo dello stupore.

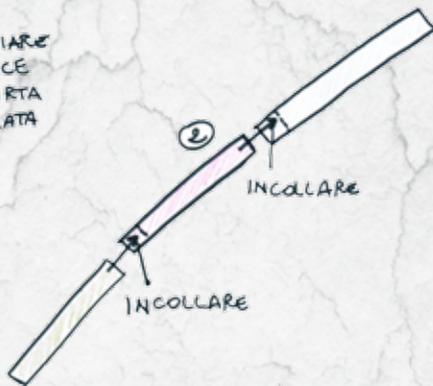
IN GIOCO...

**VARIANTI:** per i bambini più piccoli, dai 6 ai 9 anni, può risultare più semplice la realizzazione della trottola, mentre per i ragazzi dai 10 ai 14 può risultare più interessante costruire e poi sfidarsi a colpi di yo-yo!





TAGLIARE  
STRISCE  
DI CARTA  
COLORATA



STUEZICABENTE

3

FISSARE  
LA STRISCIA  
CON NASTRO  
ADESIVO O COLLA



4

ARROTOLARE  
LA STRISCIA  
ATTORNO ALLO  
STUEZICABENTE

5



TROTTA

IN GIOCO ...



## in gioco le **attività**'

**TITOLO:** Sfida all'ultimo fischio!

**AMBIENTAZIONE:** Giovanni osserva Anna e i suoi modi di fare mentre Ernesto racconta del "Sequestro". Giovanni sa bene che il modo migliore per dimostrare il proprio onore non passa per la violenza. Così decide di sfidare i fratelli Pásztor a "colpi di fischi".

**FINALITÀ:** aiutiamo i ragazzi a comprendere che c'è sempre un modo per far valere il proprio onore senza utilizzare la prepotenza e la violenza.

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** è a discrezione dell'animatore, è un gioco adattabile.

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso (spazi grandi)

**OCCORRENTE:** oggetti per costruire gli strumenti musicali, giuria.

**ISTRUZIONI:** i ragazzi vengono divisi in squadre (il numero di queste varia a seconda del numero dei ragazzi presenti) e a ciascuna di queste viene affidata una base. Il gioco-attività è diviso in due manche. Nella prima manche i ragazzi dovranno costruire degli strumenti musicali con quello che trovano attorno. Ad esempio se siamo all'aperto possono cercare dei rametti o dei sassi per fare le percussioni, oppure possono prendere dell'erba e farla fischiare tenendola stretta tra le mani, o utilizzare una bottiglia vuota con dei sassi dentro come maracas, ecc. Terminato il tempo a disposizione per la realizzazione dello strumento, verrà assegnato un punteggio ad ogni ragazzo in base alla sonorità dell'oggetto e alla sua originalità. Nella seconda manche, i singoli giocatori, dovranno riunirsi con il resto della squadra a far suonare tutti gli strumenti contemporaneamente come se fossero una banda. Occorre quindi che ogni gruppo abbia un direttore, un tempo da seguire, un motivo. Inoltre tutta la squadra dovrà fischiare il brano che si è scelto di comporre (non occorre comporre chissà quale pezzo, è sufficiente andare a tempo e pensare ad un motivo da fischiare). In questa seconda manche le squadre saranno premiate con un punteggio in base alla capacità di tenere il tempo tutti insieme e in base a come la squadra ha fischiato.

**ALCUNE ATTENZIONI:** potrebbe essere utile pensare di mettere a disposizione, sul campo da gioco, un po' di materiale per la costruzione degli strumenti musicali.

## **TITOLO:** Che fatica...!

**INTRODUZIONE:** i ragazzi che presentano *disabilità motoria*, oppure che nel linguaggio comune sono definiti “deboli di costituzione”, o che presentano qualche deficit fisico, non riescono a fare attività sportive al pari degli altri. Proponiamo allora un’attività dove i ragazzi normodotati abbiano modo di sperimentare la differenza tra fare un’attività in condizioni standard e ripetere le stesse attività con l’aggiunta di alcuni elementi di difficoltà. Lo stancarsi più velocemente e la maggiore fatica li aiuterà a comprendere meglio quei ragazzi, per i quali compiere atti di vita quotidiana, all’apparenza banali, risulta un’impresa titanica.

**FINALITÀ:** cimentarsi in alcuni giochi sportivi al fine di confrontare l’impiego di energie fisiche in condizioni ottimali e la fatica invece sperimentata in presenza di elementi che rendono la medesima attività sportiva più difficile e pesante.

**DESTINATARI:** 6-14 anni

**DURATA:** 120’, in spazi all’aperto

**OCCORRENTE:** nastro bianco e rosso, metro, fischietto, cronometro, taccuino per annotare i tempi dei ragazzi registrati dal cronometro, ostacoli, testimone, zaini con libri.

**ISTRUZIONI:** dividere il Grest in 4 squadre e dilettarsi in alcune discipline di atletica.

- **Salto in lungo:** *in questa disciplina gioca una squadra alla volta. La prova della squadra finisce quando tutti i componenti hanno fatto 2 salti (uno di prova e uno valido). Ogni giocatore della squadra dovrà, data una linea di partenza (indicata dal nastro bianco e rosso), fare un salto in avanti.*

- **Corsa ad ostacoli:** *gioca tutta la squadra e le squadre devono risultare di numero pari. È una gara di velocità, vince quindi la squadra che impiega il minor tempo possibile per completare la staffetta. Sulla corsia delimitata per la corsa, sono distribuiti 6 ostacoli intervallati, uno alto e uno basso. Al fischio di inizio i bambini dovranno passare a gattoni sotto l’ostacolo alto mentre dovranno saltare a piedi uniti quello basso. Il giocatore che segue non può partire fino a quando il compagno che ha appena fatto il percorso non arriva a dargli un cinque.*

- **Corsa di velocità con passaggio di testimone:** *stabilito un perimetro di gara (possibilmente di forma quadrata) si dispongono i ragazzi della squadra ai vari angoli del perimetro, organizzando opportunamente i turni di corsa dei giocatori per ogni squadra. Parte il primo corridore con il testimone in mano, lungo uno dei lati del perimetro, poi passa il testimone a uno dei suoi compagni che percorre l’altro lato, e così via. Il percorso è a tempo, quindi vince la squadra che lo termina per prima.*

Tutte le discipline dovranno essere ripetute due volte. La seconda volta, i giocatori gareggeranno con l’aggiunta di uno zaino pieno di libri. Condividere poi con i ragazzi su cosa vuol dire far fatica a muoversi, e quindi su come si possono sentire le persone che per natura sono sempre più deboli degli altri.

**ALCUNE ATTENZIONI:** a seconda dell’età, gli animatori si regoleranno nella scelta e disposizione dei percorsi, degli ostacoli e, nella seconda fase, sul peso degli zaini.

**VARIANTE:** la corsa di velocità può essere fatta anche con un bicchiere d’acqua in mano... siamo in estate e qualche gioco ad acqua non guasta!

# IN GIOCO LA SEMPLICITÀ'

## Il Campo di via Pal

Il campo dei ragazzi della via Pal è un luogo semplice e ideale per il gioco. Situato in mezzo ai palazzi, è ancora una zona adatta a nascondersi per gioco, sognando di essere una tribù di pellerossa o i grandi cercatori d'oro del Klondike... un campo dove la possibilità di immedesimarsi con SEMPLICITÀ nei grandi personaggi della storia diventa gioco di vita. Il campo è certamente un appezzamento di terra destinato in futuro alla costruzione di case, ma, per ora, rappresenta uno spazio meraviglioso per il gioco, delimitato da una staccionata, da due grandi casermoni sugli altri due lati e, sul quarto lato, prosegue in un altro campo molto più vasto, affittato a una segheria a vapore. Ed ecco che in questo ultimo spazio si trovano, un po' dappertutto, enormi cubi regolari di legname, cataste di grossi tronchi, l'una così vicina all'altra che fra di esse si formano corridoi talmente angusti, da sembrare un gozzoviglio di intricatissime viuzze, tra le quali risulta piuttosto difficile orientarsi... ma le cataste più grandi diventano, con un po' la fantasia, fortezze inespugnabili, con bastioni, torrette, parapetti, pronte ad essere difese da un esercito di ragazzi in gamba! E come un esercito vero, anche l'esercito dei Ragazzi della via Pal è composto, ovviamente sempre per gioco, da ufficiali e soldati semplici... anche se nel nostro caso è un esercito composto di soli ufficiali, con un solo soldato semplice, Ernesto. A lui vengono affidati quindi tutti i lavori più umili, a lui viene chiesto di mettersi sull'attenti ed eseguire rigidamente il saluto militare di fronte ai suoi superiori, cioè a tutti, i quali non gli risparmiano osservazioni e rimproveri: "Accosta i tacchi! Fuori il petto! Pancia in dentro! Attentiiii...il!". Ed Ernesto obbedisce semplicemente a tutti, oltre che fare tutti i lavori che gli vengono assegnati di giorno in giorno dai suoi superiori in grado. Anche oggi Ernesto è al campo per tutta una serie di manutenzioni del forte, in compagnia di Ettore, il grosso cane del custode della segheria. L'unico che obbedisce anche al soldato semplice Ernesto. Ma oggi il cane è irrequieto, e ha tutte le ragioni di esserlo, dato che c'è un intruso nel campo. Dopo un certo scoraggiamento Ernesto inizia ad arrampicarsi su una delle cataste più alte, per scovare un'eventuale presenza imprevista. Franco, il capo della banda dell'Orto Botanico, si trova in cima alla più alta catasta di legna, con in mano la bandiera rossa e verde dei Ragazzi della via Pal e con la posa caratteristica del conquistatore. Franco è un ragazzo moro, robusto e dal comportamento fiero, per di più con quella camicia rossa che gli conferisce un aspetto decisamente... garibaldino! Ernesto dopo un timido tentativo di opporsi al furto, scivola rovinosamente dalla catasta su cui si era arrampicato, deriso da Franco, il quale fugge, beffardo, con il trofeo in mano.

PUNTATA 4

*Il campo di Via Pal: una serie di fortezze costruite con cataste di legno che creano una serie di corridoi angusti con una specie di spazio più ampio – tipo cortiletto – al centro*

**ERNESTO** *(entra solo, dal fondo, dove c'è la staccionata e la porticina in legno):* Ed eccomi qui... che meraviglia il nostro campo! Un posto semplice e perfetto per tutti i nostri giochi! Lo adoro! Anche se, uff... non è giusto che tocca sempre a me venire qui prima degli altri per effettuare la manutenzione dei torrioni. Giusto, Ettore? Poveri soldati semplici! Sempre costretti ad obbedire! *(imitando la voce di qualcuno più grande)* “Fuori il petto! Pancia in dentro! Sull’attenti!!!!”. Mamma mia, piacerebbe anche a me dare ordini ogni tanto! Meno male che ci sei tu ad obbedire ai miei ordini! Ma, a proposito, dove sei? *(urlando)* “Ettoreeeee, Ettoreeeeeeeeeee” *(si sente abbaiare da dietro una catasta di legno. La voce può essere registrata, ma si può pensare anche ad un cane vero ammaestrato)* Eccoti! Su, Ettore *(in tono imperativo)*, vieni qui! *(il cane continua ad abbaiare, senza mostrarsi)* Accidenti! Non mi ascolti neppure tu! *(deluso, poi in tono ancora più minaccioso)* “Ettore, vieni qui! Insomma, ma che hai oggi! Sei strano! Non sei mai stato disubbidiente!”

*Mentre il cane continua ad abbaiare, si sente un rumore provenire dal torrione su cui è issata la bandiera rossa e verde e si comincia a intravedere la figura di un ragazzo con la camicia rossa; Ernesto si avvicina al torrione e quando vede il ragazzo, si nasconde spalleggiandosi alle cataste di legno.*

**ERNESTO** *(sottovoce):* Mamma mia, ma quello è Franco! Il terribile Franco, il nostro nemico, il capitano dei ragazzi delle Camicie Rosse!

*(Intanto Franco è salito in alto e, sporgendosi un po' lo vede).*

**FRANCO:** Marameo, ti ho visto, Ernesto, è inutile che ti nascondi *(Ernesto sobbalza e lo guarda dal basso)*. Niente paura... non sono venuto per farti del male... ho solo voluto fare una passeggiata nel campo di Via Pal... anzi, fammi un favore, dì ai tuoi compagni che volevo dare un’occhiata alle vostre trincee, si usa no? Dopotutto siamo in sfida! E intanto, visto che non c’è nessuno, approfitto per portarmi via la vostra bella bandiera!

**ERNESTO** *(agitato, tenta di salire sulla catasta su cui era Franco):* No, questo no! Non puoi, la bandiera no... vengo io a difenderla, il soldato semplice Ernesto difenderà la bandiera! *(Cade giù)*

**FRANCO** *(beffeggiandolo):* Non ti scomodare, piccolo; piuttosto salutami tanto il tuo capo e tutti i tuoi compagni... ah, e la bandiera, se la rivorrete, sappiate che resterà sull’asta dell’Orto Botanico, nell’accampamento delle Camicie Rosse. Addio, piccolo *(esce)*.

**ERNESTO** *(ritenta disperatamente):* Vigliacco! Aspetta almeno di strapparmela con la forza! Solo un codardo può rubare la bandiera senza conquistarla in combattimento. *(Prova a girare da dietro il torrione)* Non è possibile... è adesso? *(Continua a guardare nella direzione dalla quale Franco è fuggito)* Arrivasse almeno qualcuno...

*(In quel momento, qualcuno bussa alla porticina sul fondo quattro volte. Ernesto è impaurito. Si avvicina alla porta e resta titubante. Una musica "ad hoc" potrebbe enfatizzare questo momento di suspense? Aprire? Non aprire? Chi sarà?)*



## in gioco le orme

**CANTO:** Preghiera di San Damiano

**BRANO BIBLICO:** Rm 12,3-8

*Per la grazia che mi è stata concessa, io dico a ciascuno di voi: non valutatevi più di quanto è conveniente valutarvi, ma valutatevi in maniera da avere di voi una giusta valutazione, ciascuno secondo la misura di fede che Dio gli ha dato. Poiché, come in un solo corpo abbiamo molte membra e queste membra non hanno tutte la medesima funzione, così anche noi, pur essendo molti, siamo un solo corpo in Cristo e ciascuno per la sua parte siamo membra gli uni degli altri. Abbiamo pertanto doni diversi secondo la grazia data a ciascuno di noi. Chi ha il dono della profezia la eserciti secondo la misura della fede; chi ha un ministero attenda al ministero; chi l'insegnamento, all'insegnamento; chi l'esortazione, all'esortazione. Chi dà, lo faccia con semplicità; chi presiede, lo faccia con diligenza; chi fa opere di misericordia, le compia con gioia.*

**COMMENTO:** Paolo individua in ciascuno un dono per l'utilità comune. Questo dono è dato dal Signore perché sia messo in comune, come un solo corpo. Quindi solamente insieme è possibile realizzare quel disegno pensato per ciascuno. La semplicità consiste nel comprendere il dono che ci è dato e realizzarlo per il bene di tutti, senza andare in cerca di cose che non siano alla nostra portata. Semplicità è valorizzare i doni di tutti!

**SEGNO:** regalo

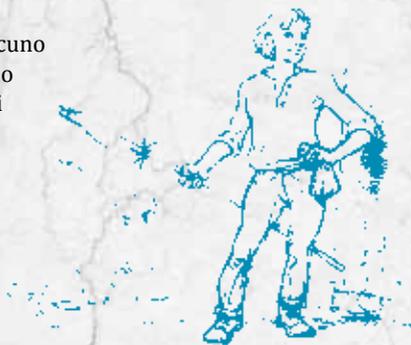
**GESTO:** passarsi di mano in mano un pacchetto regalo

Disponi in cerchio tutti i ragazzi e chiedi a loro di pensare a un dono che ciascuno sente di avere e sa spendere per l'utilità della comunità. Al via, i ragazzi si fanno passare un pacchetto regalo. Tutte le volte che un ragazzo prende in mano il pacchetto deve dire ad alta voce il dono che ciascuno ha pensato. Al termine di questa successione di gesti e parole cerca di far capire che tutti questi doni sono un regalo del Signore... e sono un regalo gratis!

**IMPEGNO DEL GIORNO:** non pretendere dagli altri quello che non possono fare

In questa giornata, nella quale ciascuno comprende il suo ruolo e il suo dono per la comunità, cerca di non pretendere dagli altri quello che non possono fare, perché semplicemente non è per loro. Sul muro dei pensieri di via Pal fai una macchia di colore nero tutte le volte che sei caduto in questa mancanza di attenzione nei confronti dei tuoi compagni.

**PADRE NOSTRO**



IN GIOCO...



## in gioco il gioco

**TITOLO:** Olimpiadi di via Pal

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** quanto si vuole, si può fermare e riprendere più volte durante il periodo.

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** tutti i materiali per le singole sfide tratte dal *Manuale dei giochi senza tempo*

**ISTRUZIONI:** ricercare e scegliere tra i 50 giochi del *Manuale dei giochi senza tempo*, in appendice al sussidio, quelli che si possono attuare velocemente per poi utilizzarli all'interno di un grande gioco, che coinvolga tutte le squadre in una olimpiade dei giochi dimenticati. Si potrebbero scegliere per esempio i seguenti giochi tratti dal manuale: sfida all'elastico; corsa dei sacchi; tiro alla fune; lancio della lippa; tiro alla fionda; corsa dei kavello; lancio della ruzzola; tiro con gli anelli; lancio del waasa; bocce quadrate.

Importante è avere tutti gli attrezzi e i materiali pronti. Nella fase di preparazione del gioco, coinvolgete tutti i ragazzi nella costruzione degli attrezzi e nella predisposizione delle varie aree di gioco.

**VARIANTE:** dopo l'Olimpiade, i materiali costruiti per realizzare i giochi si possono lasciare disponibili per i ragazzi anche nelle altre giornate di centro estivo, in modo che vi possano giocare anche nei momenti liberi.

**ALCUNE ATTENZIONI:** fondamentale è la fase della premiazione in cui, oltre a premiare chi ha vinto le olimpiadi, devono essere premiati con una medaglia tutti i giocatori, anche solo per aver partecipato; inoltre potrebbe essere bello premiare le squadre anche in base a come hanno costruito gli strumenti di gioco delle varie sfide.



## in gioco le attività'

**TITOLO:** Ho “taggato” un alienoooooooo!

**AMBIENTAZIONE:** il campo di Via Pal è meraviglioso! Cubi di legna, cataste di tronchi, cose semplici che diventano fortezze inespugnabili, labirinti avventurosi... Tutto è possibile per chi decide di giocare con la fantasia come fanno i nostri amici Giovanni, Anna, Martino, Ernesto che, ogni giorno, visitano mondi sconosciuti, diventano eroi dei loro allegri pomeriggi! Se provassimo anche noi a diventare altri personaggi e a sognare ad occhi aperti? Basta poco per divertirsi! Provare per credere.

**FINALITÀ:** riflettere sulla possibilità di divertirsi con cose semplici e tanta fantasia.

**DESTINATARI:** 11-14 anni

**DURATA:** 90'

**SPAZI:** preferibilmente al chiuso

**OCCORRENTE:** oggetti vari (qualsiasi cosa, anche la più strana, purché sia reperibile negli ambienti del Grest); proiettore, PC, un cartone o una grande valigia, dei giornali, nastro telato, delle immagini prese da Internet con ambientazioni diverse (es. un prato, una fabbrica, una classe scolastica, un treno...), una lista già pronta di ruoli e caratteristiche dei personaggi.

**ISTRUZIONI:** in una prima fase dell'attività, senza spiegare loro nulla, si manderà ciascun ragazzo a cercare, negli ambienti del Grest, un oggetto qualsiasi (più semplice e banale è, più ci divertiamo). Possono scegliere di tutto: un pezzo di carta igienica, un sasso, il laccio di una scarpa del proprio compagno... Tutti gli oggetti verranno messi in una grande valigia posta al centro. A questo punto, ciascun ragazzo cercherà e ritaglierà, nelle pagine dei giornali a disposizione, la foto di un personaggio (è importante che il personaggio sia “anonimo”, cioè non appartenga al mondo dei “vip”). Tutti i ritagli verranno disposti intorno alla valigia. Adesso si può cominciare sul serio: l'attività prevede che una coppia di ragazzi per volta, vada al centro e si metta in gioco. L'animatore, infatti, proietterà sul muro un'ambientazione e dirà solo alla coppia il ruolo e la caratteristica dei personaggi nei quali devono immedesimarsi. (es.: 1-Immagine: Prato/Ruoli personaggi: Un alieno ansioso - Un giardiniere cattivissimo). I due dovranno scegliere una figura tra quelle ritagliate, “taggare” il proprio personaggio sulla foto (anche le posizioni sono importanti!) e immedesimarsi in essi attraverso una vera e propria scenetta che prevede: parole, gesti e l'utilizzo obbligatorio di due oggetti scelti a caso dalla valigia.. La scenetta non deve durare più di 1 minuto. Gli altri ragazzi dovranno cercare di indovinare il ruolo dei personaggi in questione. Scaduto il tempo, tocca ad un'altra coppia.

**VARIANTE PER I PIÙ PICCOLI:** con i bambini più piccoli (8-10 anni), le stesse finalità dell'attività possono essere raggiunte attraverso un semplice gioco dei mestieri; un ragazzo sorteggerà un bigliettino sul quale c'è scritto il mestiere di un personaggio e una sua qualità (es. falegname arrabbiato). Sempre con la gestualità, l'utilizzo di una sola frase e l'utilizzo obbligatorio di un oggetto il ragazzo dovrà fare indovinare al resto dei bambini il suo personaggio.



## in gioco le attività'

**TITOLO:** La bandiera Pal

**AMBIENTAZIONE:** i ragazzi della via Pal, giocando nel loro magico campo, hanno immaginato di essere indiani, cowboy... e così facendo si sono divertiti un mondo. Provate a immaginare cosa può succedere se usassimo ancora di più fantasia...

**FINALITÀ:** riscoprire la dimensione della magia e della fantasia nel gioco.

**DESTINATARI:** 8-14 anni - **DURATA:** a discrezione dell'animatore

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso (spazi grandi)

**OCCORRENTE:** nastro bianco e rosso per delimitare il terreno di gioco ed una bandiera (classico fazzolettone o un altro oggetto a scelta).

**ISTRUZIONI:** il nostro gioco è una sorta di "rubabandiera" in versione "fantasy". I ragazzi divisi in due squadre vengono allineati gli uni di fronte agli altri, separati da una discreta distanza. Tutto si svolge secondo le regole classiche di rubabandiera, a parte una variante; i ragazzi non saranno semplicemente numerati ma, a ciascun giocatore di entrambe le squadre che si fronteggiano, sarà affidato un personaggio o un oggetto particolare. Di seguito alcuni esempi:

**INDIANI:** 1. raggio di luna; 2. toro seduto; 3. apache; 4. tenda; 5. freccia; 6. arco; 7. pelle rossa; 8. danza della pioggia; 9. accetta; 10. Pocahontas. **COWBOY:** 1. pistolero; 2. fodero; 3. sperone; 4. cavallo; 5. Texas; 6. Lucky Luke; 7. saloon; 8. rodeo; 9. pepite d'oro; 10. sceriffo. **DOLCI:** 1. tirami su; 2. profiterol; 3. panna cotta; 4. sorbetto; 5. gelato; 6. tenerina; 7. meringa; 8. tartufo; 9. zuppa inglese; 10. cioccolata in tazza. **VERDURE:** 1. insalata; 2. pomodoro; 3. fagioli; 4. mais; 5. rucola; 6. cipolla; 7. sedano; 8. rapa; 9. cavolo; 10. carote. **FRUTTA:** 1. mele; 2. pere; 3. fragole; 4. banane; 5. arancio; 6. mandarino; 7. uva; 8. ananas; 9. anguria; 10. melone. **ANIMALI:** 1. cane; 2. gatto; 3. koala; 4. bradipo; 5. leone; 6. aquila; 7. pesce; 8. canguro; 9. asino; 10. cammello. **GUARDIE:** 1. pistola; 2. giubbotto antiproiettile; 3. sirena; 4. manganello; 5. spada; 6. fanfara; 7. pennacchio; 8. casco; 9. lacrimogeno; 10. fiamma. **LADRI:** 1. passamontagna; 2. maschera; 3. esplosivo; 4. pistola; 5. sacco; 6. gas soporifero; 7. piede di porco; 8. macchina rubata; 9. allarme; 10. il palo.

**VARIANTI:** nel caso in cui i ragazzi fossero più di 10 per squadra, sarà sempre possibile unire due categorie, come ad esempio indiani e cowboy. Inoltre se l'animatore chiama due numeri, i due giocatori chiamati si prendono in spalla e vanno a prendere la bandiera; se invece vengono chiamati tre numeri si fa il seggiolino (due si tendono le mani e il terzo si siede sopra); se vengono chiamati quattro numeri si fa il serpentone (consiste nel sedersi tutti e quattro per terra in fila indiana, l'ultimo si alza e passa a sedere davanti al primo e così fino ad arrivare alla bandiera); in fine se vengono chiamati cinque numeri si fa il missile (due prendono le gambe, due le braccia, e il quinto è il missile sorretto). Se si sceglie di chiamare più numeri contemporaneamente (2, 3, 5) utilizzeremo parole che contengono i vari oggetti o personaggi. Ad esempio, se si sceglie di utilizzare lo schema della "frutta", si può chiamare "macedonia" (per 2 persone) oppure "dessert di frutta" (per 3 persone) o "cassetta di frutta" (per 5 persone).



# in gioco tutti

**TITOLO:** Ciak si gira!

**INTRODUZIONE:** quando parliamo di *malattie mentali* parliamo di una situazione che agisce sul comportamento, il pensiero, i sentimenti di una persona, rendendo difficile e problematica la sua integrazione sociale. Quali sono i confini per stabilire chi si trova in queste condizioni da chi no? È la società che spesso stabilisce i confini di ciò che è “normale” da ciò che è “anormale” quindi il concetto è “relativo”. Una cosa è certa: la vita sociale deve poter essere affrontata da tutti e dobbiamo imparare a comunicare e a interagire fra noi. Attraverso l’attività teatrale sperimentiamo l’interazione in una comunità di personaggi “caratterizzati da queste maschere di diversità sociale”.

**FINALITÀ:** interpretare personaggi teatrali con diverse caratteristiche fra loro. Sperimentare i processi di interazione e comunicazione che avvengono in situazioni di difficoltà relazionali, in caso di deficit mentale.

**DESTINATARI:** 10-14 anni e animatori

**DURATA:** 60’

**SPAZI:** al chiuso

**OCCORRENTE:** schede con profili caratteriali di personaggi scenici.

**ISTRUZIONI:** vogliamo mettere in scena una rappresentazione ben curata sul tema “I ragazzi della via Pal nel 2011”. Gli attori però non hanno un copione; hanno solo il profilo del personaggio e la traccia del racconto della storia narrativa della puntata. Ogni personaggio rappresenta caratteristiche che sono associabili a “patologie” diverse: sindrome di down, ritardo, depressione, schizofrenia, disturbi fobici, ansia, disturbo paranoide. In ogni foglio si annota il nome del personaggio e le caratteristiche della patologia (non va scritto il nome della patologia). Per esempio *Carla = affettuosa e in cerca di affetto; caparbia, grintosa; Marco = triste, vede sempre tutto negativo, non fa mai programmi e non ha voglia mai di uscire o fare delle attività.* Carla potrebbe essere una ragazza down; Marco presenta i sintomi di una persona che attraversa una fase depressiva. Gli educatori dovranno preparare l’attività cercando di stabilire i profili e documentandosi prima sulla varie patologie. Ovviamente il lavoro andrà fatto per stereotipizzazioni e quindi è fondamentale, per evitare stigmatizzazioni, che ai ragazzi vengano dati solo i profili e non il nome della patologia a cui si è fatto riferimento. Nei vari personaggi ci sono anche persone che hanno caratteristiche esclusivamente legate alla personalità, senza alcuna patologia. Ora i ragazzi dovranno provare a narrare l’episodio mettendo in scena i vari personaggi.

**ALCUNE ATTENZIONI:** nella preparazione della rappresentazione è importante che vi sia l’aiuto di un animatore che abbia presente che l’obiettivo non è ridicolizzare le persone, ma far provare ai ragazzi dei processi di interazione e di comunicazione tra persone diverse.

IN GIOCO...

# IN GIOCO L'IMPEGNO

## Giovanni presidente!

Quattro colpi, uno dopo l'altro, a intervalli regolari. Ernesto corre ad aprire il campo ai suoi compagni e inizia a raccontare l'avventura che gli è appena capitata. Franco, il capo delle Camice Rosse, ha rubato la bandiera dei Ragazzi della via Pall! Il racconto del piccolo Ernesto è fitto di particolari, soprattutto quando descrive il coraggio con cui, da solo, ha affrontato Franco, per tentare in ogni modo di contrastarlo. Dopo aver verificato che la bandiera è stata davvero trafugata, Giovanni prende in mano la situazione: c'è da cucire una nuova bandiera che, per mancanza di stoffa verde, non potrà essere realizzata del colore della precedente, ma sarà bianca e rossa. Ma, mentre Giovanni indica a Ernesto questi compiti, gli altri Ragazzi della via Pal arrivano al campo. In particolare c'è Anna che, dopo un lunghissimo e fortissimo fischio, segnala al gruppo che, entrando, hanno trovato la porticina aperta, in evidente contrasto con il regolamento del campo, che prevede che l'ultimo, entrando, chiuda la porta. Dopo una breve consultazione, risulta che il malcapitato che ha disatteso quella regola è lo stesso Comandante Giovanni, il quale, con grande senso di giustizia, dà disposizione affinché il suo nome sia segnato sul libro nero dei Ragazzi di Via Pal, in quanto colpevole di non aver eseguito una delle loro regole più importanti. Il pomeriggio dei nostri amici prosegue con una fitta rete di domande al soldato semplice sulla dinamica del suo scontro con il terribile Franco... domande che in poco tempo mettono in luce quanto fosse surreale il racconto di Ernesto, soprattutto nel momento in cui descrive come il capo delle Camice Rosse sia fuggito di fronte a lui, suscitando una certa perplessità nei compagni, e in particolare in Desiderio, il quale, tuttavia, sembra avere uno strano atteggiamento di ammirazione nei confronti del capitano avversario. Ma ancora una volta la calma e la saggezza di Giovanni riportano la discussione al centro del problema: è necessario considerare la situazione con estrema gravità... prima il "Sequestro!", poi l'incursione nel campo e il furto della bandiera. È necessario con urgenza eleggere il nuovo presidente, in modo da conferirgli anche pieni poteri immediati, vista la situazione di emergenza. L'elezione viene subito effettuata, dando a ciascuno un foglietto di carta sul quale, segretamente, dovrà indicare il nome del candidato scelto. Il risultato finale dopo lo spoglio delle schede prevede undici voti a Giovanni e tre a Desiderio! I tre voti per Desiderio rappresentano la sorpresa generale, dato che un voto era prevedibile (certamente quello di Giovanni)... ma gli altri due? Chi potevano essere quei due nel gruppo che avevano votato contro Giovanni, esprimendo in tal modo il loro malcontento di fronte al suo essere capo? Giovanni, ringraziando per la fiducia a lui nuovamente riconfermata dalla larghissima maggioranza e per il riconoscimento generale dell'IMPEGNO da lui profuso alla guida del gruppo, inizia subito ad affrontare le provocazioni e le intimidazioni delle Camice Rosse. "Quelli dell'Orto Botanico certamente hanno anche l'obiettivo di impossessarsi del nostro campo da gioco... che noi difenderemo a tutti i costi!" Dopo l'esplosione di giubilo generale e un fischio fortissimo di Anna, Giovanni rivela anche l'intenzione di andare a far una "visitina" nella base avversaria, per ricambiare l'intrusione di Franco e il furto della bandiera. Un'intenzione che termina la parte ufficiale dell'adunata. Messe da parte quindi le questioni ufficiali, si può finalmente passare al gioco con la palla e le racchette!

# PUNTATA 5



## In Gioco La Scena

*Campo di Via Pal.*

**GIOVANNI** (*fuori scena*): Ernesto ci sei?

**ERNESTO** (*riconosce la voce, apre la porta; entrano Martino, Desiderio e, per ultimo, Giovanni*): Comandante mi scusi, ma... è successa una cosa tremenda!

**GIOVANNI**: Che hai Ernesto, mi sembri un pulcino spaventato. Parla, ti ascoltiamo!

**ERNESTO** (*agitato*): Il capo delle Camicie Rosse, Franco, è venuto qui nel nostro campo, poco fa! Come sempre, anche oggi sono arrivato per primo per le solite manutenzioni. Sento il cane che abbaia in uno strano modo, lo osservo e capisco che fa segno alla catasta dove sta la bandiera. Ad un tratto, intravedo lassù Franco e (*tentenna, ma poi va spedito*) subito lo affronto, faccio per arrampicarmi, ma purtroppo scivolo... Quello, intanto mi vede, mi prende in giro e scappa. Ho provato a risalire, ma sono scivolato ancora... e l'ho visto prendersi la bandiera.

**MARTINO** (*si sposta per vedere*): Ha ragione... la bandiera non c'è più!

**DESIDERIO** (*vede anche lui*): Vero! Sì è portato via la bandiera! Certo che è proprio coraggioso!

(*I ragazzi lo guardano con sospetto*)

**ERNESTO**: Che dici! È un ladro! Ha detto anche che se la vogliamo, potremo andarla a riprendere all'Orto Botanico, nell'accampamento delle Camicie Rosse. Io ho fatto un ultimo sforzo per arrampicarmi, ma sono scivolato giù ancora e quello, prendendomi in giro, è scappato spaventato...

**GIOVANNI**: La faccenda è seria. Martino! Tu pregherai tua sorella di cucirci un'altra bandiera.

**MARTINO**: Sarà fatto, comandante! Solo che mi pare non abbia più stoffa verde... solo bianca...

**GIOVANNI**: Va bene, falle cucire una bandiera con i colori rosso e bianco: questi saranno i nuovi colori della nostra bandiera e tu, Ernesto, fai una correzione allo statuto dei Ragazzi della Via Pal: i colori della nostra bandiera non saranno più il verde e il rosso, ma il rosso e il bianco.

(*Ernesto annuisce. Si sentono dei rumori. Sembrano ragazzi che corrono*)

**GIOVANNI**: Attenzione, c'è qualcuno, forse i nemici... Tutti ai posti di combattimento!

**ANNA** (*entra trafelata con altri ragazzi, magari scelti al momento*): Ehi, dove siete? (*fischia*)

**GIOVANNI** (*uscendo per primo, seguito dagli altri*): Uscite tutti, è la solita ritardataria...

**ANNA**: Vi siete nascosti? Cos'è quella faccia? Non sono uno spaventapasseri!

**ERNESTO**: Con quello che è successo, altroché se c'è da spaventarsi! Hanno rubato la bandiera!

**ANNA** (*va a guardare*): Santo Cielo! E chi è stato?

**MARTINO**: Franco, il comandante delle Camicie Rosse!

**ANNA**: Vigliacco, farabutto, la nostra bandiera! Chi c'era qui al campo?

**DESIDERIO** (*con un po' di scherno nella pronuncia*): Ernesto!

**ANNA**: Figuriamoci, allora!

**ERNESTO** (*frigna*): Ecco, tutti con me ce l'hanno, ma mica è colpa mia se quello...

IN GIOCO...

**GIOVANNI:** Non cominciamo. Quello che è stato è stato, ora...

**ANNA** (*scatta sull'attenti interrompendolo con tono serio*): Signor comandante, mi scusi se interrompo. Devo far osservare che quando sono entrata al campo, la porticina di accesso era aperta. Tutti sappiamo che le norme dello statuto impongono di chiudere la porta all'ultimo che entra...

**GIOVANNI:** Giusto! Chi è entrato per ultimo? Che venga scritto il suo nome nel libro nero!

**DESIDERIO** (*compiaciuto*): Faccio notare che l'ultimo ad entrare è stato proprio il comandante...

**GIOVANNI:** Io? Bene, allora, come è giusto, Desiderio, segna il mio nome sul libro nero.

**TUTTI:** Evviva!

**GIOVANNI:** Mi fa piacere che siete contenti di vedere scritto il mio nome sul libro nero.

**TUTTI:** No, comandante, non è per questo, è perché siamo fieri della tua lealtà e giustizia!

**GIOVANNI:** Grazie! Ed ora passiamo all'elezione. Siamo in emergenza, si prospetta una sfida. Il nuovo Presidente deve avere pieni poteri da subito.

**TUTTI:** Giusto! Ben detto!

**ERNESTO:** Chiedo scusa all'assemblea. Prima di cominciare... vorrei dire che... non mi pare giusto che sono il solo soldato semplice dell'esercito, l'unico che deve ubbidire ai comandi di tutti: fai questo, fai quello, e poi sul libro nero c'è sempre il mio nome!

**GIOVANNI:** Da oggi, c'è anche il mio!

**ERNESTO:** Ringrazio dell'onore e della compagnia, ma volevo solo far presente che vorrei almeno aver la speranza di non restare per sempre eternamente soldato (*piagnucolando*).

**MARTINO:** Smetti di far sempre piagnistei se vuoi essere nominato ufficiale!

**GIOVANNI:** Zitti voi. Soldato Ernesto. Come saprai, forse ci sarà una sfida: ecco una buona occasione per dimostrare il tuo valore e ottenere la nomina di ufficiale. Ed ora votiamo (*intervallo musicale; tutti scrivono, poi Ernesto raccoglie i bigliettini nel cappello. Viene mimato lo scrutinio, e contando i voti con le mani capiamo che Desiderio ottiene tre voti, Giovanni undici*).

**TUTTI:** Per il nostro presidente Giovanni... hip, hip, hurrà!

**GIOVANNI:** Grazie di cuore per avermi voluto ancora una volta vostro presidente. Mi impegnerò con tutto me stesso per guidare il nostro gruppo in questo difficile momento. È chiaro che le Camicie Rosse tentano in ogni modo di intimidirci. Il gesto contro Ernesto è stato un gesto premeditato che ha offeso ognuno dei Ragazzi della Via Pal. Oggi, poi, il furto della bandiera non lascia dubbi: le Camicie Rosse vogliono la sfida... e sfida sia!

**TUTTI:** Sfida, sfida!

**GIOVANNI:** All'erta! Vogliono il nostro campo! Loro, all'Orto Botanico, non hanno spazio sufficiente per giocare... siete pronti ad impegnarvi per difendere il nostro territorio?

**TUTTI:** Sìii!

**GIOVANNI:** Bene, dichiaro che presto entreremo nell'Orto Botanico, anche se non era nelle nostre intenzioni. Ed ora...che ne dite di una partita a palla e racchettoni?

**TUTTI:** Sìii!!!(*cominciano a giocare*)



## in gioco le orme

**CANTO:** Dall'aurora

**BRANO BIBLICO:** 1Ts 2,6-12

*E neppure abbiamo cercato la gloria umana, né da voi né da altri, pur potendo far valere la nostra autorità di apostoli di Cristo. Invece siamo stati amorevoli in mezzo a voi come una madre nutre e ha cura delle proprie creature. Così affezionati a voi, avremmo desiderato darvi non solo il vangelo di Dio, ma la nostra stessa vita, perché ci siete diventati cari. Voi ricordate infatti, fratelli, la nostra fatica e il nostro travaglio: lavorando notte e giorno per non essere di peso ad alcuno vi abbiamo annunziato il vangelo di Dio. Voi siete testimoni, e Dio stesso è testimone, come è stato santo, giusto, irreprensibile il nostro comportamento verso di voi credenti; e sapete anche che, come fa un padre verso i propri figli, abbiamo esortato ciascuno di voi, incoraggiandovi e scongiurandovi a comportarvi in maniera degna di quel Dio che vi chiama al suo regno e alla sua gloria.*

**COMMENTO:** Impegnarsi per gli altri significa mettersi in gioco fino a "compromettersi" in un legame di amicizia e vicinanza che caratterizza la vita cristiana. L'anello è il segno della fedeltà, della capacità di spendersi e di comprendersi gli uni gli altri. Paolo stesso nel suo impegno dona tutto se stesso ai fratelli con grande franchezza. Impegno significa allora darsi la mano in segno di promessa e di fedeltà alla parola data.

**SEGNO:** anello

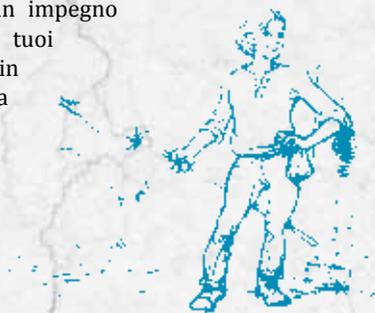
**GESTO:** darsi la mano

Prepara il gesto più semplice del mondo - darsi la mano - cercando di farne comprendere la semplicità ma anche l'efficacia. Poi chiedi che ciascuno si prenda per la giornata di oggi un impegno specifico e ben definito. Quindi forma due cerchi concentrici di ragazzi rivolti fra di loro e chiedi di fare in modo che ruotando in senso opposto i ragazzi si diano la mano. Ogni volta che questo scambio viene effettuato ogni partecipante deve dire l'impegno al compagno di fronte.

**IMPEGNO DEL GIORNO:** prendersi un impegno nelle attività

In questa giornata ti sei già preso un impegno specifico e ben definito di fronte ai tuoi compagni, stringendogli la mano in segno di promessa e fedeltà alla parola data. Sul muro dei pensieri di via Pal scrivi questo impegno e, al termine dell'attività, circondalo con un cerchio di colore verde se sei riuscito a portarlo a termine, rosso se non sei riuscito e giallo se hai avuto qualche indecisione.

**PADRE NOSTRO**



IN GIOCO...



## in gioco il gioco

# L'IMPEGNO

**TITOLO:** “Presidente comanda... !”

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 30’

**SPAZI:** all’aperto

**OCCORRENTE:** nastro bianco e rosso per delimitare un campo non troppo grande.

**ISTRUZIONI:** I ragazzi della via Pal proprio oggi si trovano ad eleggere il loro nuovo presidente, ma per poterlo fare prima devono sperimentare chi tra loro è più adatto a comandare. Tutti i giocatori delle squadre sono distribuiti lungo il campo da gioco, un rettangolo delimitato col nastro bianco e rosso. Comincia il gioco l’animatore o il ragazzo che di solito interpreta il ruolo di Giovanni, il presidente attualmente in carica, durante la messa in scena al Grest delle puntate della storia (altrimenti si può decidere chi inizia per esempio con un’ estrazione). Chi di volta in volta ricopre il ruolo di “presidente” dirige il gioco e ha l’obiettivo di prendere al tocco sulla spalla destra uno dei ragazzi della via Pal, per farsi sostituire nel ruolo di presidente “in prova”. La partita inizia con Giovanni che pronuncia la frase “*Presidente comanda color...*” seguita dal nome di un colore. A quel punto, gli altri giocatori dovranno cercare un oggetto del colore indicato e mettersi in salvo toccandolo. Il presidente urla STOP, quando riesce a toccare la spalla di un giocatore. A quel punto chi ha trovato il colore giusto resta in gioco, gli altri sono eliminati e si siedono ai bordi del campo da gioco, ovvero all’esterno del nastro bianco e rosso, pronti a lanciarsi in un tifo appassionato per i propri compagni ancora in gara. L’obiettivo delle squadre per vincere il gioco, infatti, è fare in modo che l’ultimo giocatore rimasto in gara appartenga alla propria squadra. In palio ci sono 50 punti gioco.

Quando un giocatore è toccato “dall’ex presidente in prova”, diventa d’ufficio “il nuovo presidente in prova”, e stabilisce immediatamente tre nuovi emendamenti; per primo, un nuovo modo di muoversi per i giocatori (saltando, facendo capriole, a zoppo galletto, ecc), per secondo, la spalla, destra o sinistra, che dovrà essere toccata per “prendere” un nuovo presidente, per terzo, il tipo di comando che i giocatori dovranno eseguire “*Presidente comanda di trovar... una formica, un cappello giallo, ecc.*”, scegliendo tra animali, piante, oggetti, persone, insomma a discrezione della fantasia del presidente! L’ultimo giocatore rimasto in gara, oltre al “presidente in prova”, sarà il vincitore, insieme alla propria squadra. E il presidente rimasto? Evidentemente è il candidato a ricevere più voti nel corso delle elezioni che avranno luogo da lì a ... pochi secondi!

**ALCUNE ATTENZIONI:** è importante che un animatore sia sempre attento ai comandi chiamati da chi si avvicinda di volta in volta alla carica di presidente, per assicurarsi che le richieste dei vari presidenti siano richieste fattibili e non irrealizzabili!



## in gioco le attività'

**TITOLO:** Tutti per uno, uno per tutti!

**AMBIENTAZIONE:** i ragazzi della via Pal hanno perso la loro bandiera: Franco, il capo delle Camicie Rosse gliel'ha rubata! Quella bandiera rappresentava tutto per quel gruppo di ragazzi, tanto che Giovanni non si perde d'animo ed è pronto a farne un'altra! Proviamo anche noi a farne una, per capire quanto importante è avere una bandiera, sceglierla, realizzarla e condividerla...

**FINALITÀ:** scoprire che la diversità è un valore, una risorsa. Sviluppare la capacità di mettersi nei panni dell'altro, di uscire dal proprio punto di vista per capire quello altrui. Sviluppare la capacità di guardare le cose, il mondo e le persone, da diverse angolazioni. Impegnarsi ad essere soggetti attivi di una collettività.

**DESTINATARI:** 6-14 anni

**DURATA:** 60'

**SPAZI:** al chiuso

**OCCORRENTE:** carta colorata, matite, forbici, colori, 4 cartoncini Bristol di colori diversi, colla vinilica o colla a stick.

**ISTRUZIONI:** ogni squadra viene suddivisa, a seconda del numero, in piccoli gruppetti e ad ognuno di loro viene affidato un compito che contribuirà alla realizzazione della propria bandiera. Così, dopo aver deciso di comune accordo quale stemma li rappresenti di più, ogni gruppo inizia a lavorare: un gruppetto si occuperà di disegnare lo stemma e un altro di preparare con i foglietti di carta colorata le striscioline che serviranno a "colorare" il disegno. Dopo aver terminato il disegno e le striscioline, si passa ad incollare nei rispettivi spazi del disegno le striscioline colorate che completeranno lo stemma e quindi la bandiera della squadra.

**ALCUNE ATTENZIONI:** in questa attività collaborano bambini e ragazzi dai 6 ai 14 anni; il compito dell'educatore è quello di curare la cooperazione tra piccoli e grandi.

**CONDIVISIONE:** alla fine dell'attività si confrontano le bandiere delle varie squadre affinché ogni singolo bambino e ragazzo capisca che la cosa più importante non è solo avere una bandiera o uno stemma di riconoscimento, ma essere uguali anche nella diversità. Si può provare ad organizzare un ulteriore momento di condivisione assegnando la bandiera di una squadra ad un'altra e capire cosa esprimono i colori e lo stemma creati.

IN GIOCO...



## in gioco le attività'

# L'IMPEGNO

**TITOLO:** **Votantonio! Votantonio!**

**AMBIENTAZIONE:** con una votazione segreta Giovanni è stato eletto presidente del gruppo. Un presidente è necessario per poter affrontare al meglio le situazioni di emergenza. Una carica del genere implica un grosso impegno da parte del candidato! Tocca a noi adesso eleggere il nostro caposquadra, colui che ci potrà guidare con saggezza e coraggio attraverso le difficoltà del nostro viaggio!

**FINALITÀ:** scegliere in maniera libera e democratica il "presidente" della propria squadra.

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 50' circa

**SPAZI:** al chiuso per favorire la registrazione del video

**OCCORRENTE:** videocamera o macchina fotografica digitale con funzione video (audio e video), materiale per la realizzazione di striscioni e cartelloni elettorali.

**ISTRUZIONI:** in ogni squadra ci sono sempre coloro che primeggiano sugli altri, soprattutto grazie ad una predisposizione caratteriale o alle grandi capacità nei giochi. In questa attività daremo a tutti la possibilità di candidarsi al ruolo di "presidente" e di poter essere eletti. Come? I candidati dovranno preparare un vero e proprio comizio con tanto di logo e slogan. Ogni candidato dovrà presentarsi davanti ai giudici (animatori e gli altri componenti della squadra) e davanti alla videocamera e pronunciare il proprio discorso cercando di essere il più convincente possibile (dovrà modulare i toni, gesticolare, ecc.). Nel discorso dovrà, però, assolutamente inserire alcune parole ed espressioni fondamentali: *Impegno; Estrema gravità; Malcontento; Gioco; Conquista; Passione; Assemblea; Possibilità; Cavallo; Sospetto*. La giuria dovrà poi valutare - dando un punteggio da 1 a 5 - il miglior discorso (le parole sono state inserite a caso?), la miglior presenza scenica (il candidato è rimasto immobile o ha saputo coinvolgere il pubblico?), la capacità di espressione davanti ad una videocamera accesa, l'impegno che il candidato promette di mettere all'interno di tutte le attività (e non solo nei giochi!). Colui che avrà messo insieme un punteggio maggiore in tutte queste categorie, diventerà il caposquadra.

**ALCUNE ATTENZIONI:** parlare davanti ad una videocamera accesa non è mai facile per gli adulti, figuriamoci per i ragazzi! Un'attività del genere però potrà spronare anche i più timidi a mettersi in gioco. Alle parole qui suggerite per il discorso, gli animatori potranno aggiungerne altre, valutando il proprio contesto oppure estraendole dalla storia che fa da filo conduttore alle attività estive.



**TITOLO:** Le rete per non stare soli!

**INTRODUZIONE:** la *solitudine* spesso colpisce le persone anziane a causa della ridotta mobilità, della salute più cagionevole, degli amici o familiari che magari vivono lontano. Spesso anche quel “nonnino” simpatico e tanto gentile, che incontriamo tutti i giorni in Chiesa o al supermercato, dietro al sorriso gioviale, potrebbe nascondere forse molta tristezza, probabilmente proprio perché è solo. Pensiamo inoltre a quante persone per il senso di solitudine che li opprime, non riescono neppure ad uscire di casa! Attraverso questa attività si intende avvicinare i ragazzi alle persone che passano molte ore da sole, provando a far percepire loro la tristezza che la solitudine genera, al solo scopo di sperimentare meglio il significato del essere prossimi all’altro e per tradurre tale condivisione in un momento arricchente di confronto, proprio con persone anziane sole, che, spesso, hanno “molto da dirci”, più di quello che immaginiamo!

**FINALITÀ:** utilizzare la “forza del gruppo” di un Grest per “fare rete” anche con quegli anziani più soli.

**DESTINATARI:** 6-14 anni

**DURATA:** 180’, suddivisi in due momenti. Spazio al chiuso o all’aperto

**OCCORRENTE:** carta, biro, macchina fotografica.

**ISTRUZIONI:** chiedere ai ragazzi, una volta rientrati a casa dalla giornata di Grest, di andare a trovare il nonno, la nonna, il pro-zio, il vicino di casa anziano che sappiamo essere da solo, o una persona sola che ci potrebbe essere suggerita da parroco. I ragazzi dovranno spiegare alla persona che li riceverà, che stanno raccogliendo del materiale per un *libro*, pubblicato dalla parrocchia, in occasione dei 150 anni dell’Unità d’Italia. Il libro deve contenere i racconti di particolari momenti di vita, appartenenti alla tradizione e alla storia del nostro paese e delle nostre città: racconti sul mondo del lavoro, storie di vita, barzellette in dialetto, aneddoti, poesie, informazioni sulle auto d’epoca, sulle feste, sugli usi e i costumi tipici del tempi, oppure sulle fatiche che erano all’ordine del giorno... Conclusa l’intervista, prima di salutare il nostro nuovo amico facciamo una foto insieme, per ricordare il momento prezioso che ci ha donato! In un secondo momento i materiali raccolti, con l’aiuto degli educatori, verranno pubblicati in un piccolo opuscolo o in un vero e proprio libro, che non potrà mancare nella libreria dei nuovi amici conosciuti, che hanno contribuito a realizzarlo, ma che soprattutto, speriamo, oggi si sentano un po’ meno soli!

**ALCUNE ATTENZIONI:** entrare in casa di estranei, anche se fidati (si tratta pur sempre di nominativi dati eventualmente dal Parroco), è sempre un momento delicato. Per maggiore tutela, può essere necessaria la presenza di un aiuto-animatore o di un animatore, che accompagni il ragazzo, evitando però “comitive” in delegazione, che possono risultare invadenti per la persona che ospita e non agevolare un dialogo rassicurante e costruttivo.

IN GIOCO...

# IN GIOCO L'OTTIMISMO

## L'incursione all'Orto Botanico

Il piano operativo per l'incursione all'Orto Botanico viene presentato a scuola, in alcuni momenti liberi dalle lezioni, e prevede che gli inviati dei Ragazzi della via Pal attacchino all'albero, situato al centro della base delle Camicie Rosse, un biglietto rosso con la scritta in maiuscolo: "I RAGAZZI DI VIA PAL SONO STATI QUI!" È un'impresa di grande valore, e tra i ragazzi si era diffuso un certo OTTIMISMO in merito alle possibilità reali di riuscirci! Di fronte alla richiesta del gruppo di inserire nella scritta anche qualche insulto, Giovanni si oppone, facendo capire che i Ragazzi della via Pal sono ragazzi d'onore, e non è nel loro stile insultare, per loro è sufficiente dimostrare di avere abbastanza fegato da introdursi nel cuore della base operativa avversaria. Ernesto e Anna si candidano immediatamente al ruolo di inviati in missione con il Comandante. Giovanni li ringrazia per la loro disponibilità e comunica che i risultati dell'azione sarebbero stati resi noti il giorno seguente a scuola. Un'avventura meravigliosa sta per iniziare, anche se il leader del gruppo matura dentro di sé un po' di preoccupazione per Desiderio, per il suo sguardo strano e un po' insolente... chissà se era rimasto più deluso o più compiaciuto dai risultati dall'elezione, o se forse faceva fatica ad accettare di essere al secondo posto. Pensieri che restano nella testa di Giovanni, che in serata, con Anna ed Ernesto, si avvia all'Orto Botanico. Il buio, gli enormi alberi che sembrano giganti neri, il vento che fischia fra i rami, il grande cancello d'ingresso chiuso... tutto contribuisce a rendere l'avventura una vera prova di coraggio. Aiutandosi reciprocamente i tre impavidi ragazzi riescono a superare l'ostacolo e dall'alto di un'acacia riescono ad osservare il campo nemico e a scoprire che sul ponte, due sentinelle fanno la guardia all'isola situata al centro dell'Orto Botanico. Senza far troppo rumore e strisciando tra i cespugli, Giovanni, Ernesto e Anna raggiungono le rovine di un vecchio castello, avvicinandosi così sempre di più all'isola. Tra mille peripezie, il cambio della guardia delle sentinelle sul ponte, Ernesto che mette le mani sulle ortiche, il giro di ispezione del guardiano dell'Orto Botanico, la scoperta casuale dell'arsenale delle armi delle Camicie Rosse tra le rovine del castello, il tutto condito con l'uso da parte di Giovanni di un binocolo da teatro in madreperla, chiesto in prestito alla sorella di Martino... i nostri amici riescono finalmente ad arrivare a un passo dal centro del campo rosso, a un passo dal piazzare il foglio rosso di sfida firmato dai Ragazzi della via Pal. Tutto come previsto... Occorre solo studiare come arrivare nel punto centrale, proprio lì dove una delle camicie rosse sta portando una lanterna accesa... Mah... Per un attimo Giovanni scorge un ragazzo che gli sembra essere... Purtroppo la lontananza, il buio e i cespugli non gli permettono di vedere con certezza il volto del ragazzo che sta tenendo in mano la lanterna. Non importa, ora è necessario raggiungere l'isola.

# PUNTATA 6



## In Gioco La Scena

*Strada il cui fondale è rappresentato da un muro di cinta interrotto dal cancello dell'Orto Botanico. Questo cancello può essere disegnato sul muro o realizzato dividendo il fondale-muro in due parti. È sera.*

**GIOVANNI:** Grazie ragazzi per esservi offerti volontari. Questa è una prova molto difficile che richiede tanta concentrazione, ma sono ottimista! Ce la faremo! Allora il piano è chiaro?

**ANNA:** Se tutto è rimasto come abbiamo stabilito negli intervalli a scuola e al campo nei giorni scorsi... allora credo proprio di sì... magari fai un riepilogo per Ernesto, sai lui com'è.

**ERNESTO** (*con aria lagnosa*): Uffa ce l'ha sempre con me! Non è giusto! Io ho capito tutto... potrei ripetere il piano a memoria! (*Anna fa un fischio "da presa in giro" per Ernesto*)

**GIOVANNI:** Basta! Ricordate che ho accettato di portarvi con me solo a costo che tu (*rivolto a Ernesto*) non mi pianti qualche piagnisteo e tu (*ad Anna*) non ti metti a far fischi nel bel mezzo dell'azione!

**ANNA:** ...e poi perché non c'erano molti volontari. Martino aveva da fare, Desiderio è sparito!

**GIOVANNI** (*pensieroso*): Già Desiderio... comunque non perdiamo altro tempo. Cercate di essere svegli! Ricordate che loro sono tutti nell'Orto Botanico!

**ERNESTO:** Mamma mia... se penso che quelli sono dentro!

**ANNA:** Eccolo lì, ha paura.

**ERNESTO:** Paura un corno!

**GIOVANNI:** Silenzio! Obiettivi: recuperare la nostra bandiera, mettere il cartello nel bel mezzo del campo. Tieni Ernesto, lo porterai tu (*Ernesto gira il cartello; si legge "Qui, sono stati i Ragazzi della via Pal"*).

**ANNA:** Aveva ragione Martino: bisognava metterci qualche insulto, una parolaccia... non so...

**GIOVANNI:** Ancora! Mai e poi mai! Sono scorrettezze che i ragazzi di Via Pal non devono compiere! Ed ora... mi pare che abbiamo detto tutto. Possiamo entrare!

**ERNESTO:** Sì, ma dobbiamo trovare un modo!

**GIOVANNI:** Niente paura, lo troviamo! Seguitemi, qui il muro è più basso e ci sono dei rami perfetti! (*Una musica accompagna i movimenti dei ragazzi che si spostano ad una estremità del fondale-muro e fanno finta di arrampicarsi sui rami salendo su una pedana sistemata dietro il pannello-muro, restando tuttavia visibili al pubblico. Mentre salgono e scrutano in lontananza, Anna ed Ernesto si azzuffano più volte, separati da Giovanni. Alla terza azzuffata, la musica sfuma*)

**GIOVANNI:** Disgraziati! Vi sembra il momento di litigare! Date un'occhiata in giro piuttosto! Cosa vedi Anna?

**ANNA:** Io vedo due ragazzi che vanno su e giù su una specie di ponticello che domina tutto...

**GIOVANNI:** Uhm... sì! È il ponticello sul laghetto e quelle saranno le sentinelle! Ok, scendiamo.

**ERNESTO:** Ops... non farà male?

**ANNA:** Perché mai! Le Camicie Rosse hanno lasciato per noi un bel materasso! (*Lo spinge*)

IN GIOCO...

**ERNESTO** (*scende dalla pedana; resta visibile almeno la testa*): Wow! C'è proprio un vero materasso di erba. Posso consigliarvi di saltare qui, l'erba è ancora più alta.

**GIOVANNI**: Ok, grazie... non ti muovere... arriviamo! (*anche Giovanni e Anna scendono*)

**ERNESTO**: Ahia Anna! Mi sei saltata su un piede!

**ANNA**: Maaamma mia quante storie per un piede...

**ERNESTO**: E se lo facessi io? (*Ernesto cerca di schiacciare il piede ad Anna*)

**GIOVANNI**: Smettetela! Ma guarda un po' se dobbiamo farci scoprire ora, per le vostre stupidaggini. (*Li separa*) Silenzio, sento dei rumori... se ci hanno scoperto, poveri voi!

**ANNA**: Forse hanno sentito i tonfi del salto... E adesso che facciamo?

**GIOVANNI**: Adesso ci spostiamo verso quei ruderi di un vecchio castello; sono su una salita: di lì vedremo meglio tutto l'Orto senza essere visti. (*Si sente un fischio; Ernesto si abbraccia spaventato a Giovanni*).

**ERNESTO** (*piagnucolando*): Mamma mia, ci hanno scoperto!

**ANNA**: E poi dici... che non sei pauroso, addio nomina di ufficiale!

**ERNESTO**: È proibito avere paura?

**GIOVANNI**: È proibito mostrare di avere paura! (*Altro fischio*) Accidenti c'è qualcosa che non va!

**ANNA** (*spaventata*): Stavolta ci hanno scoperto davvero.

**ERNESTO**: Sono contento che ora un po' di paura l'abbiate anche voi!

**GIOVANNI**: Silenzio! Bisogna risalire sull'albero e controllare la situazione dall'alto.

**ERNESTO**: Salgo io! Vedo ora quattro Camicie Rosse due vanno verso il ponte, gli altri dalla parte opposta

**GIOVANNI**: Scendi pure, ho capito: è il cambio delle sentinelle e il fischio è il segnale di cambio. (*Ernesto scende*) E adesso a gattoni verso quei ruderi. Andiamo! (*musica sul genere della colonna sonora della Pantera Rosa*)

**ERNESTO** (*fuori scena*): Ah! Devo aver messo la mano in un'ortica...

**GIOVANNI**: Silenzio! Sento qualcuno. C'è rumore di passi e... non sembra un ragazzo!

**ERNESTO**: Siamo persi... io scappo!

**GIOVANNI**: Non muoverti o ti accoppo!

**VOCE** (*da una certa distanza*): Chi è là? C'è nessuno!? Siete delle camicie Rosse?

**GIOVANNI**: Silenzio! Dobbiamo correre... partiamo tutti insieme, ci infileremo tra quei ruderi (*i ragazzi salgono su un'altra pedana rialzata sul fondo del muro, messa in posizione centrale*)

**ERNESTO** (*trafelato*): Dove siamo?

**GIOVANNI**: Dovremmo essere tra le rovine del castello... anzi siamo capitati nell'arsenale delle Camicie Rosse!

**ANNA**: Sì, guardate! Scudi di legno coperti di stagnola, addirittura dei tomahawk! Portiamone via un po', come bottino.

**GIOVANNI**: Non siamo venuti per rubare; piuttosto Anna tira via la stagnola ai tomahawk, per far vedere che siamo stati anche qua. Anna, hai capito? I tomahawk sono quelli laggiù a forma di asce! E comunque vale più l'offesa morale! Attenzione, shsss...Là c'è del movimento! Proviamo a vedere col binocolo da teatro che mi ha dato Martino, se vediamo qualcosa. Ecco qui. Attenzione, hanno una lanterna, adesso li vedo bene... (*in silenzio*) oh santo cielo! Non ci posso credere! Sembra... Ma no, è troppo buio per vedere qualcosa di certo. Dobbiamo avvicinarci... ci deve essere una vecchia barchetta tra i canneti vicino al laghetto. Può portarci proprio al centro dell'Orto senza che loro se ne accorgano! Andiamo!



## in gioco le orme

**CANTO:** Chi ci separerà

**BRANO BIBLICO:** Rm 8,35-39

*Chi ci separerà dunque dall'amore di Cristo? Forse la tribolazione, l'angoscia, la persecuzione, la fame, la nudità, il pericolo, la spada? Proprio come sta scritto: Per causa tua siamo messi a morte tutto il giorno, siamo trattati come pecore da macello. Ma in tutte queste cose noi siamo più che vincitori per virtù di colui che ci ha amati. Io sono infatti persuaso che né morte né vita, né angeli né principati, né presente né avvenire, né potenze, né altezza né profondità, né alcun'altra creatura potrà mai separarci dall'amore di Dio, in Cristo Gesù, nostro Signore.*

**COMMENTO:** Paolo è ottimista perché sa che in Gesù siamo già salvati: in lui siamo vincitori contro ogni pericolo e angoscia. È bello pensare che il Signore ha pensato a noi attraverso il dono di sé. Per noi essere ottimisti significa sapere che nulla ci potrà mai separare dal suo amore e per questo possiamo solo salire la scala della nostra vita alla cui cima siede Lui. Sorridiamo quindi alla vita perché partiamo già vincenti!

**SEGNO:** scala

**GESTO:** sorriso

Un sorriso è sempre il modo migliore per comunicare il nostro ottimismo per una vita vissuta positivamente. E soprattutto non è mai un gesto banale. Chiedi ai ragazzi di muoversi nello spazio e di sorridere agli altri fissando i loro occhi e cercando di comunicare un augurio di "buona giornata" sincero.

**IMPEGNO DEL GIORNO:** essere propositivi di fronte alle iniziative

In questa giornata cerca di essere propositivo in ogni situazione nella quale è possibile esserlo. Sul muro dei pensieri di via Pal, al termine dell'attività, disegna una freccia rivolta verso l'alto di un tuo colore a scelta.

La lunghezza della freccia esprimerà quanto sei riuscito in questo impegno giornaliero.

**PADRE NOSTRO**



IN GIOCO...



## in gioco il gioco

**TITOLO:** Incursori contro sentinelle

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 40'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** cartellone, pennarelli, cartoncini, elastici o spago, forbici, nastro rosso e bianco

**ISTRUZIONI:** le squadre prima di iniziare a giocare dovranno scrivere un cartellone con una frase simile a quella scritta da Giovanni *"I ragazzi della via Pal sono stati qui"*. Poi dovranno tagliare con le forbici ogni lettera e consegnarne una per ogni giocatore. Quest'ultimo avrà anche un cartoncino con scritto un codice sopra da legare in fronte con lo spago. Lo scopo del gioco è riuscire ad entrare nella base avversaria senza farsi leggere il codice in testa dalla "sentinelle", che sono i difensori delle basi, le quali non hanno nessun cartoncino legato in fronte. Se un "incursore" riuscirà ad entrare nella base, depositerà una lettera della frase di squadra, per poi tornare alla propria base per prenderne un'altra o dare il cambio alle sentinelle. Se invece ad un giocatore viene letto il numero questo lealmente dovrà fermarsi, togliersi il cartoncino dalla fronte, consegnarlo alla sentinella avversaria e ritornare alla propria base per affrontare la prova dell'animatore, che gli permetterà di avere un'altro codice. Vince la squadra che forma per prima la frase completa presso la base avversaria.

**VARIANTE:** dato lo schema base del gioco sopra indicato, per giocare con più squadre in contemporanea occorre solo preparare tante frasi, brevi, quante sono le squadre avversarie (facendo in modo che ogni frase sia diversa dalle altre). E ovviamente vincerà la squadra che riuscirà a depositare frasi complete in più basi avversarie. Altrimenti si ricorre alla logica del torneo, per cui le squadre si sfidano a due a due per volta; e se le sono dispari, si forma una quarta squadra di animatori contro la quale, a turno, tutte le altre dovranno scontrarsi. Inoltre per i codici sui cartoncini da tenere in testa, si possono inserire, oltre ai numeri, anche delle lettere o al posto di un codice alfanumerico delle parole inerenti al tema della giornata, oppure dei disegni semplici che rappresentino un oggetto o altri elementi sul genere.

**ALCUNE ATTENZIONI:** le sentinelle non possono fermare gli incursori, se non attraverso la lettura del codice, mentre quest'ultimi non possono coprire con una mano il cartoncino in testa, ma possono camminare a carponi con la testa quasi sul terreno o strisciare vicinissimo a un muro per non farsi leggere il codice.



## in gioco le attività'

**TITOLO:** Alla grande!!!

**AMBIENTAZIONE:** Giovanni, Ernesto e Anna hanno deciso. Devono tentare, con grande ottimismo, un'impresa davvero importante: lasciare un segno alla base delle Camicie Rosse per far capire il loro passaggio e il loro grande coraggio. Ma ecco comparire i ragazzi delle Camicie Rosse con lunghe lance di legno alla cui estremità è fissata una piccola bandiera rossa. I tre ragazzi della via Pal sono pronti a tutto, anche a lanciare come diversivo le loro bombe fatte con la segatura. Ce la faranno nella loro avventura? Forse hanno bisogno di un aiuto! Siete pronti ad aiutarli nella loro impresa?

**FINALITÀ:** imparare ad essere creativi, costruttivi e positivi.

**DESTINATARI:** 6-14 anni - **DURATA:** 70' - **SPAZI:** al chiuso e all'aperto

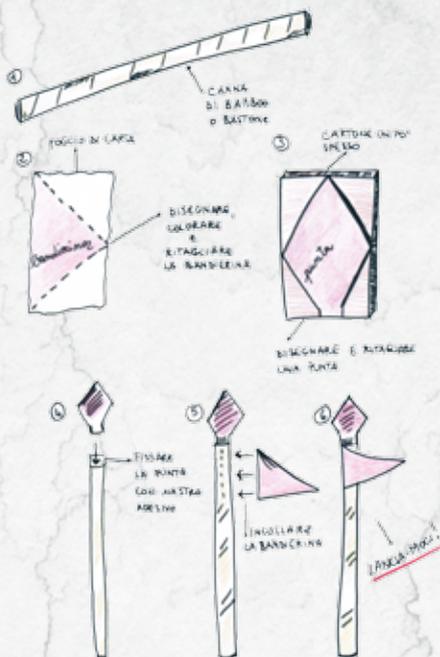
**OCCORRENTE:** Per **LANCIAMOCI:** bastoni di legno abbastanza lunghi o canne di bamboo di circa 1 m, fogli bianchi A4, cartone da riciclo non molto spesso (per fare le punte delle lance), matita, pennarelli, nastro adesivo.

Per la **palla pallina:** palloncini grandi, segatura o riso, bottiglia di plastica o piccolo imbuto, bicchiere di carta, forbici.

Per il **tomahawk:** due o tre bastoni di legno di media lunghezza, cartone da riciclo non molto spesso, matita, pennarelli, forbici, nastro adesivo, carta d'alluminio, tempere, pennello.

### ISTRUZIONI: LANCIAMOCI

Distribuire i bastoni di legno o le canne di bamboo ai ragazzi; successivamente disegnare una bandierina di dimensione a scelta su un foglio bianco e colorarla con fantasia. Sul cartone riciclato disegnare la punta della lancia, ritagliarla con le forbici e poi applicarla all'estremità del bastone o della canna di bamboo con diversi giri di nastro adesivo. Dopo aver controllato che la punta sia stata fissata correttamente, incollare la bandierina appena sotto la base della punta. Se avanza del tempo, si può dipingere con le tempere il bastone o la canna da bamboo e personalizzare ancora di più il proprio giocattolo.



IN GIOCO...

## Palla pallina

Prima dell'inizio dell'attività, realizzate un imbuto tagliando il collo della bottiglia di plastica poco sotto l'imboccatura. Dopo averlo fatto, distribuite l'imbuto ai bimbi e spiegate come mettere la punta del palloncino intorno all'imbuto creato. Successivamente versare con molta calma la segatura e ripetere l'operazione fino a quando si ottiene una grandezza non eccessiva dei palloncini.

Fare un nodo, aiutando chi ha delle difficoltà, e tagliare con le forbici la parte di palloncino che spunta. Ricoprire la pallina con un secondo palloncino, cercando di coprire la parte del nodo. Tagliare a strisce altri palloncini per ricoprire la pallina e quindi darle un tocco personale di colore.



## Tomahawk

Per fare il manico, prendere i due bastoni di legno, unirli con il nastro adesivo alle due estremità e nella parte centrale. Successivamente prendere il cartone da riciclo e disegnarci la lama, ritagliarla e coprirla completamente con un pezzo di alluminio. Fissare la lama ad una delle estremità dei due bastoni ormai uniti, con del nastro adesivo (fare più giri per renderla più stabile possibile). Terminato il tomahawk far dipingere il manico con creatività.

**ALCUNE ATTENZIONI:** è un'attività che richiede un'attenta spiegazione da parte degli educatori per il corretto utilizzo delle armi giocattolo realizzate al fine di evitare che i ragazzi e i bambini si possano far male.

**VARIANTI:** per i bambini più piccoli, dai 6 ai 9 anni, può risultare più semplice la realizzazione della pallina, mentre per i ragazzi dai 10 ai 14 può risultare più interessante costruire le lance con in cima le bandierine o i tomahawk.

**CONDIVISIONE:** con un po' di creatività si può stimolare a reinventare l'utilizzo delle armi giocattolo che si sono create, pensando ad un fantastico momento di giocoleria, durante il quale si impara ad utilizzare le palline di segatura come palline da giocoliere e le lance come bastoni da far roteare in aria come veri e propri artisti di strada.



## in gioco le attività'

**TITOLO:** Basta crederci!

**AMBIENTAZIONE:** siamo nell'Orto botanico. Ogni ragazzo ha ora la possibilità di dimostrare il suo onore, di dimostrare che è capace di arrivare ad attaccare il foglietto rosso di sfida, all'albero delle camicie rosse.

**FINALITÀ:** facciamo rivivere ai ragazzi che giocano quello che viene mostrato nel racconto. L'intento è quello di far comprendere come l'ottimismo e la certezza di farcela dia i suoi frutti.

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** le manche sono variabili a seconda del tempo disponibile.

**SPAZI:** all'aperto con una base per ogni squadra.

**OCCORRENTE:** un albero al centro del campo oppure un paletto piantato a terra; un cartello rosso, "I RAGAZZI DELLA VIA PAL SONO STATI QUI!", per squadra tagliato in tante parti quante sono le manche che si sceglie di fare; 1 scotch per squadra; cerchi per la prova 1; un cucchiaino per ogni ragazzo ed una pallina di ping-pong per squadra.

**ISTRUZIONI:** lo scopo del gioco è quello di attaccare, all'albero che sta al centro del campo da gioco il proprio cartello con la scritta "I ragazzi della via Pal sono stati qui!", prima delle altre squadre. Tutta la squadra gioca contemporaneamente cercando di superare una serie di prove. Ad ogni prova superata verrà consegnato dalla giuria un tassello della propria scritta. Di conseguenza ogni squadra dovrà superare tante prove quanti sono i tasselli. Solo quando la squadra avrà composto tutta la scritta, potrà attaccarla all'albero. Vince la squadra che per prima attacca il proprio cartello. Suggeriamo di seguito alcune prove da superare per ottenere i tasselli.

**Prova 1.:** di fronte a sé le squadre hanno un percorso con dei cerchi distribuiti a terra in linea retta. Al via tutti i ragazzi dovranno, uno per volta, fare il percorso a zoppo galletto dentro e fuori dai cerchi; vince la squadra che finisce prima.

**Prova 2.:** di fronte a sé le squadre hanno una sedia attorno a cui girare, due ostacoli da scavalcare, ed una linea da attraversare. Durante il percorso ogni ragazzo ha in bocca un cucchiaino per reggere una pallina da ping-pong e deve fare il percorso senza farla cadere. Se la pallina cade, si raccoglie e si continua il percorso. Vince la squadra che finisce prima.

**Prova 3.:** la squadra si sistema in fila indiana dietro una linea di partenza. Lo scopo del gioco è portare tutta la squadra dalla linea di partenza alla linea di arrivo. Al via il primo giocatore corre a toccare la linea di arrivo e torna indietro. Ritornato prende per mano un compagno e ripete la stessa cosa. Arrivati alla linea di fine, il primo giocatore si ferma oltre la linea e il secondo torna indietro a prendere il terzo compagno e così via fino a quando tutta la squadra non ha compiuto la traversata.

**Prova 4.:** ogni squadra si dispone in fila indiana e si mette a gattoni mantenendo la distanza di una persona tra i ragazzi. Al via l'ultimo della fila dovrà saltare i propri compagni in fila e posizionarsi davanti al primo. Poi partirà il penultimo e saltando tutti i compagni si porrà davanti al compagno divenuto primo. Lo scopo della prova è portare tutta la squadra dalla linea di partenza alla linea di arrivo prima degli avversari.

**ALCUNE ATTENZIONI:** essendo un gioco a staffetta, è necessario che le squadre abbiano tutte lo stesso numero di giocatori, altrimenti qualche giocatore può ripetere la manche. È importante, alla fine della realizzazione del gioco, che le staffette vengano fatte per tutti perché è necessaria una classifica di arrivo.



**TITOLO:** Il pranzo è servito!

**INTRODUZIONE:** cosa significa, secondo voi, per un bambino, non poter mai mangiare quel pezzo di torta alla festa di compleanno degli amici? Dover rifiutare sempre le caramelle o le patatine? Perché una ragazza che si vede sempre brutta e inadatta, potrebbe scegliere di evitare di mangiare, o se mangia, dopo rigetta tutto quello che ha ingerito? Come ci si sente a sentirsi sempre dire “sei rotondetta”? Il tema è “potere o non potere mangiare qualcosa”, ovvero parliamo di *disturbi alimentari*: il rapporto con il cibo ha diverse implicazioni nella nostra vita quotidiana. Attraverso questa attività si vuole proporre ai ragazzi del Grest di mangiare il cibo senza glutine per celiaci, per capire meglio le loro difficoltà e aumentare la nostra sensibilità.

**FINALITÀ:** preparare il pranzo di Estate Ragazzi come se i bambini avessero tutti intolleranza al glutine.

**DESTINATARI:** 6-14 anni

**DURATA:** 60'

**SPAZI:** al chiuso

**OCCORRENTE:** ingredienti per celiaci

**ISTRUZIONI:** chiedere al servizio mensa che, solitamente, vi cucina e consegna i pasti per i ragazzi del Grest, di preparare per tutti un pasto per celiaci (se vi servite di una mensa di ristorazione che fa il servizio catering, avvisateli la settimana prima di modo che possano organizzarsi). Fatevi consegnare pasta e pane per celiaci, un secondo e delle verdure. Spiegate poi ai ragazzi che in questa giornata vorremo provare a essere tutti uguali e che quindi per una volta mangeremo tutti come se avessimo un'allergia al glutine. Mentre mangiano, spiegare che cosa i bambini celiaci possono mangiare a differenza degli altri e quali sono i rischi che si corrono (se c'è un bambino o un ragazzo che soffre di celiachia potrebbe spiegarlo lui). Trovare poi un'occasione di confronto, chiedendo le loro impressioni e provando a farli ragionare sul fatto che quando per esempio fanno una festa di compleanno, devono pensare anche a chi non può mangiare nulla di quello che di solito si prepara (pizzette, torta, patatine, tramezzini) oppure quando sbriciolano il pane sul tavolo del Grest, seduti accanto a loro, potrebbe esserci un bambino o un ragazzo, che al solo contatto col pane si sente male.

**ALCUNE ATTENZIONI:** si può organizzare anche solo una merenda, in particolare per quei centri estivi dove non è previsto il pranzo insieme, anche se un pasto risulta un'esperienza molto più efficace. È necessario tuttavia avvisare in anticipo i genitori sullo svolgimento e le finalità dell'attività.

IN GIOCO...

# IN GIOCO LA LEALTA'

## II. tradimento!

Un traditore? Una mancanza di LEALTÀ così grande? La curiosità di sapere se la persona che portava la lanterna era uno dei Ragazzi di via Pal continua a roderli, come l'ansia di portare a termine la missione. Giovanni, Ernesto e Anna raggiungono la riva del laghetto, trovano una piccola barca e poi... poi serve qualcosa per tirarla in un luogo dove potervi salire senza essere visti. Anna ha sempre tutto, nemmeno in un supermercato si possono trovare tante cose quante nelle sue tasche: uno spago, un temperino, biglie, una maniglia d'ottone, chiodi, chiavi, stracci, un'agenda, un cacciavite e chissà cos'altro ancora. Con lo spago legato a un anello, situato a prua della barchetta, Giovanni traina l'imbarcazione, lentamente, lungo la riva. Come dei veri soldati, Giovanni e Anna salgono piano, un passo dopo l'altro... mentre, ahimè, Ernesto perde l'equilibrio e cade in acqua. Grondante, il piccolo biondino si sistema a prua, mentre i due compagni iniziano a remare fino ad arrivare alla sponda dell'isola, in totale silenzio, a parte il rumore del battere di denti di Ernesto. Dopo una furtiva discesa Giovanni ed Ernesto proseguono l'avvicinamento al centro del campo, mentre Anna si mette a guardia della barca... Uno solo dei suoi fischi sarebbe sufficiente per dare l'allarme e far tornare i due valorosi compagni all'unico trasporto che li possa portare in salvo. Giovanni ed Ernesto strisciano a carponi per arrivare a vedere più da vicino la radura dove è riunito il piccolo esercito delle Camicie Rosse. Nel mezzo dello spiazzo si vede una grossa pietra e su questa una lanterna che illumina tutti i rossi accovacciati intorno. Tutti indossano la loro spavalda camicia rossa... tranne uno! Tutti tranne... Desiderio. E tutti sono rivolti verso di lui, che è intento a raccontare come accedere al campo di via Pal, sia dal lato della segheria, sia dal lato di via Pal, da cui addirittura ci potrebbe essere la possibilità di agevolare l'entrata alla Camicie Rosse, lasciando inavvertitamente aperta la porticina di ingresso al campo. Invadere il campo della via Pal... è questa quindi l'intenzione delle Camicie Rosse: conquistare uno spazio di gioco migliore, dove giocare a palla. Si possono immaginare i pensieri di Giovanni e la disperazione di Ernesto, che non riesce a trattenere un singhiozzo sul petto del suo comandante. E pensare che fino a poco tempo fa, Giovanni era convinto che i Ragazzi di via Pal si distinguessero dagli altri per la loro lealtà... Intanto quella terribile adunanza termina e tutti si disperdono in zone diverse del campo affaccendati ciascuno nelle proprie mansioni. È il momento buono! Giovanni si dirige con decisione verso il grande albero centrale che, con i suoi rami ricchi di foglie, si stende su gran parte dell'isolotto, come un enorme ombrello. In un batter d'occhio attacca il vistoso foglio rosso, poi, con passi prudenti ma veloci, corre alla lanterna per spegnerne la fiammella. E adesso, via di corsa! A gambe levate verso la riva! Nel frattempo le Camicie Rosse tornano al centro dello spiazzo, facendo però una certa fatica a orientarsi, dato che la lanterna non emette più nessuna luce. Un'esclamazione di sorpresa si diffonde tra i presenti, quando lo sportellino della lampada viene trovato aperto, e un urlo di rabbia si diffonde in tutto il circondario quando, accesa di nuovo la lanterna, un foglio rosso sistemato sul grande albero recita: I RAGAZZI DI VIA PAL SONO STATI QUI!

# PUNTATA 7



## In Gioco La Scena

*L'orto botanico: un laghetto (anche fatto con una semplice stoffa azzurra). Tra le canne in fondo, accanto ad una sagoma di barca, ci sono Anna, Giovanni ed Ernesto tutto bagnato. Davanti al laghetto, seduti intorno ad una lanterna accesa su un sasso ci sono: Franco, i due fratelli Pásztor in camicia rossa, e Desiderio. Con loro hanno delle lance.*

**ANNA:** Sembri un pulcino bagnato! Solo tu potevi scivolare in un momento così. Hai bevuto?

**ERNESTO** (*fa una boccaccia*): Mi dispiace darti questo dispiacere, ma non ho bevuto per niente!

**GIOVANNI:** Zitti, voi! Che siamo in un momento delicatissimo! Dobbiamo spostarci là se vogliamo sistemare il nostro cartello in una posizione centrale (*Ernesto si carica sotto braccio un grande cartellone rosso con scritto "QUI SONO STATI I RAGAZZI DI VIA PAL"*). Però... occorre coprirsi la ritirata... tu, Anna, ti fermi qui e tieni pronta la barca. Se ti accorgi che siamo in pericolo basterà uno dei tuoi fischi a farci scappare.

**ANNA:** Agli ordini, Comandante!

**GIOVANNI:** Noi due, invece, andiamo ad appostarci più vicino, così potremo anche sentire quello che dicono. (*Ernesto e Giovanni si avvicinano alle Camicie Rosse e assistono alla scena di nascosto*)

**DESIDERIO:** Al Campo di Via Pal si può accedere soltanto da due parti: la prima è da Via Pal, ma, lì, la porticina è sempre chiusa, perché ognuno, appena entrato, la deve chiudere subito, e son dolori per chi se ne dimentica... l'ultima volta è stato punito anche il comandante che se l'era dimenticata aperta...

**I° PASZTOR:** Da voi, viene punito anche il comandante?

**DESIDERIO:** Certo, se manca alle consegne!

**II° PASZTOR:** Buona cosa a sapersi!

**FRANCO:** Dici per me che sono comandante?

**II° PASZTOR:** No, per carità, solo che mi è sembrata una cosa interessante!

**FRANCO:** Certo, ma l'interessante ora è sapere quante sono le entrate per il campo di Via Pal.

**DESIDERIO:** Allora, la seconda entrata è dalla parte della segheria, dove ci sono tutte quelle cataste di legna, e di qui è più facile entrare...

**FRANCO:** Lo so, ma ci sono tutte quelle fortezze in assetto di sfida, con le vedette che segnalano chiunque si avvicina...

**I° PASZTOR:** Va bene, ma potremmo andarci quando loro non ci sono...

**FRANCO:** Ma che dici! Noi vogliamo conquistare il campo quando c'è il nemico, mica quando è assente, se no che valore ha la nostra conquista?!? Le nostre guerre non sono come quelle dei grandi... noi ci battiamo con lealtà!

**I° PASZTOR:** Già, ma tu l'altra volta ci sei andato quando non c'era il nemico!

IN GIOCO...

**FRANCO:** Che c'entra questo... quello era un assaggio, una pura e semplice ricognizione

**I° PASZTOR:** Ha ragione il capo, noi vogliamo conquistare il campo della Via Pal, ma attraverso le vie legali.

**I° PASZTOR:** Sentite un'idea, dato che noi vogliamo conquistare il campo per giocare, perché qui non si può, perché non chiediamo di fare il cambio...

**II° PASZTOR:** Già, quelli ti danno il loro campo più bello, per uno più brutto, ma chi ha mai visto una cosa simile! A volte mio fratello è proprio un genio! Scusatelo! Con la forza e con l'onore dobbiamo conquistarcelo.

**FRANCO:** Giusto! Ora dobbiamo concentrarci sul modo di conquistarlo. Dunque, ricapitoliamo: da una parte c'è la porticina sempre sbarrata, dall'altra si potrebbe passare, ma ci sono le vedette... mi pare che non ci sia via d'uscita...

**DESIDERIO:** Ecco, si potrebbe organizzare così: stabilito il giorno della conquista e dell'assalto da parte vostra, quel giorno...io... potrei cercare di entrare per ultimo e lasciare la porticina aperta.

**I° PASZTOR:** Ottima idea! Così nessuno ci potrà accusare di viltà... abbiamo trovato la porta aperta... peggio per chi la lascia aperta!

**FRANCO:** Ma il peggio sarà per Desiderio, che potrà essere accusato...

**DESIDERIO:** Tranquilli, al massimo verrò accusato di aver dimenticato la porticina aperta e sarò iscritto nel libro nero. No problem, l'importante è che mi accettiate poi nel gruppo delle Camicie Rosse...

**FRANCO:** Certo! Però a conquista avvenuta, dopo che ci avrai dato prova che quanto dici avverrà. E adesso, prima di sciogliere l'assemblea, andrei a deporre le armi. Sistemiamole in ordine ci serviranno ben presto! *(Le camicie rosse e Desiderio si allontanano)*

**GIOVANNI** *(a denti stretti)*: Vigliacco!

**ERNESTO:** Non ci credo... Desiderio è con loro! *(singhiozza sulla spalla di Giovanni)*  
Una mancanza di lealtà così grande non la meritavamo, comandante! È un traditore!

**GIOVANNI:** Le lacrime non servono a nulla, Ernesto; intanto ora sappiamo con chi abbiamo a che fare; in tutti gli eserciti ci sono stati dei traditori. In seguito staremo più attenti; ed ora non perdiamo tempo in chiacchiere, vediamo dove possiamo mettere il nostro foglio rosso... aspettami qui!

*(Giovanni attacca il foglio ben in evidenza sul grande albero al centro del campo e spegne la lanterna rimasta accesa sullo spiazzo. Poi in fretta raggiunge Ernesto e gli fa segno di raggiungere Anna)*

**FRANCO** *(entra per primo)*: Chi ha spento la lampada? Qualcuno di voi?

**I° PASZTOR:** Nessuno, siamo usciti ed entrati insieme!

**FRANCO:** La lampada è aperta, qualcuno l'ha spenta di proposito.

**II° PASZTOR:** Accendila! Ma chi può essere venuto senza che nessuno se ne accorgesse?

**FRANCO:** Diamine, cos'è quel foglio appeso? *(Prende la lanterna, la avvicina al foglio e legge)* "QUI SONO STATI I RAGAZZI DELLA VIA PAL". Non è possibile...



## in gioco le orme

**CANTO:** Cantiamo te

**BRANO BIBLICO:** 2Cor 1,12-14.17-18

*Questo infatti è il nostro vanto: la testimonianza della coscienza di esserci comportati nel mondo, e particolarmente verso di voi, con la santità e sincerità che vengono da Dio. Non vi scriviamo in maniera diversa da quello che potete leggere o comprendere; spero che comprenderete sino alla fine, come ci avete già compresi in parte, che noi siamo il vostro vanto, come voi sarete il nostro, nel giorno del Signore nostro Gesù. Forse in questo progetto mi sono comportato con leggerezza? O quello che decido lo decido secondo la carne, in maniera da dire allo stesso tempo «sì,sì» e «no,no,»? Dio è testimone che la nostra parola verso di voi non è “sì” e “no”.*

**COMMENTO:** quante volte diciamo sì e no nella nostra giornata? In queste risposte c'è tutto il nostro carattere, desideri, scelte... Ma la lealtà verso noi stessi ci imporrebbe di essere sempre chiari e trasparenti e di metterci la faccia di fronte alle situazioni. Solo così potremmo conquistare la medaglia della “santità e sincerità che viene da Dio”. Mettiamoci in gioco, firmiamo il nostro nome per dire: ci sto!

**SEGNO:** medaglia

**GESTO:** firmare su un foglio

Sistema al centro un grande foglio di carta bianco. Poi chiedi a ogni ragazzo di firmare questo foglio per ribadire con chiarezza l'intenzione di starci nelle situazioni che ogni giorno vengono proposte. Ma quanto mi costa essere dire di sì in modo trasparente? Saranno i ragazzi stessi che utilizzeranno per firmare punte di diverso spessore (matita, biro, pennarelli di diversi punte, gessetti...) per affermare quanto si sentono determinati in tal senso, sapendo che più il tratto è incerto e sottile e più comunicheranno la fatica a dire sì.

**IMPEGNO DEL GIORNO:** cogliere le occasioni di lealtà

In questa giornata sei chiamato a comportarti in modo leale in tutte le situazioni che ti accadono. Sul muro dei pensieri di via Pal scrivi, di volta in volta, in quali occasioni concrete hai compreso l'importanza di essere leale verso te stesso e verso gli altri. Scoprirai che sono davvero tanti i momenti in cui è necessario comportarsi con chiarezza e trasparenza.

**PADRE NOSTRO**



IN GIOCO...



## in gioco il gioco

**TITOLO:** Le grandi prove dell'orto botanico

**DESTINATARI:** dai 7 anni in poi

**DURATA:** 40'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** tanti oggetti, miscele profumate, ingredienti saporiti, oggetti "sonori", tavolini, cronometri, teli, quaderni, matite, bende, tanti cartoncini a forma di "soldo".

**ISTRUZIONI:** le squadre dovranno superare varie prove di KIM sui cinque sensi. Nei cinque punti prova ci sarà un animatore con un tavolino, un telo, un cronometro, un quaderno e una matita. Le diverse prove per punto saranno:

- riconoscere, bendati, i profumi di vari ingredienti;
- riconoscere, bendati, i sapori di varie miscele;
- riconoscere, bendati, al solo contatto con le mani, oggetti diversi;
- riconoscere, bendati, i suoni di alcuni oggetti scelti per la loro musicalità (es. bicchieri di vetro);
- ricordare una serie di oggetti disposti sul tavolo e resi visibili solo per alcuni secondi, poi nascosti;

Scopo di ogni squadra è ricordare e riconoscere il maggior numero di oggetti, ingredienti, miscele. Al termine della prova l'animatore consegnerà tanti "cartoncini-soldi" quanti saranno i punti accumulati dalla squadra. Visitato il primo punto prova, i giocatori di ogni gruppo, per spostarsi verso un altro punto prova, si dovranno muovere, tutti rigorosamente attaccati con le mani alla bandiera di squadra. Nel trasferimento potrebbero però incontrare i guardiani del giardino botanico (alcuni animatori) che rallenteranno il loro percorso sfidando la squadra. L'animatore-guardiano dichiarerà il tipo di sfida sulla quale scontrarsi, mentre la squadra potrà scegliere e schierare il campione che affronterà il guardiano. Se il campione batte l'animatore tutta la squadra potrà continuare l'avvicinamento ai punti prova. Se invece è il guardiano a vincere, la squadra dovrà sedersi per 1 minuto prima di continuare.

**VARIANTE:** si può ipotizzare anche una sfida tra le squadre, dove i punti prova sono gestiti dalle squadre, che dovranno quindi organizzarsi in corpo di difesa, che rimane allo stand, e in corpo di attacco, ovvero i giocatori in missione verso i vari punti prova. Gli animatori dovranno poi chiamare opportuni cambi, in modo che i corpi di difesa e di attacco delle squadre si scambino di ruolo.

**ALCUNE ATTENZIONI:** le prove di KIM dovranno essere rapide, per mantenere un ritmo di gioco alto e avvincente.



## in gioco le **attività**'

**TITOLO:** E luce fu!

**AMBIENTAZIONE:** Ernesto, Anna e Giovanni nel covo delle Camicie Rosse guardano la lanterna che illumina il viso di quei ragazzi e di Desiderio che stava raccontando come conquistare il loro spazio giochi e che si è dimostrato non leale nei loro confronti. La luce di quella lanterna ha illuminato la via dei ragazzi e gli ha svelato una triste verità! Affinché una lanterna possa illuminare il cammino verso la lealtà proviamo a realizzarne una...

**FINALITÀ:** Imparare ad avere rispetto per se stessi e per gli altri, sensibilizzare ad essere leali e ad avere le ali per giocare, crescere, vivere.

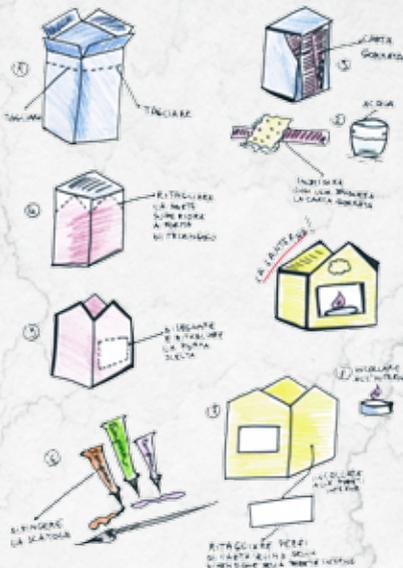
**DESTINATARI:** 6-14 anni - **DURATA:** 50' - **SPAZI:** al chiuso

**OCCORRENTE:** scatole di cartone da riciclo (di the, camomilla, tisane...), fogli di carta velina bianca e gialla, forbici, matita, tempere, pennello, colla vinilica, rotolo di carta gommata, candelina.

**ISTRUZIONI:** tagliare la parte superiore delle scatole a circa 9 cm dalla base. Per rinforzare le scatole, rivestirle di carta gommata inumidita con una spugna. Ritagliare la parte superiore di una scatola a forma di triangolo. Successivamente disegnare sui lati o negli angoli delle scatole delle stelline, cuori o altre forme. Per rendere le scatole ancora più belle e colorate, dipingerle sia all'esterno che all'interno. Dopo averle lasciate asciugare bene, se si vuole si può dare una seconda mano di colore. Ritagliare dei pezzi di carta velina grandi come le pareti interne delle scatole e incollarli all'interno, dopo aver passato la colla intorno ai disegni fatti. Infine incollare centralmente alla scatola una candelina e accenderla solo con l'aiuto di un educatore.

**ALCUNE ATTENZIONI:** è utile che vi sia un modellino di lanterna già pronto per poter mostrare qual è il risultato finale e così da procedere gradualmente nella creazione della lanterna.

**CONDIVISIONE:** le lanterne sono un segno di festa in tante parti del mondo, perché quindi non organizzare un forte momento di condivisione con i genitori, in cui i ragazzi e i bambini donano con le loro lanterne la luce, in segno di quella protezione, di quell'affetto, di quella cura che ricevono dai loro genitori.



IN GIOCO...



## in gioco le attività'

### **TITOLO:** Il tradimento del misterioso manoscritto

**AMBIENTAZIONE:** non è possibile. Desiderio ha tradito i suoi compagni di Via Pall! Giovanni ed Ernesto lo hanno visto con i propri occhi nell'Orto Botanico e hanno udito con le proprie orecchie prendere accordi con le Camicie Rosse! Hanno sentito le esatte parole che il loro ex-amico ha pronunciato. E se a tradire fossero le parole?

**FINALITÀ:** riflettere sul tradimento e sul non dare giudizi affrettati quando sembra che un amico stia tradendo. Far capire che le situazioni vanno comprese fino in fondo prima di giudicarle. Saper riconoscere l'importanza degli accenti nell'uso delle parole e l'importanza del contesto.

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 120'

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**OCCORRENTE:** un cartellone in stile "pergamena", sul quale l'animatore avrà riportato delle parole, un pennarello, fogli e penne.

**ISTRUZIONI:** l'animatore spiega: *"Cari ragazzi, abbiamo ritrovato un manoscritto antico che racconta la storia di un tradimento bello e buono come quello di Desiderio. Il problema è che non si legge molto bene... sono rimaste solo alcune parole. Insieme dobbiamo provare a ricostruire la storia e poi cercare di metterla in scena".* A questo punto si lasciano ai ragazzi 20' circa per ricostruire una storia che abbia una lunghezza di almeno 15 righe e che contenga le seguenti parole riportate sul cartellone: affetto; legge; ancora; capitano; subito; abitino; ambito; capito. Scritta la storia, si passerà al mimo collettivo: un narratore leggerà la storia composta e il resto del gruppo mimerà tutto quello che viene nominato. Ciascuno dovrà avere il proprio ruolo. Finita la drammatizzazione, l'animatore continuerà a recitare facendo finta di aver ricevuto una telefonata: *"Ragazzi, un importante studioso che avevamo contattato è riuscito a decifrare meglio gli accenti di queste parole e ha trovato altre parole... abbiamo sbagliato tutto! Non era una storia di tradimento, ma di amicizia... le parole... non volevano dire quello che abbiamo inteso noi! Le parole ci hanno tradito!"* A questo punto l'animatore segnerà sul cartellone gli accenti delle parole: àncora-ancòra/capitàno-càpitano/sùbito-subìto/àbitino-abitino/àmbito-ambito/càpito-capìto. Si scriverà e mimerà, quindi, una storia che parli di amicizia e che contenga queste nuove parole.

**ALCUNE ATTEZIONI:** la riflessione che si può fare con i ragazzi è quella che prima di gridare al "tradimento" di un amico, è importante capire fino in fondo come stanno le cose, contestualizzare, leggere la situazione nel complesso. Magari non è il caso del nostro Desiderio, ma spesso, quello che può sembrare un tradimento è solo un'incomprensione.

**VARIANTE:** se i ragazzi sono tanti, si possono dividere in due o più gruppi e lanciare una gara alla "messa in scena" più fantasiosa.



# in gioco tutti

## **TITOLO:** Ingabbiamoci!

**INTRODUZIONE:** cerchiamo oggi di riflettere sul *carcere*, e in particolare su un aspetto particolare delle condizioni di vita in questo luogo di reclusione. Il carcere oggi ha la funzione di rieducare le persone per poi poterle inserire nuovamente in un contesto sociale. Se però alla stessa cella, adatta per dimensioni a ospitare due persone, ne sono assegnate il doppio o il triplo, finisci col vivere in condizioni inumane.

**FINALITÀ:** attraverso questa attività si vuole sperimentare, insieme ai ragazzi, cosa vuol dire vivere in condizioni di sovraffollamento, e la conseguente sensazione di mancanza di libertà, tipicamente vissuta da persone recluse.

**DESTINATARI:** 6-14 anni

**DURATA:** 60', spazi al chiuso

**OCCORRENTE:** spazio piccolo, carte per la prova memory, sacchi di iuta, metro, cronometro.

**ISTRUZIONI:** dividere i ragazzi in 4 squadre e fare un gioco a stand, dove ogni stand rappresenta un punto prova. L'unica attenzione da avere è che le prove siano svolte tutte nello stesso spazio e questo deve essere molto ristretto. Ogni squadra ha una carta di viaggio dove segnare il punteggio delle prove. In ogni punto prova è previsto un animatore. Ogni squadra a turno deve cimentarsi in tutte e 4 le prove.

- **corsa coi sacchi:** la prova deve essere svolta da tutti e deve essere misurato il tempo complessivo. Il tempo va annotato sulla carta di viaggio;

- **memory:** scegliere i 3 giocatori più piccoli. Sul tavolo sono distribuite delle carte; i 3 ragazzi hanno 1 minuto di tempo, per memorizzarne il più possibile. Il punteggio è dato dal numero complessivo delle carte che si sono ricordati;

- **laccetti:** formare con i lacci delle scarpe un'unica corda (annodandoli tra loro). Misurare la lunghezza della corda formata e questo costituirà il punteggio;

- **inno tricolore:** cantare l'inno di Mameli, come lo cantano i giocatori dell'Italia ai Mondiali di calcio, ovvero tutti in fila e in riga. Questa prova invece che attribuire punti li toglie. Si tolgono punti per il numero dei componenti di squadra che non hanno cantato. Finite le prove si consegna la carta di viaggio della squadra all'educatore. Questi sommerà i risultati della prova *memory* e della prova *laccetti* e sottrarrà il punteggio della *corsa coi sacchi* e dell'*inno tricolore*. Vince chi ha totalizzato il punteggio maggiore. All'atto della proclamazione dei vincitori evidenziare che lo spazio di gioco era stato scelto volutamente insufficiente, per far sperimentare le sensazioni che si provano ad avere uno spazio scarso e non adeguato. Promuovere un confronto.

**ALCUNE ATTENZIONI:** per la riuscita della finalità del gioco, ovvero, per sperimentare la difficoltà di convivere in uno spazio molto piccolo, con poca aria e avendo esigenza di fare attività diverse (chi vuole leggere, chi scrivere, chi parlare, chi dormire...), proprio come accade per un carcerato, è fondamentale che l'ambiente sia piccolo (meglio se chiuso) e che lo spazio per muoversi sia poco.

IN GIOCO...

# IN GIOCO LA FIEREZZA

## MISSIONE COMPIUTA!

I Ragazzi di via Pal sono stati qui! Un affronto simile alla Camicie Rosse non l'aveva mai fatto nessuno! Non possono essere andati lontano! Si mette dunque in moto una grande caccia all'uomo. Franco dispone tutti i suoi uomini e in particolare i due Fratelli Pásztor sul terreno in modo da tagliare le vie di fuga agli invasori... Nel frattempo Giovanni, Ernesto e Anna scelgono di nascondersi dentro la grande serra, intuendo che scappare immediatamente dall'Orto Botanico li avrebbe resi facili prede. Il profondo silenzio della serra restituisce finalmente un po' di tranquillità ai ragazzi. Si trattava del resto di un ambiente affascinante, un'enorme casa di vetro con una grande cupola, casse di legno, alberi dalle foglie ampie e dal tronco attorcigliato, felci e mimose, cipressi, palme e altre piante tropicali, una piscina in maiolica con dei pesci rossi. Poi, ancora magnolie, lauri, aranci ed altre piante rare provenienti dalle regioni calde della Terra... I tre ragazzi rimangono colpiti dal fascino e dal profumo di tutto l'ambiente. Chissà come sarebbe bello potervi giocare immaginando di essere dei grandi ricercatori o degli esploratori di terre sconosciute. Un posto troppo bello per trattenere Ernesto dall'accendere un fiammifero per vedere meglio tutto quel ben di Dio! Una piccola fiammella che, anche se spenta immediatamente da Giovanni, in una stanza di vetro non può che attirare attenzione. Trovatil Le Camicie Rosse, sotto gli ordini abili di Franco si dirigono verso la serra, bloccando tutte le entrate, mentre Anna si rifugia sotto uno scaffale, Ernesto nella vasca dei pesci rossi, e Giovanni dietro il battente della porta. Sono attimi decisivi... immobili... lenti... silenziosi. Franco con la lanterna in mano entra nella serra dando la possibilità a Giovanni finalmente di vederlo in faccia, da dietro la sua postazione. Poi una lunga ricerca tra gli scaffali, tra i rami degli alberi e tra le foglie delle piante... Una ricerca però senza risultato, in particolare grazie all'opinione dei fratelli Pásztor che decretano i Ragazzi della via Pal già lontani dalla serra e dall'Orto. Solo dopo lo scampato pericolo i tre avventurieri decidono di muoversi dai loro nascondigli, con Anna piena di terra in testa, Ernesto che, per la seconda volta, gronda acqua da tutte le parti e Giovanni che, senza perdere tempo, decide di uscire per tornare all'acacia, all'ingresso dell'Orto Botanico. Ma ancora una volta, appena saliti sul grande albero, ecco arrivare le Camicie Rosse che, piene di rabbia per non essere riuscite ad acciuffare quelli della via Pal, corrono avanti e indietro lungo il muro di cinta. La scena successiva, nella quale i tre ragazzi sono rannicchiati fra i rami pieni di foglie dell'acacia, simili a tre grandi uccelli spaventati, ritrae Franco, che spegne la lanterna, mentre alcune grosse gocce d'acqua gli cadono sulla nuca. Credendo che stia iniziando a piovere e senza capire che invece quelle gocce provenivano dai vestiti gocciolanti di Ernesto, Franco parte all'inseguimento di due malcapitati, lungo le strade del quartiere, pensando si tratti dei fuggiaschi, seguendo ancora una volta le indicazioni sbagliate dei fratelli Pásztor. Questa scena conclude un'avventura memorabile, con la consapevolezza del tradimento di Desiderio, ma con la FIEREZZA da parte dei Ragazzi di via Pal di aver dimostrato un grande valore; tutto questo mentre Ernesto, raccimolati sei soldi per il tram a cavallo, dopo aver rovesciato le tasche proprie e dei suoi compagni di avventura, torna velocemente a casa, accompagnato da un lungo e assordato fischio di Anna.

# PUNTATA 8



## In Gioco La Scena

*Al centro la serra (può andare bene la struttura di un gazebo ricoperta di cellophane) al cui interno ci sia una vasca (va bene un canotto da mare). All'interno della serra, tante piante, cassette di legno, scaffali... Sul fondo, il muro di cinta.*

**FRANCO** (*fuori campo*): Come possono averci fatto un affronto simile! Hanno ferito la nostra fierezza! Il nostro orgoglio! Ma, non possono essere andati lontano. Dobbiamo acciuffarli! Rastrellate ogni centimetro di campo! Pronti... Caricaaaa!

*(Le Camicie Rosse entrano in scena creando scompiglio tra i ragazzi del Grest "Cerchiamo di qua!", "No, di qui". Una musica di sottofondo può contribuire a rendere l'atmosfera agitate. Uscite le Camicie Rosse, entrano Giovanni, Ernesto, Anna)*

**GIOVANNI**: Rifugiamoci qui. Crederanno che siamo già usciti dall'Orto e non ci troveranno!

**ERNESTO**: Finalmente al sicuro! Ma dove siamo?

**ANNA** (*cominciando a guardarsi intorno*): Non vedi che è una serra! Che meraviglia! Guardate quante specie di piante!

**GIOVANNI**: Vi immaginate che bello giocare qui dentro... immaginare di essere dei ricercatori, degli esploratori!

**ANNA**: Wow! Peccato che si veda poco; è troppo buio... altrimenti potremmo giocarci ora, così, per ammazzare l'attesa!

**ERNESTO**: Che idea! Aspettate! (*Prende un fiammifero e lo accende*) Vediamo meglio queste piantine.

**GIOVANNI**: Disgraziato che non sei altro! Non lo sai che le serre sono costruite con il vetro, e un po' di luce, anche piccola, diventa come fuoco riflesso?

**ANNA**: Mamma mia! Allora ci avranno visto...

**ERNESTO**: Ma non l'ho neppure acceso il fiammifero! Un secondo al massimo...

**GIOVANNI**: Ma basta un secondo per farci scoprire! Quelli staranno con gli occhi spalancati... sempre una, ne dovete combinare voi due, pare impossibile!

*(Rientrano le Camicie Rosse dal fondo)*

**II° PASZTOR**: Ho visto una luce nella serra!

**FRANCO**: Veloci! Potrebbero essere lì!

*(Nella serra)*

**ANNA**: Stavolta, ci siamo sul serio...

**GIOVANNI**: Bisogna provvedere... presto, tu! (*A Ernesto*) Dentro la vasca dei pesci...

**ERNESTO**: Oddio! Un altro bagno?

**GIOVANNI**: Se vuoi farti prendere, resta, la vasca è il consiglio migliore che ti posso dare...

**ERNESTO** (*scatta sull'attenti*): Ubbidisco! (*Si ode un tonfo*)

**ANNA**: E io, che faccio?

**GIOVANNI**: Tu arrangiati, non sei un semplice soldato come Ernesto, non occorrono comandi per nascondersi!

IN GIOCO...

*(Anna si nasconde sotto uno scaffale; Giovanni si nasconde dietro la porta d'ingresso; dopo un istante, entrano i ragazzi delle Camicie Rosse, con alla testa Franco).*

**FRANCO:** Perlustriamo con attenzione!

*(Si può realizzare una scenetta comica mimata: le Camicie Rosse che cercano in giro, Anna e Giovanni che gli fanno boccacce alle spalle, soffiano, li solleticano con le piante. Ernesto può tirare su di tanto in tanto la testa fradicia dalla vasca facendo finta di respirare e magari uscendo con un bel pesciolino rosso tra i denti)*

**II° PASZTOR:** Nulla da segnalare, capo... se non che tira un po' di vento. Io tornerei a casa.

**FRANCO:** Nemmeno per sogno. Allora, vediamo, rifacciamo il giro del laghetto. *(Escono)*

**GIOVANNI:** Puoi venir fuori Anna! Che spasso! Vere solleticate... Ops!

**ANNA:** Che c'è?

**GIOVANNI:** Mi sono dimenticato di avvertire Ernesto! Ernesto vieni fuori!

**ERNESTO:** Agli ordini, Comandante *(Scatta sull'attenti, tutto grondante).*

**GIOVANNI:** Riposo! Mi dispiace che tu sia destinato a passare la tua giornata nell'acqua... *(Si fa serio)* Accidenti, stanno tornando!

**ANNA:** No, devono essere le sentinelle *(si odono dei fischi)* ecco, sentite, forse fanno il cambio...

**GIOVANNI:** Comunque è meglio filare di qua. In fila indiana, seguitemi. La soluzione migliore è risalire come siamo scesi, e se loro arrivano, saliamo più su, sugli alberi, più in alto che possiamo... *(Girano intorno al muro di fondo come nella puntata 6, nascondendosi tra rami d'albero. Appena sono su, arrivano le Camicie Rosse).*

**FRANCO:** Dovrebbero essere da queste parti, per lo meno sono di sicuro passati di qua...

**I° PASZTOR:** Io li ho intravisti, e ci deve essere pure quel piccolino, quello delle biglie...

**FRANCO:** Ehi, mi sembra che cominci a piovere *(Ernesto gocciola dai rami).*

**I° PASZTOR:** Sarà qualche nuvola di passaggio, c'era il sole, oggi. Sarà meglio tornarcene a casa, è già tardi...

**FRANCO:** Eppure, in qualche angolo devono essere nascosti... Ma qui sta piovendo davvero! *(E guarda su in alto).*

**II° PASZTOR:** Per me, si sta preparando qualche temporale...

**I° PASZTOR:** Ma guardate laggiù! Quei due che stanno scappando, sono loro! Inseguiamoli!

**FRANCO:** Forza muoviamoci!

*(Risate dall'alto)*

**ANNA:** Muoio dalle risate! ...

**ERNESTO:** Sapete gli ultimi goccioloni che scendevano più fitti cos'erano? Storcevo il vestito!

**GIOVANNI** *(tra le risate generali):* Andiamo a casa ragazzi. Sono fiero di voi!



## in gioco le orme

**CANTO:** I cieli narrano

**BRANO BIBLICO:** 1Cor 9,14-19

*Così anche il Signore ha disposto che quelli che annunziano il vangelo vivano del vangelo. Ma io non mi sono avvalso di nessuno di questi diritti, né ve ne scrivo perché ci si regoli in tal modo con me; preferirei piuttosto morire. Nessuno mi toglierà questo vanto! Non è infatti per me un vanto predicare il vangelo; è un dovere per me: guai a me se non predicassi il vangelo! Se lo faccio di mia iniziativa, ho diritto alla ricompensa; ma se non lo faccio di mia iniziativa, è un incarico che mi è stato affidato. Quale è dunque la mia ricompensa? Quella di predicare gratuitamente il vangelo senza usare del diritto conferitomi dal vangelo. Infatti, pur essendo libero da tutti, mi sono fatto servo di tutti per guadagnarne il maggior numero.*

**COMMENTO:** Paolo è fiero della sua missione e si fa un vanto della sua coerenza e annuncio del vangelo. A volte ci capita di essere fieri di cose di cui invece bisognerebbe vergognarsi! Alziamo la testa davanti al Signore che ci ha resi degni e fieri di essere cristiani e di poter vivere il vangelo in questi giorni di attività comune. Non vergogniamoci di ciò che facciamo ma sentiamoci amati a tal punto da regnare insieme a Gesù! Questa è fierezza.

**SEGNO:** corona regale

**GESTO:** alzare la testa

Alzare la testa è un inequivocabile segno di fierezza. Invita i ragazzi a pensare a un momento della loro vita nella quale sono stati particolarmente fieri delle loro azioni davanti a Dio e agli altri. Per esprimere questi episodi chiedi a ciascuno di fare un passo in avanti e con fierezza raccontarlo di fronte agli altri. Possibilmente chiedi che ciascuno racconti due episodi: uno riguardante la propria vita di fede e l'altro quella personale.

**IMPEGNO DEL GIORNO:** proteggere i più deboli

In questa giornata sei chiamato a una grande espressione di fierezza: proteggere i più deboli. Sul muro dei pensieri di via Pal scrivi, al termine dell'attività, disegna uno scudo, scrivendo al suo interno il nome dei ragazzi più deboli che oggi hai cercato di proteggere, ricordando che anche un ragazzo giovane può proteggere un amico più grande.

**PADRE NOSTRO**



IN GIOCO...



## in gioco il gioco

**TITOLO:** La grande caccia ai ragazzi della via Pal

**DESTINATARI:** dai 7 anni

**DURATA:** 30'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** mollette colorate di un colore diverso per ogni squadra, 500 cartoncini colorati di un colore diverso per ogni squadra, abbinati alle mollette.

**ISTRUZIONI:** gli animatori e i ragazzi più grandi si nascondono nel campo da gioco, come Giovanni, Ernesto e Anna si sono nascosti nell'Orto botanico, mentre tentano di sfuggire alle Camicie Rosse. Prima di nascondersi però dovranno dotarsi di un'adeguata scorta di cartoncini colorati, almeno 10 per colore. Le squadre dovranno cercarli correndo e prelustrando ogni angolo del campo da gioco, proprio come le Camicie Rosse hanno fatto con i protagonisti di via Pal. "Un ragazzo della via Pal" (ovvero uno degli animatori o dei ragazzi grandi) potrà considerarsi "preso" solo quando tutti i componenti della squadra attacheranno le proprie mollette alla sua maglietta. In quel momento "il ragazzo della via Pal" sarà costretto ad affrontare una prova che la squadra stabilirà. Se supererà la prova potrà restituire le mollette alla squadra e tornare indisturbato a nascondersi, se invece perde la prova, dovrà consegnare alla squadra 10 cartoncini colorati dello stesso colore delle mollette della squadra. Se i "Ragazzi della via Pal" finiscono i cartoncini di uno o più colori, dovranno tornare al deposito dei cartoncini a prenderne altri; si tratta di un luogo segreto però, noto solo a loro, che non deve essere scoperto dalla Camicie Rosse! Vince chi trova più "Ragazzi della via Pal", conquistando il maggior numero di cartoncini colorati.

**VARIANTE:** i "Ragazzi della via Pal" potrebbero farsi trovare facendo il verso di un animale, che le squadre dovranno riconoscere. Nel caso le squadre riescano a indovinare l'animale avranno un bonus di cartoncini.

**ALCUNE ATTENZIONI:** dopo la consegna dei cartoncini gli animatori-ragazzi della via Pal dovranno avere il tempo di nascondersi nuovamente.



## in gioco le attività'

**TITOLO:** Il fiore in un click

**AMBIENTAZIONE:** i nostri protagonisti si rifugiano in una serra, un ambiente nuovo e pieno di avventure. Qui si ritrovano ad ammirare un mondo straordinario, variopinto e inaspettatamente divertente. Ma adesso proviamo anche noi a tuffarci nel mondo della natura e facciamolo a colpi di click.

**FINALITÀ:** far scoprire, attraverso l'obiettivo di una macchina fotografica, la bellezza della natura che si esprime nella sua varietà.

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 120' (prima fase 75', seconda fase 45')

**SPAZI:** all'aperto (preferibilmente un bosco) e al chiuso

**OCCORRENTE:** 4 macchine fotografiche, PC, stampante.

**ISTRUZIONI:** l'attività si divide in due fasi: una all'aperto e una al chiuso. Nella prima parte si conducono i ragazzi in uno spazio aperto dove si possano trovare diversi esemplari di flora (l'ideale sarebbe un boschetto). Eccoci, quindi, in una straordinaria "serra" dove i ragazzi potranno crearsi il loro album botanico. Già... avete capito bene. I ragazzi dovranno partire alla ricerca di tutte le specie diverse di piante, fiori, alberi e frutti che trovano in giro; fotografarli in piani stretti e appuntarsi le caratteristiche principali. Ecco che la seconda fase dell'attività può iniziare. Ci spostiamo subito davanti ai pc, pronti a scaricare i nostri scatti per creare le schede che comporranno l'album botanico. Basterà un semplice programma di supporto grafico. Ovviamente, come ogni album che si rispetti, dobbiamo anche riportare delle caratteristiche che possano descrivere al meglio i nostri esemplari. Quindi, divertitevi a scatenare la creatività nel compilare le vostre schede!

**ALCUNE ATTENZIONI:** l'attività, nella sua prima fase, si trasforma in una sorta di gita. Cercate di focalizzare l'attenzione dei ragazzi sullo scopo ultimo, ovvero realizzare l'album. Un maggior numero di macchine fotografiche favorirà un maggior coinvolgimento dei ragazzi.

IN GIOCO...





## in gioco le attività'

**TITOLO:** L'indizio perduto

**AMBIENTAZIONE:** i nostri ragazzi della via Pal sono in trappola, nella serra hanno pochissime chance di farla franca... solo la loro abilità nell'arte del mimetizzarsi e la loro creatività nei travestimenti potrà condurli ad un esito favorevole. Perciò, tuffiamoci anche noi in una sfida all'ultimo nascondiglio.

**FINALITÀ:** far scoprire come la fotografia, la grafica e il pc possono diventare strumenti di sano divertimento.

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 90'

**SPAZI:** all'aperto (in uno spazio il più grande possibile)

**OCCORRENTE:** due macchine fotografiche digitali, materiali per facilitare la mimetizzazione.

**ISTRUZIONI:** state per sfidarvi in una grande caccia al tesoro, ma questa volta la vittoria finale dipenderà non solo dalla vostra capacità nello scovare indizi, ma anche nel nasconderli bene. Si parte! Vengono formate due squadre. All'interno di ogni squadra vengono scelti 5 uomini-indizio e un capitano (preferibilmente un animatore). Il campo di gioco è diviso in due parti (vedi figura a lato). Nella prima fase del gioco le due squadre devono mimetizzare nella propria metà campo i 5 uomini indizio. Lo scopo è quello di rendere invisibili i nostri amici: sbizzarritevi a seppellirli di foglie, rami o qualsiasi altro materiale disponibile. Ovviamente, dovrete dare un piccolo aiuto alla squadra avversaria per facilitarli nella ricerca. Ecco perché scatterete una foto al luogo del nascondiglio che ritragga l'uomo indizio. Finita la fase di disseminazione degli "indizi", la macchina fotografica viene riposta nelle mani del capitano che sarà l'unico a rimanere nella propria metà campo. Infatti, tutti gli altri concorrenti si dispongono nella metà campo avversaria pronti a tuffarsi nella ricerca degli uomini-indizio avversari. I componenti di ogni squadra dovranno individuarli e scovarli dopo aver visionato dalle mani del capitano avversario uno scatto per volta. Dopodiché potranno lanciarsi alla ricerca. Trovato l'uomo-indizio, lo riporteranno dal capitano avversario che darà loro il secondo indizio fotografico e così via. Vincerà il gioco la squadra che per prima ricondurrà dal capitano avversario tutti e 5 gli uomini-indizio nell'ordine che gli verrà proposto.

**ALCUNE ATTENZIONI:** l'attività che si presenta come un vero e proprio grande gioco ha il suo centro nella fotografia. Diventa il principale strumento con cui la squadra può agevolare o penalizzare la ricerca degli avversari, quindi occhio agli scatti... potreste aiutare troppo i vostri sfidanti.



## **TITOLO:** Nuovi spot per il Ministero della Salute!

**INTRODUZIONE:** trattare il tema della *diversità* e della *disabilità* all'interno di un Grest, concretamente, risulta un'impresa piuttosto complessa e quasi titanica! In particolare è impossibile affrontare tutti i casi afferenti a questo tema. Quindi una buona scelta è, senza dubbio, lasciare scegliere ai ragazzi quali approfondire, in modo che possano ricavarci lo spazio per poter riflettere su tematiche dell'ambito che, per svariati motivi, sentono più vicini a loro.

**FINALITÀ:** realizzare spot televisivi che stimolino la riflessione sul tema della diversità e della disabilità.

**DESTINATARI:** 11-14 anni

**DURATA:** attività laboratoriale da suddividersi in più giornate.

**SPAZI:** all'aperto o al chiuso

**OCCORRENTE:** dvd con alcuni spot del ministero della Salute sul tema, telecamere, costumi e oggetti di scena a discrezione dell'equipe di lavoro.

**ISTRUZIONI:** lanciare l'attività facendo vedere ai ragazzi alcuni spot del Ministero della Salute (reperibili facilmente da internet). Dividere i ragazzi in gruppi di 8-10 persone. Chiedere loro di concordare insieme una tematica relativa alla disabilità, una malattia degenerativa, una diversità o un deficit di cui vorrebbero parlare. Creare un confronto sulla tematica e, se possibile, dare qualche riscontro scientifico sugli specifici argomenti trattati. Il secondo giorno creare un momento di confronto e discussione sul come sensibilizzare le persone a questo tema e come realizzare uno spot televisivo. Suddividersi le parti e procurarsi tutti i materiali per mettere in scena la rappresentazione e videoriprenderla. Il terzo giorno girare lo spot ed eseguire le operazioni di montaggio. Condividere poi tutti i filmati realizzati con il gruppo dei ragazzi del Grest e, perché no, magari anche in presenza delle famiglie, durante un momento studiato ad hoc all'interno della festa finale.

IN GIOCO...

# IN GIOCO L'ALLEGREZZA

## La Società dei Raccoglitori di Stucco

Appuntamento alle 14 al campo. Oggi la convocazione è un'ora prima degli altri giorni, visto che la missione all'Orto Botanico deve essere raccontata nei particolari, anche se tutti ne conoscono già il risultato trionfale. Da Giovanni si sono avute poche informazioni... mentre Anna è dall'inizio della mattinata che racconta di avventure memorabili! Ernesto, invece, si prodiga in una riservatezza assoluta che si trasforma inevitabilmente in una grande invidia per lui che, nonostante sia un soldato semplice, ha avuto l'onore di partecipare ad un'impresa così unica. Questa strana agitazione non sfugge al professore che chiede a Francesca, Anna, Martino, Ernesto e ad altri ragazzi di seguirlo nella sala dei professori. Nella sorpresa più generale i ragazzi si avviano dietro l'insegnante, mentre Giovanni sposta l'orario dell'adunanza alle 15. All'arrivo nella sala professori ai ragazzi viene rimproverato di aver fondato un'associazione e precisamente La Società dei Raccoglitori di Stucco in una scuola nella quale è tassativamente proibito aderire ad associazioni, società, circoli, club e roba simile! Il professore si rivolge verso Francesca, la fondatrice della Società, con molte domande: perché costituire questa associazione... e soprattutto cosa è lo stucco di cui si parla nel nome... E mentre accade tutto questo Francesca estrae dalla tasca un grosso pezzo di stucco e lo depone sul tavolo. Lo stucco non è altro che la pasta usata dai vetrai per fissare i vetri nelle intelaiature di legno... la quale ha una caratteristica fondamentale, appena spalmata è facilmente asportabile. Quando il professore si rende conto che quello sul tavolo è lo stucco sociale e che al presidente viene richiesto di tenerlo sempre in mano per evitare che s'indurisca, diventa stranamente interessato. Anna e Martino gli raccontano come quello stucco è davvero il frutto della raccolta di stucco fatta da tutti i componenti della società e di quanto sia importante per ciascuno mantenerlo morbido. Francesca è la presidente e fondatrice della società, perché è stata la prima che ne ha portato un pezzo, poi un po' alla volta tutti si sono sentiti impegnati a portare sempre nuovo lo stucco sociale. Come tutte le società che si rispettino è prevede l'esistenza di un presidente, di un cassiere e da un capitale sociale rappresentato da quote di venti centesimi alla settimana, che ogni singolo socio versa. E poi è dotata di timbro con tanto di guardasigilli a custodirlo e di una bandiera rosso-bianco-verde con il relativo membro portabandiera. Il professore, di fronte a questi racconti, si trova in una situazione un po' particolare. Da un lato la costituzione della Società dei Raccoglitori di Stucco rappresenta qualcosa che è proibito, dall'altro l'organizzazione dimostrata, la suddivisione in ruoli e responsabilità, la determinazione ad annotare tutto sul un registro e una buona disciplina rendono questa associazione di ragazzi molto interessante e piena di ALLEGREZZA e buon umore. Che fare? Per ora prevale nel professore l'esigenza di essere fedele alle regole e intima alla Società di sciogliersi, oltre che mettere un voto basso in condotta a tutti i soci. Ma si può sciogliere una Società fatta da ragazzi così in gamba? Giammai!!!

PUNTATA 9



## In Gioco La Scena

*Sala Professori: dei banchi uniti al centro, con un registro posizionato sopra. Qualche armadietto. In scena: Martino, Ernesto, Anna, Francesca.*

**FRANCESCA:** Chissà cosa vorrà da noi il professore! Ci ha detto di aspettarlo qui...

**ERNESTO:** Chissà che deve dirci!

**ANNA:** Non so perché abbia voluto trattenerci, proprio oggi che avevamo l'assemblea per raccontarvi l'avventura di ieri!

**FRANCESCA:** Già, che brutto imprevisto!

**MARTINO:** Per fortuna Giovanni ha spostato l'appuntamento alle tre, alle due sarebbe stato impossibile! Ma perché intanto non iniziate a raccontare? Dai, com'è andata la spedizione all'Orto Botanico?

**ANNA:** È andata bene! Oltre al danno... si son presi anche le beffe!

**MARTINO:** Continua a raccontarmi la storia delle bestie feroci.

**ERNESTO:** Bestie feroci?!? Anna! Stavamo all'orto botanico, non allo zoo!

**ANNA:** Beh, tu non le hai viste, ma io, quando ero al laghetto da sola, ho visto delle bestie!

**ERNESTO:** Bah...bestie o no, è stata un'avventura emozionante, ma non aggiungo altro.

**MARTINO:** Ma perché fai così il misterioso?

**ERNESTO:** Segreto militare; solo il comandante potrà riferire quello che è avvenuto...

**ANNA:** La sostanza va bene, ma certi particolari possiamo svelarli... Non esagerare!

**ERNESTO:** Forse sei tu ad esagerare e a spararne di grosse...

**ANNA** (a Martino, mentre Ernesto si affaccia per vedere se arriva il professore): Lascialo perdere... è stata una impresa leggendaria!

**MARTINO:** Chi l'avrebbe mai detto che a viverla sarebbe stato un semplice soldato! Scommetto che alla prossima assemblea sarà fatta la proposta per la sua nomina a sottotenente!

**ANNA:** Beh, direi che in fondo se la meriterebbe!

**ERNESTO:** Silenzio! Arriva il professore!

**PROFESSORE:** Eccomi qui, ci siete tutti? Ebbene vi ho trattenuto qui perchè ho indagato sui motivi della vostra agitazione degli ultimi tempi e mi è giunta voce che avete costituito un'Associazione: la Società dei Raccoglitori di Stucco. Chi mi ha dato questa notizia, mi ha anche segnato l'elenco dei soci che ne fanno parte. Siete voi, vero? (Silenzio assoluto)

**PROFESSORE:** Guardate che posso trattenervi fino a domani se non viene fuori la verità. Iniziamo dal principio: innanzitutto voglio sapere chi ha avuto il coraggio di fondare una società dopo che io l'ho proibito nel modo più assoluto e che in tutta la scuola sia presente questo divieto.

(Silenzio dei ragazzi; il professore in tono minaccioso). Allora?

**FRANCESCA:** Sono stata io!

IN GIOCO...

**PROFESSORE:** E non avevi il coraggio di dirlo subito? Va bene, continuiamo: cosa è questo stucco?

*(Francesca tira fuori dalla tasca un pezzo di stucco e lo poggia sul tavolo)*

**FRANCESCA:** Eccolo qui. È una pasta con cui il vetraio fissa il vetro nella cornice di legno.

**MARTINO:** Il vetraio lo mette sulle finestre e noi lo togliamo con le unghie.

**PROFESSORE** *(a Francesca):* E questo lo hai tolto tu dalle finestre?

**FRANCESCA:** No, questo è lo stucco della Società. Lo hanno tolto dalle finestre i membri della Società, poi la commissione l'ha affidato a me perché lo conservassi, in quanto Presidente in carica, da oggi pomeriggio lo custodirà un altro, perché abbiamo le elezioni del Presidente, ovvero della figura che ha l'obbligo di non far indurire lo stucco, tenendolo sempre in mano. Per noi questa Società è... avere cura di qualcosa che appartiene a tutti!

**PROFESSORE:** Non ci posso credere...dove avete preso questo grande pezzo di stucco?

**MARTINO:** Lo abbiamo da un mese. Il primo pezzettino lo ha portato Francesca e così abbiamo fondato la Società; subito ci siamo appassionati tutti, abbiamo creato la nostra bandiera rossa, bianca e verde, abbiamo dato ad Andrea il compito di custodirla e poi... ognuno ha fatto del proprio meglio per accrescere il patrimonio della Società.

**PROFESSORE** *(ironizzando):* Patrimonio! Ma sentili! Magari avete anche un cassiere!

**ANNA:** Certo che sì! È lui che custodisce le quote.

**PROFESSORE:** Quote?!? Chi è il cassiere? Mi consegni tutto quello che c'è in cassa!

*(Martino tira fuori qualche spicciolo, qualche francobollo, due marche da bollo...)*

Roba da matti! Dove avete preso questi soldi?

**FRANCESCA:** Sono le quote. Tutti pagano 20 centesimi ogni settimana, anche se con questi soldi poi non compriamo nulla... lo facciamo tanto per avere delle regole interne, come aggiornare il registro.

**PROFESSORE** *(prende un francobollo e legge dietro):* E questo timbro? "Società dello stucco!"

**ANNA:** Io sono il guardasigilli, e custodisco il timbro della Società.

**PROFESSORE:** Incredibile...*(tra sé)* Si sono organizzati davvero bene! Tuttavia... *(alzando la voce)* Silenzio! La società è sciolta e non voglio più sentirne parlare. Anzi, che non si senta più parlare di Società e associazioni in questa scuola! Mai più! Andate a casa, ora! *(Il professore esce)*

**TUTTI** *(tristemente):* Non è giusto! Era una giornata così allegra! Il professore ha rovinato tutto chiudendo la nostra società!

**ERNESTO:** E invece no! Guardate! Mentre il professore parlava io mi sono avvicinato alla finestra; i vetri erano appena messi e... woitlà! *(Mostra un pezzo di stucco)*

**MARTINO:** Se c'è stucco, c'è di nuovo la società!

**TUTTI:** Evviva!

**FRANCESCA:** Allora al campo si terrà l'Assemblea per l'elezione del nuovo Presidente della Società! Urrà! A dopo!

**TUTTI:** Hip Hip Urrà! *(Escono salutandosi)*



## in gioco le orme

**CANTO:** Quale gioia

**BRANO BIBLICO:** Ef 4,4-9

Rallegratevi nel Signore, sempre; ve lo ripeto ancora, rallegratevi. La vostra affabilità sia nota a tutti gli uomini. Il Signore è vicino! Non angustiatevi per nulla, ma in ogni necessità esponete a Dio le vostre richieste, con preghiere, suppliche e ringraziamenti; e la pace di Dio, che sorpassa ogni intelligenza, custodirà i vostri cuori e i vostri pensieri in Cristo Gesù. In conclusione, fratelli, tutto quello che è vero, nobile, giusto, puro, amabile, onorato, quello che è virtù e merita lode, tutto questo sia oggetto dei vostri pensieri. Ciò che avete imparato, ricevuto, ascoltato e veduto in me, è quello che dovete fare. E il Dio della pace sarà con voi!

**COMMENTO:** le parole di Paolo ci consolano tanto e ci spingono ad una gioia fatta di fiducia, pace e comunione fraterna. Queste sono la sorgente dell'allegria. Nella Bibbia il vino è il segno della letizia, dell'abbondanza, della gioia che ci è donata. Così esultiamo alzando al cielo le nostre mani perché possiamo continuare ad avere da Dio la sua pace! Questo, come dice Paolo, sia sempre oggetto dei nostri pensieri...

**SEGNO:** vino

**GESTO:** mani alzate

Quante volte avrai visto alzare le mani in segno di giubilo o in segno di preghiera. È un gesto naturale che comunica immediatamente gioia. Chiedi ai ragazzi di esprimere alzando le mani un motivo per il quale gioire durante l'attività estiva.

**IMPEGNO DEL GIORNO:** divieto di essere tristi

In questa giornata è assolutamente vietato essere tristi o preoccupati. Cerca di cogliere tutte le occasioni di allegria per comunicare gioia e buon umore ai tuoi compagni. Sul muro dei pensieri di via Pal disegna dei volti sorridenti per indicare quanto sei riuscito portare a termine questo impegno. Metti tanti più disegni, tanto più sei stato pieno di allegria, cercando di rappresentare i volti sorridenti di alcuni dei tuoi animatori.

**PADRE NOSTRO**



IN GIOCO...



## in gioco il gioco

**TITOLO:** Viva la Società dei Raccoglitori!

**DESTINATARI:** dagli 8 anni in poi

**DURATA:** 30'

**SPAZI:** all'aperto o al chiuso, in un grande spazio

**OCCORRENTE:** benda per gli occhi a ciascun giocatore, nastro bianco e rosso, dei coni arancioni da "lavori in coros", un cronometro.

**Per ogni squadra:** gli oggetti per poter fondare una *Società dei Raccoglitori di Stucco* (ovvero timbro, registro, bandiera, cassa per i centesimi, stucco, matita, inchiostro, pennino, pergamena, ...), tanti quanti sono le squadre.

**ISTRUZIONI:** col nastro bianco e rosso si tracciano in parallelo tante strade strette e tortuose quante sono le squadre; questi sono i percorsi all'interno dei quali i giocatori di ogni squadra dovranno fare lo slalom tra una serie di coni arancioni opportunamente disposti dagli animatori e recuperare gli oggetti della *Società dei Raccoglitori di Stucco*, sparsi all'interno del percorso. Il primo giocatore della squadra, ad occhi bendati e seguendo le indicazioni dei compagni, dovrà completare il percorso cercando di raccogliere un solo oggetto tra quelli posti sul terreno, ma avrà una sola possibilità di chinarsi a terra. Se una volta chinato, non riuscirà a raccogliere l'oggetto, dovrà proseguire, sperando che riescano meglio nell'impresa i compagni dopo di lui. All'arrivo del primo giocatore alla riga di fondo campo, parte il secondo giocatore della sua squadra, anch'egli bendato. Vince la squadra che completa il percorso nel minor tempo possibile, portando tutti gli oggetti dalla parte opposta del campo. Mentre le squadre sono impegnate nella sfida, alcuni professori hanno deciso di ostacolare il formarsi della *Società dei Raccoglitori di Stucco*, urlando comandi sbagliati ai giocatori intenti ad affrontare il percorso. Se un giocatore esce dal percorso, ovvero dalle linee bianche e rosse che ne delimitano i lati, dovrà ricominciare, tornando alla linea di partenza, senza avere più la possibilità di raccogliere oggetti.

**VARIANTI:** gli animatori in base all'età dei giocatori che di volta in volta affrontano il percorso, possono decidere di semplificare o complicare il percorso, togliendo o aggiungendo ostacoli.



## in gioco le attività'

**TITOLO:** La fiera dei Raccoglitori

**AMBIENTAZIONE:** la Società dei Raccoglitori di Stucco ha dato il via a un'era di Società; tutte le squadre del Grest ormai si sono costituite in organizzazioni societarie originalissime, con tanto di presidente, registri, cassieri e bandiera. Ora si stanno preparando per l'evento dell'anno, la fiera delle Società dei Raccoglitori, il luogo dove poter esibire le massime espressioni della loro creatività.

**FINALITÀ:** permettere ai ragazzi di identificarsi nella loro squadra, o meglio nella propria Società, lasciando spazio a tutte quelle forme di partecipazione che permettono di caratterizzare le Società in modo indimenticabile. Inoltre attraverso quest'attività si intende favorire il confronto sul piano organizzativo e artistico con altri, per lasciarsi contaminare da nuove idee.

**DESTINATARI:** 8-14 anni. - **DURATA:** 90' - **SPAZI:** preferibilmente all'aperto

**OCCORRENTE:** materiali per le prove presso gli stand dei Raccoglitori.

**ISTRUZIONI:** qui si entra subito nel clima delle fiere e troviamo un'area gioco molto grande, divisa in 6 rettangoli uguali e perfettamente combacianti tra di loro. All'interno di ogni rettangolo è allestito lo stand delle Società dei Raccoglitori presentate in questo libro e rappresentate dalle squadre del Grest. I giocatori delle squadre per dare il via all'attività dovranno dividersi in due gruppi, il gruppo che presiede lo stand e il gruppo "Raccoglitore di idee pubblicitarie"; il primo gruppo è presieduto dal Maestro Raccoglitore della Società e si preoccupa di mettere in atto vere e proprie dimostrazioni che coinvolgono gli spettatori per presentare e pubblicizzare al meglio la propria Società; mentre l'altra metà di squadra dovrà recarsi presso tutti gli altri stand e "raccogliere" pubblicità, volantini, opuscoli che presentino le trovate originali delle organizzazioni avversarie. Il tutto nel rispetto di due regole principali, non si può mai uscire dall'area gioco e ogni volta che si arriva a uno stand di Raccoglitori, chiunque essi siano, i giocatori sono costretti a superare una prova, in stile con lo stand. Se la superano ricevono il timbro della società sulla loro pergamena di squadra. Vince alla fine chi accumula più timbri delle Società avversarie, dei quali almeno 1 dovrà appartenere a tutte le Società presenti in fiera. Di seguito le prove proposte negli stand delle varie Società dei Raccoglitori:

### 1. Stand dei Raccoglitori di BIGLIE

Area nella quale chiunque vi entra deve fare l'attività che viene proposta dal Maestro di Giochi. Questi propone alcuni giochi del Manuale di giochi senza Tempo. Se la prova viene superata i soci di altre società potranno scegliere se proseguire all'interno di quest'area, cimentandosi in altri giochi o indovinelli, oppure se spostarsi in un'altra. Ad ogni prova corrisponde un timbro della Società dei Raccoglitori di Biglie che viene posto dal Maestro di Giochi. È possibile timbrare la propria pergamena per un massimo di cinque volte all'interno di quest'area.

### 2. Stand dei Raccoglitori di SOGNI

Area nella quale chiunque vi entra deve fare l'attività che viene proposta dal Maestro

IN GIOCO...

di Sogni. Questi chiederà di raccontare un sogno che la stessa persona dovrà immediatamente provare a disegnare. Al termine, i soci di altre società potranno scegliere se proseguire a sognare all'interno di quest'area oppure se spostarsi in un'altra. Ad ogni prova corrisponde un timbro della Società dei Raccoglitori di Sogni che viene posto dal Maestro di Sogni. È possibile timbrare la propria pergamena per un massimo di tre volte all'interno di quest'area.

### **3. Stand dei Raccoglitori di RICORDI**

Area nella quale chiunque vi entra deve fare l'attività che viene proposta dal Maestro di Ricordi. Questi chiederà di raccontare una vicenda positiva e una negativa capitata durante l'attività estiva. Ogni vicenda dovrà essere narrata in diversi dialetti, scelti a discrezione del Maestro. Al termine, i soci di altre società potranno scegliere se proseguire a ricordare in varie lingue, all'interno di quest'area oppure se spostarsi in un'altra. Ad ogni prova corrisponde un timbro della Società dei Raccoglitori di Ricordi che viene posto dal Maestro di Ricordi. È possibile timbrare la propria pergamena per un massimo di tre volte all'interno di quest'area.

### **4. Stand dei Raccoglitori di COLORI**

Area nella quale chiunque vi entra deve fare l'attività che viene proposta dal Maestro di Colori. Questi darà una macchina fotografica ai giocatori e chiederà loro di fotografare una particolare sequenza di colori, a propria discrezione. Al termine, i soci di altre società potranno scegliere se proseguire ad esplorare colori all'interno di quest'area, oppure se spostarsi in un'altra. Ad ogni prova corrisponde un timbro della Società dei Raccoglitori di Colori che viene posto dal Maestro di Colori. È possibile timbrare la propria pergamena per un massimo di tre volte all'interno di quest'area.

### **5. Stand dei Raccoglitori di IDEE RICICLATE**

Area nella quale chiunque vi entra deve fare l'attività che viene proposta dal Maestro di Idee Riciclate. Nello spazio verranno distribuiti una serie di materiali da riciclo e il Maestro concederà 3 minuti per realizzare un gioco rompicapo. Al termine, i soci di altre società potranno scegliere se proseguire all'interno di quest'area a riciclare idee, oppure se spostarsi in un'altra. Ad ogni prova corrisponde un timbro della Società dei Raccoglitori di Sogni che viene posto dal Maestro di Idee Riciclate. È possibile timbrare la propria pergamena per un massimo di tre volte all'interno di quest'area. La Società ha un secondo scopo iscritto nel senso stesso della società: i soci hanno il preciso compito di raccogliere tutte le foto e i disegni riguardante l'attività estiva.

### **6. Stand dei Raccoglitori di NOTE**

Area nella quale chiunque vi entra deve fare l'attività che viene proposta dal Maestro di Note. È l'area nella quale sarà impossibile non ballare o bansare! Al termine del ballo, i soci di altre società potranno scegliere se proseguire all'interno di quest'area a cantare e bansare, oppure se spostarsi in un'altra. Ad ogni prova corrisponde un timbro della Società dei Raccoglitori di Sogni che viene posto dal Maestro di Note. È possibile timbrare la propria pergamena per un massimo di tre volte all'interno di quest'area.

**ALCUNE ATTENZIONI:** si consiglia agli animatori di chiamare periodicamente dei cambi, possibilmente mediante il suono di una tromba, per ricordare alla metà squadra che è in giro per gli stand di tornare alla propria base e dare il cambio a chi fino a quel momento ha proposto prove di sfida agli avversari.

**TITOLO:** Impastiamoci e pasticciamo!

**INTRODUZIONE:** *l'Alzheimer* è una malattia degenerativa che distrugge lentamente le cellule del cervello. Chi soffre di questa malattia incomincia progressivamente a non ricordare più le situazioni, le persone. Si ha quindi la perdita della capacità di riconoscere gli oggetti e il loro uso appropriato. Ad esempio il malato di Alzheimer potrebbe usare una scarpa al posto di una tazza. E se non ci ricordassimo più gli ingredienti di una torta? E se usassimo il coltello al posto del cucchiaino?

**FINALITÀ:** vivere la fatica nel ricordare le cose, all'interno tipiche situazioni di vita quotidiana, attraverso un laboratorio di cucina.

**DESTINATARI:** 6-14 anni

**DURATA:** un pomeriggio

**SPAZI:** al chiuso

**OCCORRENTE:** una ricetta e i relativi ingredienti, materiale per cucinare.

**ISTRUZIONI:** scegliete una ricetta e procurate il materiale per il laboratorio. Leggete ai ragazzi le quantità, gli ingredienti e i tempi di cottura. Ora chiedete di realizzare quanto scelto, però sulla base di ciò che si ricordano. Molti avranno ascoltato superficialmente e faranno fatica a cucinare.

**ALCUNE ATTENZIONI:** sul tavolo dedicato al laboratorio di cucina, predisporre sia ingredienti e strumenti per cucinare giusti, sia errati, rispetto a quella ricetta. I ragazzi dovranno ricordare gli ingredienti giusti avendo avuto poco tempo per memorizzare. Spiegare ai ragazzi la difficoltà che un malato di Alzheimer incontra nel ricordare ogni cosa, e non solo una ricetta!

# IN GIOCO LA COMPrensIONE

## Tutta colpa dei sigari!

La Società dei Raccoglitori di Stucco non può essere sciolta! Anzi nella giornata odierna, come previsto dal registro, viene convocata l'assemblea per la nomina del nuovo Presidente. Poco prima delle 15 tutti i soci sono già al campo di via Pal. Francesca, in qualità di Presidente e fondatrice della Società, dichiara aperta la seduta e Martino propone di tenere in vita la Società nonostante il divieto del professore. Anna invece si oppone dicendo che Martino non vuole rendersi conto della gravità della situazione, perché lui è di turno a essere il Presidente e non vuole perdere l'occasione di diventarlo. In questo discutere tra sordi, Ernesto, in qualità di segretario, chiede la parola, ma, quando sta per ottenerla, vede improvvisamente Desiderio dall'altra parte del campo e, dato che solo lui e Giovanni sanno del suo vile tradimento, rinuncia a parlare allarmato dalla situazione. Ernesto sente che il suo dovere è quello di tener d'occhio il traditore e di sorvegliare ogni sua mossa. Con la scusa di aver una faccenda urgente da sbrigare, il nostro piccolo uomo scatta come una saetta nel tentativo di raggiungere Desiderio, sperando di anticipare le sue mosse. Facendo il giro largo dalla parte della segheria, riesce ad arrivare prima di Desiderio, che con calma si dirige verso il custode slovacco. Salito sul tetto del capanno del custode, Ernesto cerca di studiare con attenzione le mosse del traditore. Desiderio nel frattempo arriva dal custode, che lo attende seduto sulla panca, intento a fumare il mozzicone di un sigaro. Il dialogo seguente fa rabbrivire il biondino. Prima l'omaggio di alcuni sigari, nuovi di zecca, da parte di Desiderio al custode, poi la proposta di un affare d'oro per il custode: sigari nuovi in abbondanza e soldi, in cambio della cacciata dei Ragazzi della via Pal dal campo. Altri ragazzi, molto ricchi e in gamba, vogliono questo spazio da gioco! L'accordo è fatto... l'ignobile proposta è stilata. Desiderio esce dal capanno, il custode si mette a fumare un buon sigaro ancora tutto da iniziare e... Ernesto, rosso di rabbia, corre per il campo alla ricerca di Giovanni. Vedendo che non è ancora arrivato decide di andargli incontro lungo la strada. Nel frattempo l'assemblea della Società dei Raccoglitori di Stucco non è ancora terminata e vedendo Ernesto passare di corsa vicino all'adunanza, i membri della Società gli ordinano di fermarsi per partecipare all'assemblea, ma Ernesto, sconvolto dalla scoperta su Desiderio, decide che è più importante avvisare dell'accaduto Giovanni. La reazione dell'assemblea dei Raccoglitori è durissima: Ernesto viene dichiarato vile traditore e il suo nome viene trascritto sul registro della Società a lettere minuscole. Questa è la punizione più severa e più umiliante prevista dal loro statuto! L'incontro di Giovanni con Ernesto rimane in ogni caso un momento fondamentale della nostra avventura. La denuncia del tentativo vigiaccio di mandare via i Ragazzi della via Pal... la tosse senza fine di Ernesto a causa del freddo accumulato nei giorni precedenti, aggravata anche dall'affannosa corsa per raggiungere il prima possibile Giovanni... il tentativo fallito di fermare Desiderio... la risata cattiva, insolente e provocatoria del traditore durante la sua fuga di fronte a Giovanni ed Ernesto... la paura di perdere il bellissimo campo da gioco che rappresenta per loro un posto incantato, capace di cambiare aspetto in qualsiasi momento, secondo i loro desideri e la loro fantasia... la COMPrensIONE di aver perso definitivamente un amico. E ora... che cosa fare?

# PUNTATA 10



## In Gioco La Scena

*Il campo di via Pal. Ad una estremità, una panca dove è seduto il custode della segheria. Francesca, Anna, Martino ed Ernesto sono ad un angolo del Campo.*

**FRANCESCA:** Dichiaro aperta la seduta dell'assemblea prevista dal nostro regolamento.

**MARTINO:** Sono contento che abbiamo deciso di continuare a far vivere la Società dei Raccoglitori di Stucco nonostante il divieto del professore.

**ANNA:** A proposito di questo, io non sono d'accordo. È troppo pericoloso... tu non ti rendi conto, anzi non vuoi renderti conto solo perché spetta a te fare il Presidente secondo la turnazione prevista.

*(Le voci di Anna, Martino e Francesca si accavallano, mentre cercano un accordo)*

**ERNESTO:** Scusate, in qualità di segretario *(nessuno lo ascolta; nel frattempo si gira e vede Desiderio avvicinarsi al custode; poi parlando tra sé e sé)* "Ma che ci fa Desiderio...va dal custode! Devo assolutamente anticiparlo per sentire se sta tramando qualcos'altro". *(Rivolto verso gli altri)*. Scusate un attimo! *(I ragazzi lo guardano straniti. Ernesto corre dall'altra parte del campo e si nasconde sul tetto del capanno del custode. Desiderio raggiunge presto la panca del custode che fuma beatamente la sua pipa)*. Mi nascondo qui dietro, così posso sentire quello che si dicono!

**DESIDERIO:** Ciao Jano, questi sigari sono per te.

**CUSTODE:** Grazie, a che debbo tanta generosità e abbondanza?

**DESIDERIO:** Guarda che questo è niente! Potrò fartene avere ancora di più...

**CUSTODE:** D'accordo, ma perché tutto questo?

**DESIDERIO:** Beh... ecco... dovresti farmi un piacere che ti farà guadagnare non solo questi, ma anche tanti altri sigari.

**CUSTODE:** Il piacere è per te e per i ragazzi di Via Pal?

**DESIDERIO:** No, per quelli che frequentano l'Orto Botanico.

**CUSTODE:** Ma tu sei sempre stato con quelli di Via Pal, o mi sbaglio?

**DESIDERIO:** Sì è vero, ma adesso non lo sarò più.

**CUSTODE:** Dì la verità, è perché non ti hanno fatto comandante?

**DESIDERIO:** Non solo per quello... comunque ti chiedo che tu non li faccia venire più qui.

**CUSTODE:** Per dei sigari!

**DESIDERIO:** Guarda che sarai ricompensato anche con altro! Questi dell'Orto Botanico sono ricchi! Ti darebbero certo anche del denaro...

**CUSTODE:** Beh... se si tratta anche di denaro, il discorso cambia. Va bene, possiamo parlarne.

**DESIDERIO:** È meglio andare più in là, qui è troppo pericoloso, ci possono sentire...  
(*I due si nascondono dietro un'altra catasta di legno*)

**ERNESTO** (*con rabbia, piangendo*): Giuda! Traditore! (*Colpo di tosse*) Devo assolutamente avvisare Giovanni prima che arrivi! Potremmo coglierlo sul fatto. (*Ernesto passa velocemente davanti agli altri ragazzi*) Scusate ragazzi, Giovanni non è ancora arrivato?

**ANNA:** No, non si è visto.

**ERNESTO:** (*tra sé*) “Devo andargli incontro”. (*Agli altri*) Scusate ancora, devo scappare... è urgente!

**MARTINO:** Fermati!

**ANNA:** Abbiamo cose importantissime da dirti! Pensavamo di rinominarti segretario della società che da oggi è diventata segreta!

**ERNESTO:** Eh...(*tentenna*) mi dispiace tantissimo, davvero, ma devo proprio scappare...

**MARTINO:** Guarda che la tua disubbidienza è molto grave! Devi restare, è il nuovo Presidente della società dei Raccoglitori di Stucco ad ordinartelo!

**ERNESTO** (*ci pensa qualche istante, poi scappa*): Scusate ragazzi, devo proprio.

**MARTINO:** Soldato Ernesto, hai sentito?!? Ti comando di tornare... (*agli altri*). Ma è insubordinazione questa! Soldato Ernesto severamente punito per tutto ciò!



## in gioco le orme

**CANTO:** Su ali d'aquila

**BRANO BIBLICO:** 1Cor 2,11-16

*Chi conosce i segreti dell'uomo se non lo spirito dell'uomo che è in lui? Così anche i segreti di Dio nessuno li ha mai potuti conoscere se non lo Spirito di Dio. Ora, noi non abbiamo ricevuto lo spirito del mondo, ma lo Spirito di Dio per conoscere tutto ciò che Dio ci ha donato. Di queste cose noi parliamo, non con un linguaggio suggerito dalla sapienza umana, ma insegnato dallo Spirito, esprimendo cose spirituali in termini spirituali. L'uomo naturale però non comprende le cose dello Spirito di Dio; esse sono follia per lui, e non è capace di intenderle, perché se ne può giudicare solo per mezzo dello Spirito. L'uomo spirituale invece giudica ogni cosa, senza poter essere giudicato da nessuno. Chi infatti ha conosciuto il pensiero del Signore in modo da poterlo dirigere? Ora, noi abbiamo il pensiero di Cristo.*

**COMMENTO:** se facciamo fatica a comprendere le persone figurarsi quanto è difficile capire Dio! Ma Paolo ci dice che attraverso Gesù e il suo Spirito possiamo comprenderlo, capire il suo pensiero, perché siamo suoi figli. Questo perché Lui ci ha capito e amato e ci ha reso partecipi dei suoi pensieri, ci ha reso suoi famigliari e ci ha fatto sedere alla sua mensa. Le attività che stiamo facendo creano gruppo e ci fanno conoscere l'un l'altro perché abbiamo il Signore in mezzo a noi.

**SEGNO:** sedia

**GESTO:** tavola imbandita

Inventa una piccola scena muta nella quale fingi di apparecchiare una grande tavola, attorno alla quale tutti i partecipanti all'attività estiva possono sedere. Poi fai accomodare tutti intorno a questa tavola virtuale. Quindi fai portare in scena al centro dello spazio una grande Bibbia e una candela accesa, come segno della presenza di Qualcuno che ci invita e ci chiede di sederci alla Sua mensa.

**IMPEGNO DEL GIORNO:** mettersi nei panni dell'altro

In questa giornata prova a concentrarti su che cosa vuole dire mettersi nei panni degli altri e prova a farne esperienza. È un impegno molto grande perché comprendere il punto di vista degli altri è davvero difficile ed è una grande esperienza di cuore e di ascolto attivo. Per esprimere questo impegno, sul muro dei pensieri di via Pal, scrivi esclusivamente il nome dei compagni rispetto ai quali sei riuscito ad essere empatico.



**PADRE NOSTRO**



IN GIOCO...



## in gioco il gioco

**TITOLO:** Un, Due, Tre, Stucco!

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 40'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** dei kavelli, degli scatoloni di cartone chiusi-con un buco laterale di 15 cm di diametro, ca. 10 sigari di cartoncino per ogni squadra, ostacoli vari per il percorso della segheria, nastro bianco e rosso.

**ISTRUZIONI:** preparare un percorso con vari ostacoli da fare con il kavello greco (cfr. il Manuale dei 50 giochi senza tempo) e ambientarlo come fosse all'interno della segheria dei Ragazzi di via Pal. Vicino al percorso, tracciare poi, col nastro bianco e rosso, il campo per giocare a "Uno, due, tre, Stucco!". I giocatori di ogni squadra per prima cosa dovranno superare l'"Uno, due, tre, Stucco!", ovvero dovranno toccare il muro (anche immaginario, laddove non vi fosse per ogni squadra la possibilità di un muro vero) appoggiato al quale il presidente della rispettiva Società dei Raccoglitori sta contando per l'appunto "Uno, due, tre, Stucco!". Alla parola "Stucco" il presidente si gira, e rispedisce alla linea di partenza tutti i compagni di squadra che ha visto muoversi. Poi, a mano mano che i giocatori riescono ad arrivare al muro, si preparano per affrontare il secondo percorso, quello in mezzo alla segheria da fare con il kavello. I giocatori, "in sella" al kavello, arrivano al capanno di squadra, rappresentato da un grande scatolone chiuso, posto alla fine di questo secondo percorso; e qui dovranno prendere uno dei sigari, precedentemente sistemati sul fondo del capanno, inserendo un braccio nel buco laterale dello scatolone. Preso il sigaro, torneranno indietro, rifacendo il percorso col kavello. Arrivati al campo di "Uno, due, tre, Stucco!", dovranno lasciare il kavello e camminare all'indietro, a partire dal muro su cui conta il presidente, con in testa il sigaro, senza farlo cadere. Se il sigaro cade, si dovrà ripartire dal muro. Vince la squadra che riporta alla propria base di partenza tutti e 10 i sigari.

**ALCUNE ATTENZIONI:** nella zona del secondo percorso, un animatore dovrà assicurarsi che, se un giocatore, mentre "calvalca" il kavello mette un piede per terra, si fermi per almeno 30 secondi.





## in gioco le attività'

**TITOLO:** Pronti, reporter... azione!

**AMBIENTAZIONE:** Ernesto cerca di comprendere le mosse del traditore. Lo segue, presta attenzione a quello che fa e che dice. Tutto questo convince Giovanni ed Ernesto di una cosa: hanno perso un amico. E noi? Siamo capaci di comprendere quello che ci dicono gli altri? Di ascoltarli? E di convincerli, invece? Mettendo bene in chiaro i nostri punti di vista?

**FINALITÀ:** esprimere la propria opinione su un tema, e argomentarlo in maniera creativa davanti agli altri, cercando di convincerli, ed evidenziando bene il proprio punto di vista.

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 60'

**SPAZI:** all'aperto e al chiuso

**OCCORRENTE:** due videocamere o, eventualmente, due fotocamere digitali con funzioni video/audio.

**ISTRUZIONI:** la squadra viene divisa in due gruppi. Ogni gruppo dovrà realizzare un reportage/documentario per argomentare la propria tesi e cercare di convincere il gruppo "avversario". Armati di videocamera i ragazzi avranno un po' di tempo per poter progettare e produrre il proprio documentario di una durata minima di 2'30" e massima di 7'. Esempio: un gruppo dovrà convincere l'altro, nella maniera più creativa possibile, di quanto sia bello passare il proprio tempo libero in Oratorio, con gli amici. L'altro gruppo, invece, dovrà cercare di convincere gli "avversari" di quanto sia più interessante spendere il proprio tempo su internet, rimanendo comodamente a casa.

**ALCUNE ATTENZIONI:** per poter dividere più agevolmente la squadra in due gruppi l'ideale sarebbe scegliere un argomento e poi formare la squadra dei "pro" e dei "contro", permettendo ai ragazzi di schierarsi nell'una o nell'altra. Ogni gruppo deve essere accompagnato da un animatore che potrà mediare fra le diverse idee che suggeriranno i ragazzi. È importante che siano i ragazzi ad avanzare le proposte: in questo modo avranno la possibilità di esprimere la loro personale opinione e dare sfogo alla propria creatività. Gli animatori, inoltre, devono tenere presente (e ricordarlo ai ragazzi) che non ci sarà un lavoro di postproduzione (il montaggio) perciò devono fare molta attenzione a ciò alla progettazione delle riprese.

IN GIOCO...



## in gioco le attività'

**TITOLO:** Aprite bene le orecchie!

**AMBIENTAZIONE:** per comprendere al meglio le intenzioni del traditore, Ernesto lo segue e presta attenzione a quello che fa ma anche a quello che dice. Parole, suoni, rumori, sappiamo riconoscerli?

**FINALITÀ:** affinare le capacità di ascolto e di attenzione, per riconoscere suoni e rumori.

**DESTINATARI:** 8-12 anni

**DURATA:** 90'

**SPAZI:** al chiuso

**OCCORRENTE:** cinquanta carte numerate (1-50), formato A6; un registratore o un computer per riprodurre musiche, suoni e rumori, 25 suoni differenti.

**ISTRUZIONI:** è il classico gioco del memory: al posto delle immagini ci sono, però, i suoni. Ad ogni suono verrà abbinata una coppia di numeri (ad es. alla coppia 2 e 50 corrisponderà un suono, alla coppia 4 e 26 un altro suono, ecc.). Disposte le carte su un tavolo, a turno ogni ragazzo dovrà scegliere due carte e se i due suoni trovati corrispondono, il ragazzo guadagnerà un punto. A questo punto avrà la possibilità di guadagnare un altro punto semplicemente riconoscendo il suono che ha ascoltato (quello che ha individuato con le due carte). Es. carte 7 e 36, suono di un trombone. Se il ragazzo ha riconosciuto il suono/rumore, guadagna un ulteriore punto e potrà scegliere altre due carte. Se sbaglia tocca ad un altro ragazzo.

**ALCUNE ATTENZIONI:** oltre ai suoni si possono ricreare sul lato interno delle carte (quello rivolto verso il tavolo) le immagini corrispondenti ai suoni. Ricordarsi in questo caso di tenere rigorosamente le carte visibili solo dal dorso, ovvero dal lato del numero.



## **TITOLO:** Ma che lingua parli?

**INTRODUZIONE:** cosa vuol dire essere *stranieri* in Italia? Oggi il tema è indispensabile da affrontare con i nostri ragazzi, che in classe spesso hanno compagni provenienti da altri Paesi, i quali fanno fatica a capire la nostra lingua, le nostre abitudini e quindi a integrarsi nel gruppo!

**FINALITÀ:** l'obiettivo di questa attività è comprendere meglio la difficoltà di comunicazione, come quella linguistica, che hanno gli stranieri appena arrivati in Italia.

**DESTINATARI:** 8-14

**DURATA:** 120' in

**Spazi:** all'aperto

**OCCORRENTE:** scalpi, tessere-sfida con immagini dei ragazzi della via Pal

**ISTRUZIONI:** stampare per ogni ragazzo le immagini di: Giovanni, Ernesto, Desiderio, Martino e Anna. Spiegare ai ragazzi il gioco in una lingua diversa rispetto all'italiano (ad esempio Inglese, Francese, Spagnolo, o una lingua intuitiva di cui i ragazzi possano capire qualche parola). dividerli in 4 squadre e dare ad ogni ragazzo 5 tessere-sfida, raffiguranti i personaggi de "I ragazzi della via Pal". I ragazzi dovranno sfidarsi uno contro uno, secondo le sfide riportate sul retro del personaggio scelto. Per sfidarsi occorre toccarsi sulla spalla sinistra, chi vince al tocco, sceglie la sfida. Se perde dovrà consegnarla all'avversario, se vince, l'avversario deve rilasciare una figurina a scelta delle sue. Se si rimane senza figurine si deve tornare dagli animatori e superare una prova a loro discrezione per averne di nuove. Vince la squadra che ha ricomposto il numero maggiore di collezioni intere dei Ragazzi di via Pal.

Le sfide sono: **Ernesto:** fissare un punto di arrivo e saltare a rana fino al traguardo (giocatori accovacciati per terra). **Desiderio:** sfida a scalpo con mano dietro alla schiena e scalpo infilato dietro ai pantaloni, visibile per almeno 10 cm. **Giovanni:** la classica sfida della morra cinese: sasso, carta, forbice. Si gioca per tre volte; vince chi arriva prima a due. **Anna:** sfida al fischio. I due giocatori fanno a turno un fischio. Vince chi fa il fischio che dura più a lungo. **Martino:** abilità inventive e lessicali. Stabilita una lettera da chi ha vinto al tocco, vince chi dice più oggetti con quella iniziale.

**ALCUNE ATTENZIONI:** dopo la spiegazione in lingua "straniera", lasciare alle squadre alcuni minuti per verificare se tutti i ragazzi hanno capito le istruzioni del gioco e gli obiettivi. Se nessun animatore parla una lingua straniera o se vi trovate in una giornata di "pioggia" l'attività può essere impostata anche guardando un dvd a noleggio, ma in lingua straniera. Selezionare alcune scene del film e iniziare a vederlo in lingua straniera, poi mettere i sottotitoli prima nella stessa lingua dell'audio poi in italiano. Conclusa la visione, alimentare una discussione sulle difficoltà avute, facendo parallelismi con la difficoltà linguistica che può avere uno straniero in Italia. Molto efficace sarebbe anche provare a chiedere a un ragazzo straniero del Grest se vuole presentare questo gioco nella sua lingua.

IN GIOCO...

# IN GIOCO IL CORAGGIO

## Ernesto, l'eroe bagnato!

Adunanza generale delle Camicie Rosse all'Orto Botanico! Tutti presenti... presente anche Desiderio. Con l'arrivo di Franco, si avvia il rito dell'accensione della lanterna e si inizia a pianificare il piano di attacco al campo di via Pal. Ma prima di tutto, uno dei fratelli Pàstzor rende noto al comandante che la bandiera rossa e verde dei Ragazzi di via Pal è scomparsa dall'arsenale. Dopo un'accurata perlustrazione al magazzino, sono state scoperte delle piccole impronte sospette proprio sul pavimento dell'arsenale. Franco non ha dubbi: è stato certamente uno dei Ragazzi di via Pal a introdursi lì, dato che un ragazzo qualunque avrebbe portato via prima di tutto alcune armi, almeno una... invece costui ha puntato esclusivamente alla bandiera. Franco si rivolge quindi a Desiderio per avere delle informazioni, dato che ormai il suo ruolo è quello della spia ufficiale... ma il traditore non può dare nessuna risposta in merito. Invece qualche risposta in più Desiderio la fornisce alle Camicie Rosse sulle possibili strategie per conquistare quel bellissimo spazio da gioco... ventilando la possibilità di dare dei soldi e dei sigari nuovi al custode della segheria, che potrebbe così favorire l'ingresso delle Camicie Rosse e allontanare i Ragazzi di via Pal. La reazione di Franco a una simile proposta è indignata... non solo fulmina Desiderio con lo sguardo, ma afferma che il campo di via Pal potrà essere conquistato solo con lealtà. Desiderio, dopo un attimo di mancamento, decide di giurare fedeltà alle leggi delle Camicie Rosse e con una stretta di mano viene nominato tenente. A questo punto Franco comunica ai suoi "uomini" il piano d'attacco al campo di via Pal: ci si dividerà in due gruppi, uno attaccherà dalla parte della segheria e l'altro entrando dalla porticina di via Pal, lasciata volutamente aperta un attimo prima da Desiderio... Ed ecco che accade quello che nessuno poteva aspettarsi. Ernesto... già, Ernesto ha ascoltato tutto dalla cima di un albero e offeso a morte dal comportamento di Desiderio, decide di farsi vedere per testimoniare il CORAGGIO dei Ragazzi di via Pal. Proprio il piccolo biondino, il soldato semplice dei Ragazzi di via Pal in carne e ossa... con la bandiera rossa e verde in mano. Il piccolo uomo, al quale i fratelli Pàstzor hanno rubato tutte le biglie, ora si trova al centro dell'adunanza delle Camicie Rosse e alla presenza del traditore Desiderio. Franco è ammirato dal valore di questo giovane ragazzo, tanto che decide di invitare Ernesto a entrare a far parte delle Camicie Rosse. Una proposta rifiutata da Ernesto con fierezza, che gli costa però l'ennesimo bagno nel laghetto dell'isola, tra le risate generali. Fra tanta goliardia forsennata, un solo viso rimane serio: quello di Ernesto. Ha già un forte raffreddore e tosse da parecchi giorni, oltretutto la madre gli aveva proibito di uscire quest'oggi... e adesso di nuovo in acqua, con Desiderio, che sulla riva, ride soddisfatto della sua umiliazione, sghignazzando e schermendolo. Ma nonostante tutto Ernesto trova il coraggio di non piangere, sostenuto dall'orgoglio di essere uno dei Ragazzi della via Pal. In piedi di fronte al traditore, lo fissa con un sguardo pieno di forza da lasciare senza parole Desiderio e senza fiato Franco. E quando chiede il "permesso" di tornare a casa, accade quello che solo tra persone d'onore può accadere. Franco ordina alle due sentinelle un "Presentat' armi!", in segno di rispetto per il coraggio dell'avversario. Ai due fratelli Pàstzor invece, dopo aver scoperto del "Sequestro" a Ernesto, ordina un bagno, in segno di umiliazione per aver rubato le biglie a un ragazzo più piccolo. A Desiderio volge le spalle con disprezzo, attendendo che questi se ne vada via. Ernesto... Già, Ernesto... e ha fatto tutto da solo!

# PUNTATA 11



## In Gioco La Scena

*Il campo delle Camicie Rosse. Ci sono tutti, compreso Desiderio. Ernesto è nascosto tra i rami.*

**FRANCO:** Allora cominciamo subito la seduta. Qualcuno accenda la lanterna. Ci sono novità? **TUTTI:** Ecco... veramente... *(si guardano l'un l'altro non sapendo da che parte cominciare).*

**FRANCO:** Avanti, su, che è successo, parlate!

**I° PASZTOR:** Comandante... dal deposito è sparita la bandiera dei Ragazzi della via Pal

**FRANCO:** Non mi vorrete dire che qualcuno è entrato qui un'altra volta!

**I° PASZTOR:** Purtroppo sì.

**FRANCO:** Incredibile! Bisognava custodirla meglio! Si tratta di un bottino di sfida, Che indizi abbiamo? Avete fatto almeno qualche sopralluogo?

**I° PASZTOR:** Come da statuto, avevo sparso della sabbia per terra e ho notato, delle orme che arrivano fino al deposito delle armi, dove stava la bandiera. La dimensione del piede non è di nessuno di noi, è molto più piccola. Si tratta di un estraneo!

**FRANCO:** Di sicuro un Ragazzo della via Pal: chiunque altro avrebbe fatto man bassa delle armi e non avrebbe preso solo la bandiera. Tu, Desiderio, sai qualcosa in più?

**DESIDERIO:** No purtroppo. Ieri non ho neppure partecipato all'Assemblea di via Pal.

**FRANCO:** Allora, ricapitoliamo gli ultimi avvenimenti. Non è necessario sottolineare l'infamia di quell'offensivo biglietto. Il colmo è che questi intrusi sono entrati e usciti sani e salvi, senza lasciare traccia! È un disonore che grida vendetta. Ora anche questo sfregio ulteriore della bandiera! Dobbiamo reagire, quindi procederei con la definizione del nostro piano di sfida.

**DESIDERIO:** Io avrei trovato una soluzione per conquistare l'area senza combattere.

**FRANCO:** Come sarebbe, senza combattere?

**DESIDERIO:** Sono riuscito a convincere il custode del campo a cacciare via i Ragazzi della via Pal, promettendogli dei sigari e magari del denaro.

**FRANCO (arrabbiato):** Oh, ma sei matto! Mai e poi mai! Non siamo dei commercianti noi, siamo dei combattenti! Ma per chi ci hai presi! Noi non faremmo mai una slealtà del genere. Ti rendi conto? Far cacciare dal campo i Ragazzi della via Pal e... farli cacciare dai grandi!?! Una follia!

**DESIDERIO:** Scusate... era solo per evitare la sfida, d'altronde io ho deciso di restare con voi...

**FRANCO:** Allora dovrai prestare giuramento e sottostare alle nostre leggi.

**DESIDERIO (stende la mano):** Giuro sin d'ora.

**FRANCO:** In qualità di Comandante, *(mette la mano su quella di Desiderio)* accetto il giuramento e invito tutte le Camicie Rosse a dare il benvenuto alla nuova recluta. Da questo momento, hai in dotazione un tomahawk, una lancia e sei nominato tenente. Ed ora, prendiamo le ultime decisioni per domani. Ci divideremo in due gruppi, una parte andrà all'assalto dal lato delle fortezze, l'altro gruppo entrerà dall'uscio che Desiderio avrà lasciato aperto. Insomma... sia perché abbiamo bisogno di un campo

IN GIOCO...

in cui poter giocare, sia per la duplice offesa dei Ragazzi di via Pal ... è deciso, parte la sfida! Ultima cosa...Desiderio, sei certo che non hanno scoperto il tuo tradimento?

**DESIDERIO:** Certo! Era troppo buio l'altra sera e poi... nessuno oserebbe dirmi qualcosa: tutti hanno paura di me!

**ERNESTO** (*dall'alto, tra i rami*): Non è vero? Sei un bugiardo!

(*tutti si sparpagliano: "chi è, da dove viene la voce? un'altra un'invasione del campo!?!?"*)

**FRANCO:** Di chi è questa voce?

**ERNESTO** (*avvicinandosi; ha la bandiera tra le mani*): La mia! Sono io, il soldato semplice Ernesto. Sono venuto a riprendere la bandiera e me ne sarei andato appena finita la vostra assemblea, ma scendo giù a dire che non è vero che tutti hanno paura di Desiderio! Non ne ho neppure io, il più debole dei Ragazzi della via Pal. Eccomi qui, uno contro tutti a dimostrarvi il mio coraggio, altro che paura di Desiderio! Su, avanti, fate di me quello che vi pare, ma la bandiera non la mollerò che con la forza. Avanti! Fate vedere che siete più forti, che siete in tanti. Tutti contro il soldato semplice Ernesto, il più mingherlino dei Ragazzi della via Pal! Coraggio! Vi aspetto!

**FRANCO:** Fermi, nessuno si muova! Sei un ragazzo in gamba, Ernesto; così in gamba che ti propongo di entrare nelle Camicie Rosse.

**ERNESTO:** Mi dispiace, questo mai e poi mai!

**FRANCO:** È un peccato, ma ti ammiro anche per questo. E ora, reso omaggio al coraggio, adesso passiamo ai fatti e alle punizioni. Portategli via la bandiera e poi... uhm... un bel bagno nel laghetto!

**ERNESTO:** No, il bagno mi farebbe male... ho già la tosse!

(*i due Pásztor gli si lanciano addosso, gli strappano la bandiera, poi lo prendono con la forza e lo avvicinano al laghetto. Dopo averlo bagnato, lo riportano al centro della scena fradicio*)

**DESIDERIO:** Com'è andato il bagno, soldato Ernesto, ti è piaciuto?

**ERNESTO:** Stai zitto tu. Gli altri possono insultarmi, ma tu no, vigliacco d'un traditore!

**FRANCO:** Puoi andare Ernesto.

**ERNESTO** (*si scrolla un po' d'acqua*): Certo che me ne vado. E a testa alta. Quando verrete in via Pal, ci sarò anch'io, ci saremo tutti noi, Ragazzi di via Pal ad aspettarvi; vi aspetteremo coraggiosamente sugli spalti, a piè fermo, fronte a fronte. Non come voi, tutti contro uno! Come l'altro giorno, quando quei due lì, sì, i Pásztor, visto che ero solo, disarmato, debole, mi hanno portato via le biglie! Vigliacchi, ecco quello che siete. Se volete picchiarmi, picchiatemi pure, io non tradirò mai, mai e poi mai i miei compagni; non tradirò e non beffeggerò mai un compagno, come ha fatto quello lì. (*Indica Desiderio*)

**FRANCO:** Compagnia, in fila! Presenteremo le armi al nemico! (Ernesto passa tenendo la mano alla fronte nel saluto militare; poi, appena uscito Ernesto). Riposo. (*A Desiderio*) Ti chiedo di andar via, Desiderio. Sarà meglio per tutti, non vogliamo tra le nostre fila dei traditori. Abbiamo sbagliato. Se dovremo entrare nel campo di via Pal, troveremo il modo, ma sarà un modo onorevole. Vai, prima che facciamo fare un bagno anche a te.

**DESIDERIO:** Così anche voi mi scacciate...va bene, me ne vado, me ne vado...

**FRANCO** (*ai fratelli Pásztor*): Ed ora a noi...rubare le biglie ad Ernesto, ad uno più piccolo! Ci sarà una punizione esemplare anche per voi. Avanti, nell'acqua, a fare il bagno!



## in gioco le orme

**CANTO:** Ti offro

**BRANO BIBLICO:** Rm 5,6-11

*Infatti, mentre noi eravamo ancora peccatori, Cristo morì per gli empi nel tempo stabilito. Ora, a stento si trova chi sia disposto a morire per un giusto; forse ci può essere chi ha il coraggio di morire per una persona dabbene. Ma Dio dimostra il suo amore verso di noi perché, mentre eravamo ancora peccatori, Cristo è morto per noi. A maggior ragione ora, giustificati per il suo sangue, saremo salvati dall'ira per mezzo di lui. Se infatti, quand'eravamo nemici, siamo stati riconciliati con Dio per mezzo della morte del Figlio suo, molto più ora che siamo riconciliati, saremo salvati mediante la sua vita. Non solo, ma ci gloriamo pure in Dio, per mezzo del Signore nostro Gesù Cristo, dal quale ora abbiamo ottenuto la riconciliazione.*

**COMMENTO:** chi ha coraggio fa le scelte che ritiene giuste anche se spesso va controcorrente. Gesù ha donato se stesso perché ha compreso che solo così la sua vita aveva un senso. Chi di noi avrebbe il coraggio di dare tempo alle persone antipatiche? Forse per gli amici sì, ma non andiamo oltre! Gesù invece ci insegna ad andare oltre, ad avere il coraggio di voler bene a tutti.

**SEGNO:** orologio

**GESTO:** un momento di silenzio

Fai fare un momento di silenzio a tutti i ragazzi. Chiedi loro di pensare a tutte le occasioni che hanno per essere coraggiosi, in particolare a quando è necessario fare delle scelte giuste che risultano controcorrente. Questo silenzio può essere interrotto dalla testimonianza di qualcuno dei ragazzi o degli animatori che desiderano condividere i propri momenti di coraggio.

**IMPEGNO DEL GIORNO:** stare insieme a chi riteniamo antipatico

In questa giornata cerca di stare accanto ai compagni con i quali fai maggiormente fatica. Sul muro dei pensieri di via Pal esprimi che sensazioni hai provato a fare questa esperienza, disegnando un grande sole e scrivendo il nome dei compagni con i quali hai cercato di superare le difficoltà.

**PADRE NOSTRO**



IN GIOCO...



## in gioco il gioco

# IL CORAGGIO

**TITOLO:** Riprendi la bandiera di via Pal!

**DESTINATARI:** dagli 8 anni in poi

**DURATA:** 35'

**SPAZI:** all'aperto, un grande campo rettangolare

**OCCORRENTE:** bandiere delle singole squadre e nastro bianco e rosso per segnare il campo.

**ISTRUZIONI:** le regole base di questo gioco sono quelle di "bandiera svizzera", giocata però con più di due squadre. L'obiettivo è riprendersi la propria bandiera di squadra, comportandosi coraggiosamente come Ernesto, al campo delle Camicie Rosse. Le singole bandiere saranno posizionate ciascuna all'interno di una delle base avversarie, e ad ogni giocatore, il comandante della squadra assegnerà un numero in modo casuale, senza però farlo sapere alle altre squadre. Il comandante della prima squadra, che ha diritto a cominciare, chiama un numero che corrisponde a uno dei propri giocatori; costui ha alcuni secondi di tempo (ciò serve solo per trarre in inganno gli avversari) prima di iniziare a correre verso la base avversaria, che custodisce la propria bandiera, per cercare di recuperarla. Quando il giocatore chiamato lascia la casa base, tutti i giocatori delle squadre avversarie si lanciano al suo inseguimento; appena viene toccato da uno degli avversari, si ferma in tale posizione. Solo all'interno delle proprie basi i giocatori non possono essere toccati. Una volta bloccato il giocatore della prima squadra, tutti si riportano in base e si ricomincia con un giocatore della seconda squadra, poi a turno proseguiranno le altre squadre. Finito il turno, tocca di nuovo al comandante della prima squadra chiamare un proprio numero, e questo giocatore cercherà, prima ancora di correre verso la bandiera, di liberare il proprio compagno bloccato poco prima, toccandolo a sua volta, in modo da moltiplicare le possibilità di arrivare per primi alla bandiera. Poi si prosegue così, alternando le partenze delle varie squadre. Vince la squadra che per prima riporta la propria bandiera alla propria base.

**ALCUNE ATTENZIONI:** in questo gioco occorre avere degli arbitri molto, molto attenti!



## in gioco le attività'

**TITOLO:** Tutti su per aria

**AMBIENTAZIONE:** il piccolo Ernesto, nel bel mezzo di un'adunanza generale delle Camice Rosse, mostra tutto il suo coraggio e il suo valore. Arrampicato su un albero, con gesti semplici, vince la vergogna e guadagna anche il rispetto del nemico. Ma adesso tocca a voi, vediamo quanto siete coraggiosi... pronti ad arrampicarvi???

**FINALITÀ:** lasciare esprimere la vitalità dei ragazzi attraverso il linguaggio del corpo e una sana competizione. Promuovere il protagonismo del singolo e il lavoro di squadra.

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 50'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** nastri per segnalare il percorso; 4 ostacoli alti 1 metro; 1 scala a libretto (permette indifferentemente l'accesso da entrambi i lati); 6 paletti alti 1 metro; materassini o spugna.

**ISTRUZIONI:** è giunto il momento di testare il coraggio dei nostri ardimentosi eroi. Dopo le imprese dei giorni scorsi è finalmente giunto il momento di sfidarsi in una vera e propria prova di coraggio. Le squadre dovranno sfidarsi su un percorso ricco di insidie e solo i migliori potranno fregiarsi del titolo di "ragazzo coraggioso". Nella prima parte del percorso, ogni componente di ciascuna squadra, dovrà attraversare un terreno impervio (serpentina attorno ai paletti), e la montagna infernale (salire e scendere dalla scala a libretto). La partenza di ogni ragazzo avverrà dopo la conclusione del percorso da parte del predecessore. Terminata la zona individuale, quando tutti i componenti della squadra avranno ultimato il percorso, si inizia, insieme, ad affrontare l'ultima parte della prova. Innanzitutto, tutta la squadra dovrà superare le dune tempestose (oltrepassare passandoci sopra, gli ostacoli da 1 metro). In questa fase tutti i componenti della squadra potranno aiutarsi vicendevolmente come riterranno più opportuno. Infine dovranno affrontare la grande piramide. Uno dopo l'altro si andranno a sistemare in uno spazio completamente vuoto andando a creare la piramide umana più alta e simpatica che esista.

**ALCUNE ATTENZIONI:** nell'ultima zona e sotto la scala è consigliabile disporre dei materassini o degli strati di spugna. Nel disporre gli ostacoli e il percorso ricordarsi di modulare la difficoltà in base all'età dei ragazzi.

IN GIOCO...





## in gioco le attività'

# IL CORAGGIO

**TITOLO:** Se hai coraggio... scendi in campo!

**AMBIENTAZIONE:** Ernesto osserva tutto dalla cima di un albero, è nascosto tra i rami e le foglie per evitare di farsi vedere. Il nascondimento e il buio lo aiutano a tenere a bada la sua paura legata al ruolo. Ambientazione tra gli alberi (se possibile svolgere l'attività in un boschetto reale o ricreato).

**FINALITÀ:** riflettere sul valore del coraggio. Aiutare i ragazzi a comprendere quali sono le motivazioni che portano Ernesto ad avere coraggio. Quali sono le persone che riteniamo coraggiose e quali vie bisogna seguire per riconoscere e superare le paure che portano talvolta a nascondersi e ad isolarsi?

**DESTINATARI:** 8-14 anni - **DURATA:** 90' - **SPAZI:** se possibile all'aperto

**OCCORRENTE:** se l'attività si svolge al chiuso, ricreare l'ambientazione di un bosco, con dei disegni di alberi, ecc.; cartelloni Bristol per la realizzazione delle orme, pennarelli neri e colorati, forbici.

**ISTRUZIONI:** i ragazzi vengono invitati a pensare a quante volte si sono nascosti dagli altri per non farsi vedere. Nascosti per raggiungere degli obiettivi o semplicemente per paura. Paura di un errore, di un giudizio, paura di essere scoperti o forse volontà di cambiare. Vengono così accompagnati a riconoscere le paure che si portano dentro e che talvolta gli impediscono di amarsi e di amare gli altri come dovrebbero. A turno ognuno di loro si avvicina su un grande lenzuolo bianco posto a terra al centro della stanza ed esprime con dei pastelli neri la paura che si porta dentro e per la quale si nasconde. Può farlo con un disegno, una parola ecc... Viene poi chiesto ai ragazzi in che modo possono superare le loro paure, chi può aiutarli e come possono aiutarsi tra di loro. Dopo realizzano delle orme con il cartoncino e scrivono sopra un impegno concreto di servizio nei confronti degli altri compagni del Grest... Il coraggio di Ernesto nasce dalla volontà di difendere anche gli altri ragazzi della Via Pal, non è un coraggio egoistico, ma sorretto dall'amicizia e dalla ricerca della verità. I ragazzi si scambiano le orme attraverso una dinamica accompagnata da una musica e si impegnano a fare quanto lì troveranno scritto. È il coraggio che ha animato Ernesto fino ad esporsi e a scendere in campo. E nello stesso modo i ragazzi sono chiamati a scendere dall'albero, ad uscire dalle proprie paure attraverso l'aiuto che daranno agli altri.

**ALCUNE ATTENZIONI:** durante l'attività sulle paure bisogna ricreare un clima raccolto, magari con una musica adatta. È bene far sedere i ragazzi in cerchio, distanziandoli l'uno dall'altro. È importante garantire la massima privacy e che l'animatore riprenda quanto è stato scritto e disegnato con una sintesi globale, estremamente facile per i ragazzi, con esempi e senza alcuna forma di giudizio. È bene che gli animatori aiutino i ragazzi mentre realizzano e scrivono il loro impegno di servizio sulle orme. Scegliere una dinamica allegra per lo scambio delle orme per alleggerire un po' l'emozione precedente legata alla paura. Sarebbe bene a conclusione prendersi anche come gruppo un impegno di servizio che coinvolga un po' tutti, anche attraverso un atteggiamento comune da seguire gli uni nei confronti degli altri.



## in gioco tutti

### **TITOLO:** Le immagini dal punto di vista dell'altro

**INTRODUZIONE:** ancora oggi la *povertà economica* è una tematica molto attuale, anche nel nostro paese, dove come in tutto l'occidente il progresso e il benessere economico hanno raggiunto una gran fetta della popolazione. Il gioco preferito o tutte quelle goloserie come caramelle, snack e patatine che per i nostri ragazzi spesso sono all'ordine del giorno, per qualche nostro amico potrebbero essere un lusso, riservato solo al mese in cui i genitori sono stati bravi a risparmiare. Si tratta di una povertà economica non estrema, ma ad oggi molto diffusa (anche se esistono altre realtà e moltissime persone che vivono senza poter soddisfare nemmeno i loro bisogni primari come il mangiare o il vestirsi). Quali stati d'animo induce una pubblicità in tv che esalta giochi super tecnologici e cellulari di ultima generazione? Oppure il passare davanti a una vetrina con una montagna di giocattoli che sembrano dire "comprami!""? Stiamo parlando di una forma di isolamento meno visibile, ma che è accanto a noi. Il percorso qui proposto è provare a vedere le pubblicità che ci circondano con gli occhi di chi non può permettersi nulla.

**FINALITÀ:** aumentare il senso critico verso un consumismo che, inevitabilmente, porta a forme di inclusione e a forme di esclusione per chi non ha possibilità e mezzi economici.

**DESTINATARI:** 11-14

**DURATA:** 180'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** diverse macchine fotografiche digitali, foglietti e biro.

**ISTRUZIONI:** chiedere ai ragazzi di immaginare il progresso attraverso dei beni materiali (cellulare, computer, giochi elettronici...) e su un cartellone annotare le diverse risposte. Invitarli successivamente a fotografare, a piccoli gruppetti, vetrine di negozi, cartelloni pubblicitari, volantini, allestimenti di strade, oggetti, bancarelle, ecc. Guardare poi insieme le foto scattate. Dare ad ogni ragazzo un foglietto con un importo da spendere. Ci sarà chi avrà in mano un foglietto con scritto 1000 euro, chi 10 euro, chi un foglietto bianco. Questa cifra è la somma a disposizione per acquistare uno o più beni (ovviamente non di prima necessità) contenuti nelle fotografie. Dare il via agli acquisti e, allo STOP, fare in modo che ciascuno abbia scritto sul retro del suo foglietto cosa ha comprato. Discutere poi sulle diverse scelte (non escludiamo la possibilità che qualcuno, nonostante la somma di soldi a disposizione, possa anche decidere di non acquistare niente!), e su come siamo influenzati dalle immagini quotidiane e dalle mode, a dispetto dei valori importanti da tenere presente. Proprio gli acquisti secondo le mode e il possesso di beni superflui, rischiano di allontanarci da chi è in difficoltà, rendendoci insensibili.

IN GIOCO...

# IN GIOCO L'AMICIZIA

## Prove di sfida!

**PROCLAMA: UN GRAVE PERICOLO MINACCIA IL NOSTRO TERRITORIO! LE CAMICIE ROSSE VOGLIONO IMPADRONIRSENE! MA NOI LE AFFRONTEREMO CON CORAGGIO E DIFENDEREMO IL NOSTRO CAMPO ANCHE A COSTO DELLA NOSTRA VITA!**

Giovanni ha sacrificato una parte della notte per scriverlo a caratteri cubitali, con inchiostro di china nero, salvo le prime lettere di ogni frase, che sono tracciate con un inchiostro rosso vivo. Il cartello affisso sulla staccionata restituisce a tutti i Ragazzi della via Pal tutta la gravità del momento, e le opinioni si intrecciano fino all'arrivo di Giovanni e di Ernesto, che quest'oggi si presenta al campo con attorno al collo una grande sciarpa di lana rossa. Anche le vicende legate alla Società dei Raccoglitori di Stucco e il gravissimo fatto che lo stucco sociale si è seccato vengono messe in secondo piano. Giovanni convoca l'adunanza e con grande calma e senso di responsabilità indica alcune cose. 1. La sfida con le Camicie Rosse è imminente e secondo fonti sicure vi sono reali possibilità che avvenga nella giornata di domani. 2. Le Camicie Rosse sono ragazzi forti e coraggiosi ed è per questo che chi non se la sente di sfidarli può non partecipare allo scontro. 3. Ognuno dei Ragazzi di via Pal che si rende invece disponibile, si deve impegnare l'indomani ad essere presente alle 14 qui al Campo e chi non verrà sarà considerato traditore. 4. Se ci fosse qualche inimicizia tra voi, che sia immediatamente sanata, perché solo se uniti si è più forti. 5. È stato definito un piano per la sfida con le Camicie Rosse. Il comandante inizia a descrivere il piano di difesa per il campo di via Pal attraverso una bellissima mappa, mentre i ragazzi si accorgono della mancanza di Desiderio, senza ricevere però da Giovanni nessuna spiegazione in tal senso. Dato che gli sfidanti intendono attaccare su due fronti è necessario dividere il gruppo in quattro unità guidate da Anna, Martino, Francesca e Paolo che si preoccuperanno della difesa delle due entrate del campo, mentre altri ragazzi staranno sulle fortezze per bersagliare gli avversari con sacchetti di segatura e bombe d'acqua. Per la strategia viene scelto di aprire volutamente il cancello su via Pal per far entrare velocemente gli invasori e colpirli dalle fortezze con segatura e acqua, mentre dal lato della segheria l'intenzione è ingannare gli avversari con una finta fuga verso il capanno. Solo una volta che gli sfidanti sono stati bersagliati ripetutamente e che le unità si sono ricongiunte si dovrà procedere al corpo a corpo fino a respingerli oltre la staccionata di via Pal. Urrà per il piano! Urrà per la vittoria! Giovanni poi indica la sua posizione e comunica che gli ordini verranno effettuati attraverso un aiutante di campo: Ernesto. È comprensibile la sorpresa, in particolare dei membri della Società dei Raccoglitori di Stucco, per la designazione di un compito così importante a un compagno che loro definiscono traditore... ma di fronte alla presa di posizione di Giovanni nessuno ha il coraggio di obiettare. È lo stesso Ernesto che, dopo aver ricevuto l'ordine di tenere sempre intorno al collo la sciarpa, racconta a Giovanni di come il giorno precedente l'avevano dichiarato vigliacco e traditore, perché si era allontanato dalla riunione, senza sapere che lo aveva fatto perché doveva riferire al comandante dei sotterfugi di Desiderio. Giovanni cerca di rassicurare Ernesto chiedendogli di mettere da parte tutti questi pensieri, anche se l'idea che alcuni dei suoi compagni si lasciassero guidare da sentimenti così bassi, lo amareggia profondamente. Anche se intelligente, Giovanni non ha ancora capito che la sua onestà e lealtà innate sono un'eccezione... E mentre scorrono questi pensieri nella sua testa il fischio di Anna fa partire la grande simulazione del piano di difesa del campo dei Ragazzi di via Pal.

# PUNTATA 12



## In Gioco La Scena

*Il campo di Via Pal. Sulla staccionata in fondo è appeso un cartellone:*

**UN GRAVE PERICOLO MINACCIA IL NOSTRO TERRITORIO!  
LE CAMICIE ROSSE VOGLIONO IMPADRONIRSENE!  
MA NOI LE AFFRONTEREMO CON CORAGGIO E DIFENDEREMO IL NOSTRO  
CAMPO ANCHE A COSTO DELLA NOSTRA VITA!**

*Anna, Martino, Francesca e qualche altro ragazzo sono in scena; mimano di leggere il cartellone e di segnare delle cose sul Registro della Società dello Stucco. Arrivano Ernesto e Giovanni. Ernesto ha una sciarpa al collo e ogni tanto tossicchia.*

**GIOVANNI:** Buon pomeriggio a tutti! Credo che ormai abbiate letto il “Proclama” che ho preparato stanotte; da oggi siamo sul piede di sfida e per questo convoco immediatamente un’adunanza per esporvi le decisioni che sono state prese. Ebbene soldati e ufficiali, le Camicie Rosse hanno deciso di conquistare il nostro campo.

**ANNA:** Ma noi lo difenderemo a tutti i costi!

**TUTTI:** Viva via Pal! Viva i Ragazzi di via Pal! *(Ernesto tossisce)*

**GIOVANNI:** Grazie ragazzi; grazie soprattutto per l’impegno che metterete nel prepararvi a questa sfida che è più vicina del previsto. Il nostro soldato Ernesto, come sapete, a seguito di una ricognizione nel campo nemico nella quale si è buscato un bel raffreddore, è riuscito ad ottenere preziose informazioni sui movimenti del nemico. Questa azione, soldato Ernesto, sarà un punto in tuo d’onore e sarà messa agli atti per la tua futura promozione ad ufficiale.

**ERNESTO** *(scatta sull’attenti, saluta):* Grazie, comandante! *(Tossisce).*

**GIOVANNI:** Torniamo a noi. Dalle informazioni in nostro possesso, sembra che il nemico sarebbe intenzionato a venire all’assalto del campo già domani. Per questo è anche proclamato lo stato di assedio. L’ubbidienza agli ordini dovrà essere, d’ora in poi, cieca ed assoluta. Ragazzi, la difesa del campo non sarà facile, anche perché il capitano delle Camicie Rosse sa il fatto suo. La sfida sarà dura e aspra, perciò è importante chiarire che se qualcuno non se la sente... si può ritirare facendo ora un passo avanti *(tutti restano fermi)*. Nessuno? Benissimo. Sapevo di poter contare su un esercito compatto e coraggioso. Qua la mano *(stringe a tutti la mano)*.

**ANNA:** Capitano ... a che ora ci diamo appuntamento per domani?

**GIOVANNI:** L’impegno è quello di essere qui alle due precise. Chi non verrà, sarà considerato traditore, e non dovrà più farsi vedere se non vuol essere cacciato via a pedate.

**MARTINO:** Comandante, faccio notare che manca Desiderio, bisognerebbe notificargli l’ora della riunione, se non potrebbe dire che non è stato avvertito.

**ERNESTO:** Guardate... io credo che non si farà più vedere!

**MARTINO:** Come fai a saperlo? *(Ernesto fa cenno di non poter parlare)*

**GIOVANNI:** È una cosa che per il momento non vi riguarda; appena avrò elementi sufficienti per esprimere un parere ve ne parlerò *(i ragazzi restano perplessi)*. E

IN GIOCO...

adesso sentite bene il mio piano di battaglia; soldato Ernesto, prendi le carte militari. Ecco qui: gli sfidanti intendono attaccarci su due fronti: dalla parte di Via Pal e dalla parte della segheria; ritengo necessario dividere il gruppo in quattro unità guidate da Anna, Martino, Francesca e Paolo che si preoccuperanno della difesa delle due entrate. Gli altri ragazzi staranno sulle fortezze per bersagliare gli avversari con sacchetti di segatura e bombe d'acqua. Come strategia viene scelto di aprire volutamente il cancello su via Pal per far entrare velocemente gli invasori e colpirli dalle fortezze, poi fingere di fuggire verso la segheria, sempre per permettere alle fortezze di sprigionare il massimo della potenza di lancio. Solo una volta che gli sfidanti saranno stati bersagliati ripetutamente e che le unità saranno state ricongiunte, si dovrà procedere al corpo a corpo fino a respingerli oltre la staccionata di via Pal. Allora? Che ne dite?

**TUTTI:** Urrà per la vittoria! Piano fantastico!

**GIOVANNI:** Dimenticavo di dirvi che io mi farò affiancare dal soldato semplice Ernesto, nominato da questo istante mio aiutante di campo.

**MARTINO:** Ernesto? Guarda che l'altro giorno mi ha disubbidito! L'ho chiamato e lui non s'è fermato, compiendo un atto di insubordinazione che mi riservavo di sottoporre alla assemblea generale per una punizione e una nota sul Libro Nero.

**GIOVANNI:** Sono cose che in questo grave momento dobbiamo superare. Ci penseremo dopo. Prima di concludere l'assemblea, infatti, vi chiedo di abbandonare tutti i vecchi rancori; prima della battaglia dobbiamo fare la pace e dimenticare ogni risentimento. Come dire... sono sospese le ostilità... personali! *(musica di sottofondo; Anna abbraccia Ernesto, Martino abbraccia Anna)*. Va bene, adesso basta, altrimenti va a finire che mi commuovo pure io dopo aver preso in giro Ernesto per i suoi piagnistei! Allora, tutto dimenticato e tutto perdonato, per lo meno di fronte alle superiori e supreme necessità della sfida. Ed ora è importante fare una prova generale. Ognuno si rechi al suo posto di combattimento. Anna, quando tutti sono pronti, fai partire la simulazione con un tuo bel fischio.

**ANNA:** Sarà fatto capitano!

**GIOVANNI** *(rimasto solo con Ernesto al centro della scena):* Soldato Ernesto, un solo ordine per te ora: non togliere mai la sciarpa dal collo! Hai preso proprio un brutto raffreddore!

**ERNESTO:** Comandante...volevo dirti solo che... l'altro giorno... sono scappato perché dovevo farti quelle comunicazioni importanti che sai; loro mi hanno trattato come un traditore! Forse sono gelosi della mia amicizia con te!

**GIOVANNI:** Tranquillo, Ernesto. So che non sei un traditore. *(Tra sé)* "Ma guarda questi... povero Ernesto e povero me! Spero che non lo abbiano punito per gelosia... sarebbe davvero triste." E ora... pensiamo alla battaglia imminente; mi sembra di essere Napoleone. Chissà come andrà a finire! Chissà cosa ci ricorderemo da grandi di questa avventura! Anzi, chissà cosa farò io da grande... magari comanderò un esercito vero o diventerò un medico e combatterò ogni giorno battaglie contro le malattie... bah...

**ANNA** *(da sopra una catasta di legno):* Allora siamo pronti? *(E fischia fortissimo)*



## in gioco le orme

**CANTO:** Ti ringrazio

**BRANO BIBLICO:** Fm 10-18

*Ti prego dunque per il mio figlio, che ho generato in catene, Onesimo, quello che un giorno ti fu inutile, ma ora è utile a te e a me. Te l'ho rimandato, lui, il mio cuore. Avrei voluto trattenerlo presso di me perché mi servisse in vece tua nelle catene che porto per il vangelo. Ma non ho voluto far nulla senza il tuo parere, perché il bene che farai non sapesse di costrizione, ma fosse spontaneo. Forse per questo è stato separato da te per un momento perché tu lo riavessi per sempre; non più però come schiavo, ma molto più che schiavo, come un fratello carissimo in primo luogo a me, ma quanto più a te, sia come uomo, sia come fratello nel Signore. Se dunque tu mi consideri come amico, accoglilo come me stesso. E se in qualche cosa ti ha offeso o ti è debitore, metti tutto sul mio conto.*

**COMMENTO:** Paolo scrive a un amico per chiedergli di accogliere e perdonare, in forza della fede comune, lo schiavo Onesimo che era fuggito. La fede in Gesù e l'amore che ci insegna permette di rinsaldare rapporti di amicizia che rischiano di rompersi. L'esperienza che stiamo facendo ci interroga su che amici vogliamo essere e quanto crediamo in questo valore. L'amicizia unisce i nostri cuori, le nostre mani perché siamo creati a questo.

**SEGNO:** mano

**GESTO:** tenersi per mano

Tenersi per mano è un bellissimo segno di amicizia. Prova a farlo, insieme a tutti gli altri ragazzi, con la consapevolezza di fare un gesto importante e cercando, con quella stretta di mano, di comunicare quanto desiderio di amicizia è nascosto in ciascuno di noi.

**IMPEGNO DEL GIORNO:** amico perfetto

In questa giornata cerca di comprendere che cosa vuole dire essere un *amico perfetto*.

Ne puoi fare esperienza, ne puoi parlare con altri compagni, puoi riflettere personalmente...

Quando hai valutato bene scrivi, sul muro dei pensieri di via Pal, il tuo decalogo dell'amico perfetto.

**PADRE NOSTRO**



IN GIOCO...



## in gioco il gioco

# L'AMICIZIA

**TITOLO:** Prepariamoci alla difesa!

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 30'

**SPAZI:** all'aperto o in un grande spazio chiuso (ad es. una palestra)

**OCCORRENTE:** nastro bianco e rosso

**ISTRUZIONI:** le regole di questo gioco sono quelle del famosissimo "Quattro Cantoni", che qui è proposto come gioco di squadra. Il campo da gioco deve essere di forma quadrata. I quattro angoli devono essere visibili e segnalati. Il gioco necessita di cinque squadre, una che, mediante sorteggio, starà in mezzo al quadrato, mentre le altre quattro si disporranno nei quattro angoli. Al "VIA!" le squadre agli angoli devono scambiarsi di posto molto velocemente. La squadra al centro del quadrato deve invece conquistare uno degli angoli rimasti momentaneamente vuoti. Chi perde il posto o, nel caso di chi sta in mezzo, non riesce a conquistarlo, dovrà stare al centro. L'intento è simulare il piano di difesa contro l'attacco delle Camicie Rosse, facendo in modo che ogni battaglione di via Pal, rappresentato dalle squadre agli angoli, chiuda ogni varco rimasto non protetto, e impedisca alle Camicie Rosse, al centro del quadrato, di occupare le fortezze. Ma le varie squadre non potranno muoversi liberamente mentre cercano di conquistare la postazione, devono osservare il regolamento di sfida: a seconda del comando che l'animatore conduttore darà prima del VIA, di volta in volta le squadre si sposteranno tenendosi per mano, o legati alle caviglie, o tenendosi a "braccetto", ecc.

**VARIANTI:** ad un segnale convenuto si potrebbe addirittura cambiare modo di muoversi di squadra, ad esempio all'indietro e poi a saltelli, in ginocchio e poi a carponi... ma sempre per squadra! Inoltre le squadre secondo lo schema di gioco qui proposto dovrebbero essere cinque. Oltre alle consuete quattro squadre del centro estivo, si può formare una quinta squadra di soli animatori, che faccia vedere come si gioca uniti! Inoltre se le squadre sono più di cinque, si può cambiare la forma del poligono che determina il campo da gioco, da quadrato può diventare un pentagono, un esagono, ecc.



## in gioco le attività'

**TITOLO:** Il mio ruolo è...

**AMBIENTAZIONE:** Giovanni sta preparando la sua squadra per affrontare la battaglia con l'Orto Botanico, sarà quindi fondamentale che ciascuno sappia bene qual è il suo ruolo e lo ricopra al meglio. Ma quando noi ci apprestiamo a organizzare le squadre dei ragazzi, per distribuire i pasti al momento del pranzo o per riordinare le stanze dell'Oratorio dopo un'attività di laboratorio, siamo altrettanto pronti!?

**FINALITÀ:** responsabilizzare i singoli ragazzi in base alle attitudini di ciascuno e sperimentare, attraverso l'arte, modi creativi e divertenti per rendere belli anche i momenti dedicati al riordino o alle pulizie.

**DESTINATARI:** 8-14 anni - **DURATA:** 20' - **SPAZI:** all'aperto al chiuso

**OCCORRENTE:** 4 opere d'arte di diverso genere (ad esempio le riproduzioni di un quadro di un pittore famoso, di una scultura famosa, un fumetto, oppure i versi di una nota poesia trascritti su una pergamena, un murales realizzato su una tavola di compensato o su un lenzuolo 2 m x 2 m, ecc.).

**ISTRUZIONI:** al centro della stanza gli animatori avranno esposto e posizionato le 4 opere d'arte; davanti ad ogni opera dovranno essere posizionate delle ceste (meglio ancora dei piccoli bauli) contenenti la stessa opera corrispondente a quel cesto, scomposta però in vari pezzi (tanti quanti sono i ragazzi di ogni squadra); nel caso di un quadro famoso, nel cesto ci saranno vari ritagli di una copia stampata della riproduzione, nel caso della scultura, varie parti della stessa in cartapesta, nel caso della poesia varie frasi della stessa, estrapolate in ordine sparso, ecc. Sul retro di ciascuno di questi pezzi di opera d'arte ci saranno scritte delle mansioni, pensate preventivamente dagli animatori, che permettano a chi li pesca di contribuire a riassetare l'Oratorio dopo una giornata di giochi e attività. Ma tale operazione di riassetto potrà svolgersi adeguatamente solo se attraverso queste opere d'arte i ragazzi si divideranno in apposite "squadre" di lavoro, ciascuna investita di un proprio, specifico ruolo. Ecco che davanti al cesto corrispondente al quadro si formerà la squadra dei "Cancellieri", che partiranno alla caccia di fogli, colori e materiali utilizzati per l'attività; attorno alla statua, la squadra degli "Spazzapolvere", che si impegneranno a spazzare; attorno al murales la squadra dei "Distributori di spray", che si impegneranno a pulire e sistemare tavoli e sedie con tanto di prodotti spray detergenti; attorno alla poesia la squadra dei "Differenziatori di idee rifiutate" che si cimenteranno in una studiattissima raccolta differenziata dei rifiuti! Per questa attività si possono lasciare i ragazzi scegliere di "pescare" liberamente dal cesto da cui si sentono più ispirati, indipendentemente dalla loro squadra originaria di appartenenza, stimolandoli a scegliere l'opera d'arte che sentono più vicina alla loro vena artistica!

**ALCUNE ATTENZIONI:** si consiglia, per semplicità, di scegliere un numero di opere d'arte pari a quella delle squadre presenti al GREST, in modo tale che risulti più semplice scomporre le opere d'arte e assegnare almeno una mansione per ogni ragazzo. Le mansioni dovranno essere scritte in modo chiaro e dovranno essere compiti circoscritti; inoltre una volta che si saranno formati i gruppetti di lavoro (che non corrisponderanno alle squadre del GREST!) sarà utile che almeno un animatore segua ogni gruppetto, per aiutarlo nell'assolvere i compiti e per stimolarli ad aiutarsi reciprocamente.

IN GIOCO...



## in gioco le **attività**'

# L'AMICIZIA

**TITOLO:** L'amico vince sempre

**AMBIENTAZIONE:** siamo pronti a difendere il nostro campo? Con ogni mezzo ci prepariamo studiando strategie di assalto e di difesa proprio come fanno i ragazzi della via Pal con l'aiuto di Giovanni.

**FINALITÀ:** l'amicizia vince su tutte le difficoltà! - **DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** è un gioco a tempo e manche variabili a seconda del tempo disponibile.

**SPAZI:** all'aperto, in un campo sufficientemente ampio per far giocare le squadre contemporaneamente.

**OCCORRENTE:** un campo per ogni squadra; 5 etichette per ogni attaccante; una bandiera per ogni squadra; colore a dita rosso (per tracciare una "x rossa" sulla fronte dei difensori).

**ISTRUZIONI:** i ragazzi vengono suddivisi in quattro squadre chiamate con il nome dei personaggi del racconto: Anna, Martino, Francesca, Paolo. Lo scopo del gioco è quello di difendere il proprio "campo" impedendo agli avversari di entrare e portare via la bandiera. Ogni squadra viene suddivisa in due gruppi di ugual numero, attaccanti e difensori. I difensori, riconoscibili per una "x rossa" sulla fronte, avranno il compito di difendere il proprio campo mentre gli attaccanti dovranno cercare di entrare nel campo avversario. All'inizio del gioco-sfida, verranno sorteggiati gli obiettivi, ovvero si deciderà se la squadra di Anna dovrà recuperare la bandiera di Martino o di Francesca o di Paolo. L'obiettivo rimane segreto e solo la squadra lo conosce. Ogni attaccante è armato di 5 etichette (del colore della propria squadra) attaccate alla maglietta. Al VIA gli attaccanti cercheranno di toccare il ginocchio destro di un difensore, per fronteggiarlo con una delle sfide presentate di seguito. Se vince l'attaccante si toglierà un'etichetta e la metterà sulla maglia del difensore; se vince il difensore obbligherà l'attaccante a stare fermo in quella posizione per 1 minuto, dopo di che riprenderà a giocare. Gli attaccanti hanno il compito di prendere la bandiera-meta e riportarla nel proprio campo. Essi possono però entrare nell'area avversaria solo quando hanno sconfitto tutti i difensori. Un difensore per essere sconfitto dovrà avere sulla propria maglietta 4 etichette. Quando un difensore viene sconfitto, deve sedersi a bordo campo. Vince la squadra che per prima raggiunge il proprio obiettivo. Ogni squadra possiede inoltre la figura "dell'amico", che ha un compito preciso nel gioco. Egli può essere difensore o attaccante, ma nessuno lo sa tranne la propria squadra. Chi si scontra con l'amico durante il gioco, perde sempre; che sia attaccante o difensore dovrà sedersi a bordo campo per 5 minuti, prima di riprendere il gioco. Sfide possibili: *vince chi, per più tempo, riesce a fare il verso dell'animale senza prendere fiato; stabilendo un punto di partenza e un punto di arrivo, vince chi, saltando a rana, arriva prima; vince chi, saltano a zoppo galletto, resiste di più senza fermarsi e senza cambiare gamba; al via i due sfidanti dovranno, dopo aver scelto una lettera dell'alfabeto, dire il maggior numero di nomi propri che iniziano con la lettera scelta. Perde chi aspetta più di 5 secondi nel rispondere; due sfidanti si pongono di fronte toccandosi con la punta dei piedi. Al via vince chi, dando dei colpetti palmo contro palmo (è scorretta una spinta continua) riesce a far perdere l'equilibrio all'avversario. Il primo che sposta un piede ha perso.*

**ALCUNE ATTENZIONI:** per le sfide può essere di aiuto stampare una piccola tesserina con le prove da fare, perché i ragazzi non le dimentichino. Se non è possibile avere delle etichette colorate si potrà decidere di utilizzare lo scotch di carta (quello da muratore).



**TITOLO:** Cosa c'è da guardare?

**INTRODUZIONE:** essere *senza dimora*, sotto lo sguardo fisso degli altri. Senza intimità. È questo l'aspetto dell'attività sulla quale ci vogliamo soffermare. Il non poter scegliere come vestirsi, anzi vestirsi con gli indumenti gettati via dagli altri, essere sempre sotto lo sguardo di tutti e non poter mai avere momenti di intimità e riservatezza. Oggi proveremo a ricreare questa situazione, ma solo in parte, poiché è molto complesso potersi immedesimare nelle sfaccettature delicate della vita di una persona senza dimora.

**FINALITÀ:** provare a sperimentare il disagio di essere sotto lo sguardo costante delle persone.

**DESTINATARI:** 6-14 anni

**DURATA:** lancio attività 40'

**SPAZI:** all'aperto e al chiuso

**OCCORRENTE:** chiedere in prestito presso la Caritas, o i centri di ascolto cittadini, una serie di vestiti vecchi e dismessi, purchè puliti. Utilizzare tutti gli accessori e gli oggetti teatrali, come cappelli, occhiali, vestiti presenti al Grest.

**Istruzioni:** disporsi a cerchio. Mettere al centro i vestiti suddivisi per fasce di età. Ridistribuirli ai ragazzi accostando i colori in modo casuale e contrastante. Chiedere di indossarli. Questo sarà un momento ilare all'inizio, anche se qualcuno probabilmente si sentirà un po' a disagio. Durante tutta la giornata chiedere ai ragazzi di stare vestiti così... sarebbe molto carino se ci fosse una gita in programma, un'attività coi genitori o a contatto con passanti e terze persone. Più si esagera nel vestire i ragazzi eccentricamente più si ottiene l'effetto di essere notati. Tutto ciò ha l'intento di far capire ai ragazzi cosa vuol dire sentirsi a disagio e desiderare di diventare invisibili, mentre si hanno gli occhi delle persone intorno puntati addosso, e non ci sono spazi privati per ripararsi.

**ALCUNE ATTENZIONI:** spiegare ai genitori il senso e lo svolgimento dell'attività, preventivamente, per far capire che l'obiettivo degli animatori è ben lontano dal ridicolizzare i loro figli o dal mancare di delicatezza verso chi solitamente si veste così. Se i ragazzi più grandi vogliono vivere questa esperienza in maniera più incisiva si può puntare all'aggiunta del fattore della solitudine; gli si può chiedere di tornare a casa o uscire fuori con gli amici che non frequentano il Grest vestiti così, ma da soli, non in gruppo.

IN GIOCO...

# IN GIOCO LA GIUSTIZIA

## Un Scelta difficile!

Toc! Toc! L'esercitazione per la difesa del campo di via Pal viene interrotta da qualcuno che bussa alla porta. È Desiderio! Già, proprio il traditore. È Desiderio che chiede a Giovanni di parlare, ma viene interrotto immediatamente da Giovanni, per il quale non c'è più niente da dire. Desiderio non si perde d'animo, anche se la voce calma del capitano lo sconvolge, cercando di riparare il proprio errore... e come richiesta di perdono e segno di amicizia porta la bandiera rossa e verde dei Ragazzi della via Pal rubata da Franco, ripresa da Ernesto, e strappata di nuovo dalle mani di Ernesto dai fratelli Pàstzor. Una bandiera che Giovanni non vuole perché i Ragazzi di via Pal sapranno riconquistarla lealmente. Un perdono che Giovanni sta già maturando nel suo cuore, ma non sono maturi i tempi per il reinserimento di Desiderio nel gruppo, soprattutto prima della sfida con le Camicie Rosse. E per evitare ulteriori richieste Giovanni chiede a Desiderio di andare via. Così Desiderio, non essendo riuscito a convincerlo che il motivo della sua presenza lì non era dovuto al rifiuto ricevuto da parte delle Camicie Rosse, finisce per uscire mestamente dal cancello di via Pal. È la prima volta che Giovanni si comporta in modo così duro, ed è quasi sul punto di rincorrerlo, spinto dal rimorso, quando girandosi vede tutti gli altri ragazzi presi da un entusiasmo irrefrenabile per la decisione presa e la posizione mantenuta nei confronti di Ernesto. Anche un fischio acutissimo di Anna suggella questa scena. Senza troppe parole tutti i ragazzi hanno capito la situazione, pur senza ascoltare una parola del dialogo tra Giovanni e Desiderio: il comportamento distante e quasi glaciale di Giovanni, il rifiuto di stringere la mano all'infame, il pianto di Desiderio e i suoi passi strascicati, l'ultimo tentativo sulla soglia della porticina di convincere il comandante... tutto fin troppo chiaro. E dopo aver fatto GIUSTIZIA... ora l'esercitazione deve proseguire.

# PUNTATA 13



## In Gioco La Scena

*Il campo di Via Pal. Sono presenti tutti i ragazzi che simulano l'esercitazione. Bussano alla porticina. Entra Desiderio.*

**DESIDERIO** (*amareggiato*): Ciao Giovanni. Posso parlarti un attimo? Vedi... sono venuto per dire...

*(Gli altri ragazzi interrompono uno alla volta l'esercitazione e si fermano ad osservare e ascoltare quanto succede, senza avvicinarsi; durante tutta la scena, si faranno dei cenni tra loro commentando mimicamente l'accaduto, per poi scoppiare nell'euforia finale appena Desiderio si allontana )*

**GIOVANNI** (*interrompendo Desiderio*): Tu, qui, non hai più niente da dire.

**DESIDERIO**: Ascoltami Giovanni, lo so che mi ritenete un traditore.

**GIOVANNI** (*calmo*): Perché invece non lo saresti? Ti ho visto con in miei occhi.

**DESIDERIO**: Lo so, ma è stato solo un momento di debolezza. Ora ci ho ripensato, sono pentito e sono tornato per dirvi...

**GIOVANNI** (*interrompendolo ancora, sempre in modo pacato*): Quello che vuoi dire, non ci interessa; del resto, come possiamo crederti, dopo quello che hai fatto?

**DESIDERIO**: Credetemi, vi prego. Per dimostrarvi che sono pentito, vi ho riportato la bandiera... è solo un po' sgualcita; la stava riportando Ernesto, ma gli è stata strappata di mano...

**GIOVANNI**: Lo so. E so anche che tu, con gli altri, lo hai schernito, quando lo hanno immerso nell'acquaghiacciata dell'aghetto. *(Si sente Ernesto tossire)* Ci dispiace, ma non possiamo accettare la bandiera perché la dobbiamo riconquistare con il nostro valore. Tu ci hai tradito con le Camicie Rosse ed ho la vaga impressione che anche quelli là non ti vogliono tra loro; so che il comandante Franco, nonostante tutto, è un uomo d'onore e non accetterebbe un traditore tra i suoi uomini. Anzi, sono convinto che sei tornato da noi solo perché le Camicie Rosse non ti vogliono più.

**DESIDERIO**: No, non è vero! Non sono tornato per quello. Sono tornato perché mi sono pentito. Davvero, ti do la mia parola d'onore. *(Gli tende la mano)*

**GIOVANNI** (*guarda la mano di Desiderio senza stringergliela, scrolla la testa*): Mi dispiace Desiderio. È una questione di giustizia. Come non accettiamo la bandiera, così non accettiamo neppure te che hai tradito e che hai tentato addirittura di venderci al nemico con la losca faccenda dei sigari!

**DESIDERIO**: Chi ve l'ha detto, il custode?

**GIOVANNI**: No, ci hanno svelato tutto i nostri servizi segreti di informazione. *(Lo avvicina ancora di più alla porta)*

**DESIDERIO** (*si fa piagnucoloso*): Senti, Giovanni... Lo so che ho commesso una cattiva azione, ma ne sono sinceramente pentito, e vi chiedo scusa. Posso anche accettare la degradazione: se volete, fatemi soldato semplice come Ernesto *(si mette a piangere)*.

IN GIOCO...

**GIOVANNI:** Piangere non serve, come non è mai servito ad Ernesto e lui lo sa; serve solo fare il proprio dovere e compiere atti di valore, non vili atti di tradimento. Ti chiedo di allontanarti dal campo e... ringrazia che non ti facciamo quello che le Camicie Rosse hanno fatto ad Ernesto. Lui, con il suo comportamento, si è coperto d'onore, mentre tu non sei stato capace che di riderci sopra, schernendo un tuo compagno che portava alto il nome dei Ragazzi di via Pal.

**DESIDERIO** (*piangendo*): Ti prego, dammi un'ultima possibilità!

**GIOVANNI:** Per l'ultima volta... mi dispiace Desiderio, non sarebbe giusto. Vai via. (*Desiderio esce lentamente, piangendo. Giovanni resta un po' perplesso continuando a guardare fuori dalla porticina, ma viene subito distratto da un inconfondibile fischio di Anna. I ragazzi, dietro di lui, esultano.*)

**TUTTI:** Bravo Comandante! Evviva! Che comandante giusto che abbiamo... altro che Napoleone!

**MARTINO:** Ora sì che ci è tutto chiaro!

**ANNA:** Già... abbiamo capito un bel po' di cose!

**GIOVANNI:** Non potevo fare diversamente. Io lo perdonerei anche; non ce l'ho con lui, ma non è il momento giusto.

**ERNESTO:** Però potevi pensare di degradarlo, almeno avremmo avuto un soldato in più!

**MARTINO:** No, no. Chi ci dice che questa non fosse un'altra mossa da traditore?

**ANNA:** Giusto! Hai fatto benissimo, Comandante! È una questione di giustizia.

**MARTINO:** Già, giustizia è fatta!!! Io avevo una gran paura che mollassi. Pure a piangere s'era messo per cercare di intenerirci!

**GIOVANNI:** Non sono le lacrime che servono, soprattutto alla vigilia di una sfida!

**ERNESTO:** Avete tutti ragione... solo che... sapete... un soldato o un ufficiale in più nella sfida, non sarebbero male...

**ANNA:** Ernesto, non è il numero che vale... ma il valore.

**MARTINO:** E noi ci batteremo come leoni! Li faremo tutti prigionieri.

**GIOVANNI:** Non cantiamo vittoria troppo presto! Pensiamo ad esercitarci ora. Su! Tutti ai posti stabiliti!

**TUTTI:** Agli ordini Comandante!

**CANTO:** Accogliami

**BRANO BIBLICO:** 2Cor 5,18-21

*Tutto questo però viene da Dio, che ci ha riconciliati con sé mediante Cristo e ha affidato a noi il ministero della riconciliazione. E' stato Dio infatti a riconciliare a sé il mondo in Cristo, non imputando agli uomini le loro colpe e affidando a noi la parola della riconciliazione. Noi fungiamo quindi da ambasciatori per Cristo, come se Dio esortasse per mezzo nostro. Vi supplichiamo in nome di Cristo: lasciatevi riconciliare con Dio. Colui che non aveva conosciuto peccato, Dio lo trattò da peccato in nostro favore, perché noi potessimo diventare per mezzo di lui giustizia di Dio.*

**COMMENTO:** con il Signore non siamo mai soli perché lui per primo ci viene a cercare. Quando pensiamo che il Signore giudica riteniamo che sia per condannarci, ma il suo giudizio è invece un gesto di amore verso di noi perché per primo ha dato la vita per le nostre mancanze. I suoi pensieri quindi non sono i nostri pensieri, le sue vie non sono le nostre vie. Con il suo amore ci ha resi giusti per chiuderci in un grande abbraccio e insegnarci così la giustizia nei confronti degli altri. Amore e perdono: questa è la giustizia di Dio.

**SEGNO:** bilancia

**GESTO:** un abbraccio

Fai realizzare un unico cerchio e fai mettere le braccia sulle spalle del vicino, in modo da realizzare un unico e simbolico abbraccio.

**IMPEGNO DEL GIORNO:** perdonare un torto subito

In questa giornata cerca di perdonare almeno un torto subito. Sul muro di via Pal, al termine dell'attività, scrivi gli episodi che hai volutamente perdonato.

**PADRE NOSTRO**





## in gioco il gioco

**TITOLO:** Alleniamoci!

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 30'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** nastro bianco e rosso, un centinaio di rametti di legna.

**ISTRUZIONI:** i ragazzi di Via Pal si stanno preparando, nelle proprie basi, per la battaglia con le Camicie Rosse. Ogni squadra è infatti impegnata a spostare legna per rinforzare le fortezze nei punti strategici della segheria. Data una linea di partenza per ogni squadra, metà della squadra dovrà disporsi in fila dietro la linea di partenza, mentre l'altra metà dietro la linea di arrivo. La metà di giocatori dal lato della linea di partenza dovrà portare ai compagni di squadra, presso la linea di arrivo, i 20 rametti di legna assegnati loro dagli animatori. I compagni all'arrivo, a mano a mano che arriva la legna, dovranno cercare di realizzare con questi rametti una scultura tridimensionale che rappresenti un giocattolo a piacere, giocattolo che sarà la mascotte portafortuna di quella fortezza durante la battaglia con le Camicie Rosse. Al VIA del conduttore, la prima coppia di giocatori prenderà il primo rametto e lo porterà alla linea di arrivo. Unica regola, il rametto potrà essere raccolto e trasportato solo con i piedi, da entrambi gli elementi della coppia! Una volta depositato il rametto, la coppia torna alla linea di partenza. Mentre le coppie delle varie squadre sono impegnate nel trasporto dei rametti, Desiderio, interpretato da un animatore opportunamente addestrato, si aggirerà con fare supplichevole da una squadra all'altra e farà di tutto per distrarre le coppie di giocatori impegnata nel trasporto (per esempio rivolgendole domande sulla prossima battaglia, recitando divertenti versi in rima con i quali chiede perdone per le sue malefatte, gettando alla coppia sacchetti di farina scaduta come fossero doni che offre per farsi perdonare, ecc.). Alla fine vince la squadra che per prima riesce a realizzare una scultura decretata "comprensibile" e ben costruita dagli animatori!

**ALCUNE ATTENZIONI:** la legna non è necessario acquistarla, anzi... sarà sufficiente chiederla in prestito a un rivenditore, che magari già conosciamo, o da qualcuno che la utilizza abitualmente tra le famiglie dei ragazzi, a cui prometteremo rigorosamente di restituirla tutta, parola d'onore dei Ragazzi di via Pal!



## in gioco le attività'

**TITOLO:** Uccelli viaggiatori

**AMBIENTAZIONE:** l'attività come la storia sarà ambientata in un campo da gioco, dove i ragazzi ripercorrano alcuni momenti già vissuti al Grest da soli e poi insieme.

**FINALITÀ:** saper riconoscere i propri errori. Maturare la capacità di pentirsi, saper tornare sui propri passi e vivere con pazienza i tempi necessari o le penitenze per ristabilire l'equilibrio personale e con gli altri.

**DESTINATARI:** 8-14 anni - **DURATA:** 90' - **SPAZI:** all'aperto o al chiuso

**OCCORRENTE:** amplificazione, proiettore e pc – nastro carta (per delimitare lo spazio gioco e creare spazio nido) – grande dado di cartone rigido con indicate le penitenze.

**ISTRUZIONI:** vengono proiettati degli spezzoni del film "Alla luce del sole" sulla vita di don Pino Puglisi e si aiutano i ragazzi a comprendere quanti errori spesso si commettono per vari motivi. Errori che ci portano a perdere la fiducia negli altri. Don Pino, è un testimone del perdono e della fiducia, cerca sempre di dare delle regole ai suoi ragazzi, di ristabilire un equilibrio utilizzando talvolta penitenze, altre volte dimostrandosi rigido... Si fida di loro e aiuta i suoi ragazzi a sentirsi sempre come uccelli feriti che cercano di raggiungere il nido, per farsi medicare, trovare riparo e sicurezza. Anche i ragazzi al Grest sono come questi uccelli feriti, e ogni volta che sbagliano o che si comportano male, dovrebbero essere ricondotti al nido. Il gruppo viene diviso in 4 squadre. L'animatore annuncerà un errore commesso durante le giornate di campo e dopo lancerà il dado della penitenza (sarà costruito un grande dado con 6 facce; su ogni faccia una penitenza del tipo *superare una determinata prova fisica, insegnare nel più breve tempo possibile qualcosa a tutta la propria squadra ed esibirsi, ecc.*). Un concorrente per squadra, già prima individuato per aver commesso l'errore annunciato, dovrà eseguire la penitenza estratta, nel più breve tempo possibile, ma anche in modo giusto e preciso. Chi finisce per primo avrà diritto ad essere trasportato al nido dagli uccelli viaggiatori (gli animatori a turno faranno da uccello viaggiatore caricando il vincitore sulle spalle e facendoli attraversare il campo da gioco, fino al nido già delimitato). Al termine degli errori e delle penitenze assegnate vincerà la squadra che sarà riuscita a far trasportare più uccelli nel nido. Sarà possibile così richiamare l'importanza della squadra, l'unione che sostiene e fortifica. Gli altri infatti ci portano a fidarci e a sentirci capaci di chiedere scusa per gli errori commessi, ricordandoci che le penitenze richiedono tempo e costanza.

**ALCUNE ATTENZIONI:** è importante che il ruolo di uccello viaggiatore sia svolto dagli animatori, infatti proprio come don Pino, gli animatori verranno visti dai ragazzi come coloro che possono aiutarli a lavorare sugli errori e a pentirsi. Inoltre gli errori che verranno annunciati devono essere riferiti realmente a cose accadute durante le attività. È bene che le penitenze siano a misura di ragazzo e che puntino sempre all'interazione con gli altri.

IN GIOCO...



## in gioco le attività'

**TITOLO:** Di che pasta sei fatto?

**AMBIENTAZIONE:** i ragazzi della via Pal hanno bisogno di un tifo che li sostenga nella difesa del loro campo. Aiutiamo i ragazzi ad esercitarsi in vista della battaglia e a scovare eventuali traditori.

**FINALITÀ:** attraverso un'attività musicale cerchiamo di far comprendere ai ragazzi l'importanza di sostenere il proprio gruppo.

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** è un gioco a manche variabili a seconda del tempo disponibile.

**SPAZI:** si può eseguire sia all'interno sia all'esterno (anche se è meglio l'interno per riuscire a sentire la musica).

**OCCORRENTE:** una giuria, elenco di parole da tifare, elenco di canzoni da eseguire, fogli e biro.

**ISTRUZIONI:** l'attività è divisa in due momenti preceduti da una presentazione delle squadre in cui sono divisi i ragazzi. Ad ogni squadra viene dato un tempo per creare il proprio grido di battaglia con il quale la squadra si presenta. Terminato il tempo di preparazione le singole squadre si presentano con il grido di battaglia. Già in questa fase le squadre riceveranno dei punti per l'originalità e l'insieme della riuscita.

**Prima fase:** i ragazzi rimangono divisi nelle squadre e nella loro base si siedono in cerchio in modo da vedersi bene e riuscire meglio ad andare a tempo. Al centro del terreno di gioco sta l'animatore con un elenco di parole. Al via l'animatore dirà una parola e lascerà un certo tempo (deciso all'inizio da chi lo presenta) perché le singole squadre inventino un tifo a favore di questa parola. Allo scadere del tempo le squadre, una per volta, presenteranno il tifo preparato. La giuria giudicherà poi l'esecuzione assegnando i punteggi stabiliti.

**Seconda fase:** i ragazzi sono tutti seduti in un grande cerchio, raggruppati per squadre. Al centro c'è un animatore con in mano un elenco di canzoni. Al via griderà il nome di una canzone. A questo punto le squadre hanno 1 minuto di tempo per prepararsi a cantare, per nominare un caposquadra e per scegliere uno della propria squadra che sia il traditore, ovvero che canti un brano diverso da quello che cantano i compagni (pur cantando insieme a loro). Passato il minuto, una squadra per volta avrà 30 secondi per esibirsi. La giuria giudicherà le esibizioni migliori. Successivamente le squadre scriveranno su un foglietto il nome dei traditori avversari. Se indovinano riceveranno dalla giuria 5 punti bonus, da aggiungere a quelli accumulati. Vince la squadra che tra prima e seconda fase ha accumulato più punti.

**ALCUNE ATTENZIONI:** può essere utile variare le parole scelte per la prima fase chiedendo ai ragazzi di fare un tifo a sfavore delle parole scelte. Nella seconda fase, si può arricchire l'esecuzione delle canzoni chiedendo ai ragazzi di assumere delle posizioni diverse mentre cantano, ad esempio stando a gambe incrociate, stando con le mani dietro la schiena, ecc.



## in gioco tutti

**TITOLO:** Buffet per tutti!

**INTRODUZIONE:** le prime difficoltà che un *non vedente* incontra nel corso della sua vita quotidiana sono proprio quelle azioni che, per chi vede, sono scontate, primarie ed essenziali, come ad esempio “mangiare”.

**FINALITÀ:** far provare ai ragazzi l’esperienza di mangiare, senza poter vedere

**DESTINATARI:** 6-14 anni, genitori dei ragazzi del Grest

**DURATA:** 60’

**SPAZI:** al chiuso

**OCCORRENTE:** bende per coprire gli occhi di tutti i ragazzi e un buffet allestito a piacere

**ISTRUZIONI:** l’attività è utile da fare coi genitori, magari in occasione della festa finale del Grest. È un modo per condividere con loro il percorso che si sta facendo sulla disabilità e la diversità. Chiedere ai genitori di bendare i ragazzi. Chi non è bendato avrà il compito di accompagnare il famigliare al buffet e di servirgli qualcosa di dolce e qualcosa di salato, tutto in uno stesso piatto. Il piatto deve essere consumato bendato. Una volta sbendati, condividere l’esperienza fatta insieme e verificare se, una volta capito cosa c’era nel piatto, sono riusciti a mantenere separati gli alimenti o se hanno mescolato gusti e sapori. Ora si chiede ai ragazzi di immaginare di essere un non vedente, e di ripensare a quanto sarebbe importante, per una persona che non vede, avere indicazioni su cosa trova nel piatto, ma soprattutto in quale zona del piatto trova certi tipi di alimenti piuttosto che altri!

**ALCUNE ATTENZIONI:** l’attività si può anche proporre durante uno dei classici pranzi del Grest e senza genitori.

IN GIOCO...

# IN GIOCO LA BONTÀ'

## Il padre di Desiderio

Un bussare impaziente interrompe Anna intenta, durante l'assemblea straordinaria della Società dei Raccoglitori di Stucco, a chiedere una menzione di biasimo per Martino per aver lasciato seccare lo stucco sociale. Un uomo, un signore con la barba, è al cancello. Un uomo elegante con gli occhiali si presenta al campo di via Pal: è il padre di Desiderio. Chiusa la porticina, si avvicina ad alcuni ragazzi, mentre Anna corre a chiamare Giovanni, intento a giocare sulle fortificazioni della segheria. L'uomo è molto dispiaciuto perché il figlio è stato espulso dai Ragazzi di via Pal e vuole saperne il motivo. Senza il minimo tentennamento Martino dice che Desiderio è stato espulso perché ha tradito ed è passato con le Camicie Rosse, un altro gruppo di ragazzi che frequentano l'Orto Botanico, decisi a prendere questo campo per giocare a palla, dato che nel loro spazio usare la palla è impossibile. Il padre di Desiderio racconta di come il figlio sia tornato a casa piangendo e di come, dopo averlo costretto a dire la verità, ha confessato che i Ragazzi di via Pal lo accusano di tradimento. E dato che è una faccenda molto importante ha preso cappotto e cappello per venire a vederci chiaro... Se è vero, guai a quel ragazzo! Se è falso qualcuno dovrà chiedere scusa! E visto che nessuno tra i ragazzi osa aprire bocca, l'uomo si rivolge con forza a Martino chiedendo prove inequivocabili che testimonino l'accaduto. La voce del padre di Desiderio si fa molto decisa, quasi offesa... e Martino indica Ernesto come il ragazzo che sa tutto e che lo ha visto tradire. Ma prima che il signore si possa rivolgere con veemenza al giovane biondino, Giovanni lo ferma giustificandolo per il suo stato di salute e per l'impossibilità a rispondere. Ma il padre di Desiderio non ha nessuna intenzione di perdere tempo e si rivolge a Ernesto con il dito puntato, chiedendo la verità sul tradimento del figlio. La prossima immagine ci restituisce un ragazzo fortemente malato, con il sangue che gli martella le tempie e le mani che scottano, ma con un cuore talmente buono e limpido da capire che se avesse detto la verità, Desiderio sarebbe stato violentemente redarguito. "No, Desiderio non è un traditore!". L'uomo tira un lungo respiro di sollievo... i membri della Società dei Raccoglitori di Stucco rimangono interdetti. Tra la soddisfazione del padre, che non ha pensato nemmeno per un istante al figlio come traditore, si affaccia la richiesta mite di Ernesto di poter andare a casa. Viene allora accompagnato a casa da Giovanni, mentre, in preda al delirio della febbre, guarda il padre di Desiderio e gli sembra di vedere il professore di scuola. Un dolore grande pervade il cuore del nostro giovane amico febbricitante, mentre continua a ripetere che il suo onesto nome è stato scritto ingiustamente a lettere minuscole sul registro della Società dei Raccoglitori di Stucco, perché giudicato bugiardo e traditore. Già, in minuscolo, proprio il suo nome e propria ora che aveva dato prova di grande BONTÀ!

PUNTATA 14



## In Gioco La Scena

*Il campo di via Pal. Sono presenti tutti i ragazzi; Giovanni e altri due bambini scelti dal parterre giocano su alcune cataste di legna; Anna, Martino, Francesca, Ernesto sono in assemblea della Società dei Raccoglitori di Stucco.*

**ANNA:** È una cosa inaudita Martino! Sei presidente da pochissimo e hai già lasciato seccare lo stucco! Ti rendi conto?

**MARTINO:** Scusate, ma in questi giorni sono successe così tante cose!

**ANNA:** Non è una buona motivazione! Propongo una menzione di biasimo sul registro della Società dei Raccoglitori di Stucco!

*(Si sente bussare alla porticina. I ragazzi sussultano).* Ernesto va a vedere!

**ERNESTO:** Che siano già loro?

**ANNA (arrabbiata):** Ma che dici! Mica sono così scemi da venire a bussare e a dire permesso!

**ERNESTO (apre la porticina e la richiude):** C'è un uomo elegante con la barba che vuole parlare col Comandante.

**ANNA (urlando):** Giovanni! Vieni qui, c'è un uomo con la barba che ti cerca!

**GIOVANNI (che è su una catasta di legno):** Un uomo con la barba che vuol parlare con me? E chi sarà? È anziano?

**ERNESTO (alzando la voce per farsi sentire):** Uhm ... Sembra un signore sulla quarantina ... diciamo che potrebbe essere un nostro papà...

**GIOVANNI:** Beh, fallo entrare *(Ernesto va ad aprire)*. Che sia qualcuno della segheria mandato da Desiderio per mandarci via!

**MARTINO:** O qualcuno che viene a spiare! Se hanno cercato di comprare persino il custode con dei sigari, non dobbiamo sorprenderci di nulla.

**ANNA:** Però così non vale! Se si intromettono i grandi allora non è più un gioco! Non c'è più gusto!

**ERNESTO (entra, seguito da un signore con la barba. Intanto Giovanni ha raggiunto gli altri ragazzi):** Ecco signore, è lui il Comandante dei Ragazzi della via Pal, il Presidente Giovanni.

**PADRE DESIDERIO (viene avanti):** Piacere *(tende la mano, ricambiato da Giovanni)*, vi prego di scusarmi se vengo a disturbare i vostri giochi e le vostre assemblee. Io sono il padre di Desiderio *(tutti i ragazzi fanno facce strane, contrariate)*. So che mio figlio è stato espulso dal vostro gruppo e mi dispiace molto...vorrei conoscerne il motivo...

**MARTINO:** È colpa sua! Desiderio è stato espulso perché ha tradito ed è passato con le Camicie Rosse, un altro gruppo di ragazzi che frequentano l'Orto Botanico e che vogliono prendere questo Campo per giocare a palla dato che nel loro spazio non è possibile!

IN GIOCO...

**PADRE DESIDERIO:** Ma lui mi dice che vuole stare con voi, l'ho lasciato a casa che piange e si dispera! Mi ha fatto spaventare, pensavo fosse successo qualcosa di grave... poi... l'ho costretto a dire la verità e mi ha confessato di essere stato da voi accusato di tradimento. È vero che Desiderio ha tradito?

*(Nessuno parla, si sentono solo colpi di tosse di Ernesto)*

Sentite, vi chiedo di rispondermi per favore. Io non voglio interferire nelle vostre faccende, sul fatto che lui possa o no venire ancora con voi, ma mi interessa sapere se mio figlio è stato veramente un traditore e un vigliacco. È una cosa disonorevole che va punita, per cui se veramente lo è stato, e voi me lo confermate, ci penserò io a castigarlo come si deve... altrimenti qualcuno di voi dovrà chiedergli scusa.

*(Intanto Giovanni si avvicina a Ernesto, un po' in disparte preoccupato per la sua salute)*

**ERNESTO:** No, questo no *(continua a tossire sempre più forte)*.

**GIOVANNI:** Che hai Ernesto? Ti senti male?

**ERNESTO:** No, non preoccuparti, mi pare di avere solo un po' di febbre *(continua a tossire)*

**MARTINO:** Lo chieda a Ernesto, è stato lui a coglierlo in flagrante! Guardi è quello laggiù!

**PADRE DESIDERIO:** Ah, sei tu quindi Ernesto, il biondino di cui parlava mio figlio... da quello che mi ha raccontato, tu dovresti sapere tutto *(un po' minaccioso)* dovresti potermi dare delle prove inconfutabili sul suo tradimento... Parla allora!

**GIOVANNI:** Lui dovete lasciarlo in pace. Non sta bene, non può rispondere alle vostre domande.

**PADRE DESIDERIO:** Ora non mi interessa. *(Punta il dito contro ad Ernesto)* Voglio sapere da te la verità: mio figlio è stato o no un traditore?

**ERNESTO** *(guarda un momento i compagni e Giovanni, poi sicuro):* No, Desiderio non è stato propriamente né un traditore né un vigliacco! *(E comincia a tossire fortissimo. Gli altri ragazzi lo guardano sbalorditi per la bugia che ha appena detto)*

**PADRE DESIDERIO** *(sorridente):* Lo dicevo io che mio figlio non poteva essere un traditore! Forse sarà il caso che gli chiediate scusa! Arrivederci *(l'uomo esce)*.

**MARTINO:** Ernesto! Sei un bugiardo! Devi essere espulso dalla Società!

**GIOVANNI:** Silenzio! È stato solo buono, non ha voluto che Desiderio venisse picchiato!

**ERNESTO** *(visibilmente sofferente):* Mi scusi professore.

**GIOVANNI:** Professore?!?

**ERNESTO:** Posso andare a casa? Non mi sento bene *(sta quasi per accasciarsi a terra)*.

**GIOVANNI** *(abbraccia Ernesto per sostenerlo):* Andiamo Ernesto, ti accompagno io. Tu hai la febbre altissima! Stai delirando!

**ERNESTO** *(delirante, mentre esce dal campo con Giovanni):* Non è giusto che il mio nome sia scritto in piccolo sul registro della Società dei Raccoglitori di Stucco! In minuscolooooo! Vi rendete conto?!? Io sono un uomo onesto! Non è giusto! *(piagnucola)*

**GIOVANNI:** Stai tranquillo Ernesto, il tuo nome è già stato cancellato... andiamo a casa ora, devi metterti a letto.



## in gioco le orme

**CANTO:** Vivere la vita

**BRANO BIBLICO:** Ef 5,8-14

*Se un tempo eravate tenebra, ora siete luce nel Signore. Comportatevi perciò come i figli della luce; il frutto della luce consiste in ogni bontà, giustizia e verità. Cercate ciò che è gradito al Signore, e non partecipate alle opere infruttuose delle tenebre, ma piuttosto condannatele apertamente, poiché di quanto viene fatto da costoro in segreto è vergognoso perfino parlare. Tutte queste cose che vengono apertamente condannate sono rivelate dalla luce, perché tutto quello che si manifesta è luce. Per questo sta scritto: «Svegliati, o tu che dormi, dèstati dai morti e Cristo ti illuminerà».*

**COMMENTO:** chi compie il bene non deve mai nascondersi perché le sue azioni sono alla luce del sole e tutti possono vederle. Questo principio sta alla base della bontà, anche se spesso si preferisce raccontare le cose brutte che quelle belle, perché fanno più notizia! Paolo sottolinea la nostra chiamata alla bontà che diventa come una vestito di luce. Anche nel battesimo abbiamo ricevuto la luce di Cristo che ci richiama la comune vocazione a essere figli della luce; come dire: "Siamo buoni dentro!"

**SEGNO:** candela accesa

**GESTO:** carezza

Pensa ad almeno tre persone a cui sai di volere molto bene. Chiamale, rintracciale e cerca di incontrarle tutte prima che la giornata sia conclusa. Ciascuna di loro oggi si merita una tua carezza. Non dimenticarti tra le varie tappe di entrare in una chiesa; può darsi che tu debba fare una carezza anche a un crocefisso.

**IMPEGNO DEL GIORNO:** raccogliere le cose buone fatte durante la giornata

In questa giornata al centro dei nostri pensieri dovranno esserci le cose belle che abbiamo fatto, mentre metteremo da parte errori, situazioni tristi e ferite. Scrivi sul muro di via Pal due colonne, una contrassegnata in alto da un "+", sotto la quale saranno elencate 10 buone azioni fatte oggi, e l'altra da un "-"; sotto la quale, solo per oggi, gli errori che elencheremo saranno solo 5.

**PADRE NOSTRO**



IN GIOCO...



## in gioco il gioco

**TITOLO:** Acchiappa la bontà!

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 30'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** nastro bianco e rosso, cartoncini, pennarelli.

**ISTRUZIONI:** delimitare uno spazio gioco molto ampio e dividerlo per il numero di squadre presenti. Un giocatore per squadra viene prescelto per "stare al centro" della propria zona, gli sarà attribuito il ruolo di Ernesto e avrà lo scopo di *toccare* i giocatori avversari quando si avvicinano al centro della base; se ci riesce, il giocatore toccato si ferma in quella posizione, "colpito dalla bontà del suo gesto". Il tocco infatti ha una caratteristica ben precisa, deve essere un gesto di bontà (una carezza, un abbraccio, un inchino, un saluto, un bacio sulla guancia, ecc.). Se il giocatore avversario "non è toccato dal gesto di bontà" non si deve fermare. Ernesto, per ogni squadra, è il custode delle "parole di bontà", ovvero di alcuni cartoncini su cui è scritta una frase sulla bontà, che, i giocatori avversari "non toccati", dovranno cercare di prendere e riportare nella propria base, senza essere nuovamente "colpiti" da un gesto di bontà. All'interno della propria base, i giocatori non possono aiutare il custode buono, ma possono al limite scambiarsi di ruolo con lui. Vince la squadra che riesce a raccogliere più cartoncini di "buone frasi".

**VARIANTI:** gli animatori potrebbero chiamare dei cambi, durante lo svolgimento del gioco, che permettano ad Ernesto di cambiare ruolo più facilmente.

**ALCUNE ATTENZIONI:** il giocatore che sta al centro delle basi deve impegnarsi nel fare tanti gesti di autentica bontà, di fronte ai quali non si può non fermarsi!

LA BONTÀ'



## in gioco le attività'

**TITOLO:** Girotondo cambia il mondo

**AMBIENTAZIONE:** alla scoperta di una storia condivisa fatta di relazioni familiari.

**FINALITÀ:** aiutare i genitori a dedicare un po' più di tempo ai loro figli, non insegnando morali stanche, esperienze dovute, pensieri e vie conosciute, ma cercando di insegnare la magia della vita (cfr. come spunto di riflessione, *Non insegnate ai bambini* – Giorgio Gaber)

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 240'-300'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** macchina fotografica, album, matite, colori, oggetti vari.

**ISTRUZIONI:** l'attività richiede il coinvolgimento dei genitori che accompagneranno i loro figli in un percorso a piedi per le vie della città. Un percorso che racconta e narra di se stessi. Visitando luoghi, monumenti, case, e tutto quello che in una città c'è, i genitori ricostruiranno con i figli un tratto della loro storia, riusciranno a comporre un album che è fatto di racconti passati, di momenti presenti e di sogni futuri. Luoghi passati rivisti con un clic, luoghi condivisi e da visitare realmente con i bambini, luoghi disegnati e pensati che esprimono le speranze e i sogni dell'intera famiglia; oggetti cercati, creati, scelti, per esprimere relazioni condivise. Viaggiare insieme nella città per ricostruire e rivedersi, per vivere e condividere emozioni, per rendere partecipi i bambini di *una storia che si chiama magia della vita*.

**ALCUNE ATTENZIONI:**

- l'attività deve essere spontanea, non può seguire delle tappe uguali per tutti;
- invitare i partecipanti a svolgere il percorso possibilmente a piedi, per permettere un migliore dialogo familiare;
- allestire successivamente una "mostra" animata in cui la famiglia racconta, con il coinvolgimento attivo dei bambini, l'esperienza vissuta e le cose realizzate. La mostra non è però l'obiettivo principale da realizzare, ma l'esperienza deve prediligere la spontaneità e un clima di gioia e serenità all'interno delle famiglie.

IN GIOCO...



## in gioco le attività'

# LA BONTÀ'

**TITOLO:** Dica la verità, nient'altro che... la verità!

**AMBIENTAZIONE:** una piccola bugia, quella di Ernesto, detta a fin di bene per proteggere Desiderio dall'ira del padre. Quante bugie diciamo ogni giorno, spesso senza neanche accorgercene! Anche le nostre sono a fin di bene? Proviamo a metterci alla prova!

**FINALITÀ:** far scoprire ai ragazzi il valore della verità che spesso può anche salvarci da "dolorosi imprevisti"!

**DESTINATARI:** 8-14 anni - **DURATA:** 30' - **SPAZI:** al chiuso

**OCCORRENTE:** una videocamera o macchina fotografica con funzione audio-video, due sedie per gli intervistati, tutto ciò che può servire per gli imprevisti (es. farina, acqua, trucchi, musiche...), una lista di domande.

**ISTRUZIONI:** si pescano i nomi di due ragazzi di due squadre differenti. I due ragazzi verranno fatti sedere davanti ad una videocamera, la terribile "macchina della verità", davanti alla quale non si può mentire, altrimenti terribili saranno le conseguenze. A turno un ragazzo per squadra rivolgerà una domanda ai due ragazzi. Chi non risponde in maniera veritiera (sarà il "pubblico" a valutare), dovrà vedersela con gli imprevisti. *Esempi di domande:*

1. Fai parte della squadra più forte del Grest, anche se al momento non è prima in classifica?
2. Vorresti che si giocasse sempre a calcio?
3. La mattina appena sveglio, provi un'irresistibile voglia di andare a scuola?
4. Hai preso una bella cotta per una ragazza/ragazzo del Grest?
5. Ogni giorno al Grest rispetti le regole per stare insieme tutti bene?

*Esempi di imprevisti:*

- Farina sulla testa
- Gavettone d'acqua
- Farsi truccare (e rimanere truccati tutto il giorno – imprevisto per i maschi soprattutto)
- Coreografia da eseguire davanti a tutti senza preparazione
- Cantare una canzone davanti a tutti (o recitare una poesia)
- Ripetere tre volte uno scioglilingua.

**ALCUNE ATTENZIONI:** ovviamente le risposte dovranno essere verificabili al momento e conosciute dai ragazzi, almeno dagli amici. All'inizio, giusto per scaldarsi un po', si potranno fare domande semplici, poi le domande potranno diventare via via più complesse. Con la fantasia e la giusta conoscenza dei ragazzi si possono pensare le domande e gli imprevisti più disparati. Attenzione, però, che le domande non siano troppo personali o imbarazzanti. Il video potrà essere, in un secondo momento, montato e proiettato durante un momento di festa.



**TITOLO:** Stop, Alt, Passa!

**INTRODUZIONE:** *daltonismo*, ovvero inabilità a percepire i colori (del tutto o in parte). Attraverso questa attività proviamo a capire come i colori regolino la nostra vita e come il non poterli percepire possa essere fonte di isolamento. I daltonici in particolare spesso fanno fatica a distinguere il rosso, il verde e il giallo... quindi un semaforo diventa un segnalatore difficile da interpretare!

**FINALITÀ:** cimentarsi in un percorso di educazione stradale e capire l'importanza dei colori.

**DESTINATARI:** 6-10

**DURATA:** 150'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** nastro bianco e rosso, coni, cartelli di stop, obbligo di andare a destra o sinistra, cartone, tempera, forbici (o cutter), gesso bianco o scotch di carta.

**ISTRUZIONI:** dividere i ragazzi in 4 squadre e ogni squadra deve disegnare la sagoma di una macchina, ritagliarla e colorarla con la tempera dei colori della bandiera della propria Società dei Raccoglitori. Nel frattempo gli animatori disporranno nello spazio di gioco 2 percorsi, regolati dai cartelli stradali (obbligo di andare a destra o a sinistra, segnale di stop, vie delimitate dai coni e dal nastro bianco e rosso, rotonde con precedenza). I due percorsi avranno in comune un rettilineo che le varie auto in gioco devono percorrere in senso opposto. Nel rettilineo sono "in corso dei lavori", e quindi è necessario un senso unico alternato, che viene indicato all'inizio e alla fine del rettilineo da due operai con dei semafori (animatori "sandwich" dotati di 3 cartelli: rosso, giallo, verde). Ovviamente quando è rosso da una parte, dall'altra sarà verde per consentire il passaggio di una delle macchine e viceversa. Ma se alla guida ci fosse un daltonico? Vedrebbe verde al posto di rosso e ci sarebbe uno scontro tra le due vetture o entrambe le vetture starebbero ferme ad aspettare. Provare a simulare il percorso mettendo in circolazione le 4 vetture dopo aver spiegato ai ragazzi i segnali stradali utilizzati (per esempio allo *Stop*, devono star fermi almeno tre secondi se non passano auto!). Prima di partire verrà assegnato ad un autista, di una delle quattro squadre che gareggiano, il ruolo di daltonico. Spiegare il deficit visivo alla fine dell'attività e le difficoltà che i ragazzi con questo disturbo possono avere nelle attività didattiche o nel gioco.

**ALCUNE ATTENZIONI:** esiste un test per il daltonismo questo è il link: <http://www.iapb.it/anteprimaNews.php?id=177&a=38>

IN GIOCO...

# IN GIOCO LA FRATERNITA'

## Un nuovo soldato semplice

Alle 14 precise, come previsto, Giovanni entra dalla porticina di via Pal e trova tutti i ragazzi pronti a giocare e a sfidare qualsiasi invasore. Tutti tranne Ernesto, l'unico soldato semplice, costretto a stare a letto per la febbre. Una sensazione di grande unità e fraternità pervade tutto il campo. Giovanni raduna i ragazzi per dire che da oggi assumerà il grado di generale vista la sfida imminente con le Camicie Rosse. In pochi minuti il neo-nominato Generale Giovanni ricorda, ai suoi ufficiali, gli elementi principali del piano di difesa del campo di via Pal, nomina Martino come suo aiutante di campo al posto di Ernesto, il quale si presenta con al fianco un trombetta d'ottone acquistata con l'intero capitale della Società dei raccoglitori di Stucco... una bella trombetta da postiglione il cui compito è quello di emettere tre segnali: il primo, per annunciare l'arrivo del nemico; il secondo, per ordinare l'attacco; il terzo, per chiamare tutti a raccolta intorno al generale. E proprio quando si stanno per fare le prove, la vedetta appollaiata sulla palizzata si mette a chiamare a gran voce Giovanni per l'arrivo di una donna con una lettera in mano. Che sia una Camicia Rossa travestita da donna che viene a spiare? Dopo un'attenta osservazione la vedetta conferma l'avvistamento di una donna in carne e ossa, che sta per entrare nel campo. Con la lettera in mano si rivolge a Giovanni consegnando una missiva da parte di Desiderio... una busta con numerosi fogli, fortunatamente numerati, d'ogni specie di carta e formato. Tra la sorpresa generale Giovanni inizia a leggere la lettera: "Caro Giovanni, mi sento di fare un ulteriore tentativo per evitare che i nostri rapporti siano definitivamente interrotti. Mi rendo ora perfettamente conto di essere in difetto verso di voi e anche del fatto che voi non vi meritavate un trattamento simile da parte mia, specialmente dopo aver visto con quanta generosità vi siete comportati col mio babbo, prima di tutto Ernesto che, a costo di smentirsi, ha negato il mio tradimento. Il babbo è stato tanto felice e orgoglioso che suo figlio non fosse un traditore che, per premiarvi, mi ha regalato un libro di Giulio Verne che da tanto tempo desideravo... e allora io ho provveduto immediatamente a portarlo in regalo a Ernesto. Ho molto pensato in questi giorni al mio errore e così ieri a pranzo sono andato all'Orto Botanico, con il fermo proposito di scoprire qualcosa che vi potesse essere utile. Arrivato all'isola, mi sono arrampicato sullo stesso albero sul quale Ernesto aveva passato un intero pomeriggio e ho scoperto come le Camicie Rosse mi ritengono più una spia che un loro compagno... e questo a me fa un grande piacere perché io mi sento ancora uno dei Ragazzi di via Pal. Ho poi sentito che non verranno oggi al campo, ma domani. Caro Giovanni, ora non mi resta da dirti che tutto quanto ho scritto è la verità; non pensare che sia una bugia e che io ti voglia imbrogliare per fare un favore alle Camicie Rosse. Ti ho scritto tutto questo anche perché desidero meritare il vostro perdono e tornare con voi. Sarò un vostro fedele soldato semplice. Fammi sapere attraverso questa donna che è al servizio della mia famiglia, se posso tornare con umiltà insieme a voi e gustare della vostra FRATERNITA'." Gli occhi di Giovanni si fanno per un attimo lucidi e poi, senza un attimo di esitazione, si rivolge verso i ragazzi chiedendo la loro opinione. E il cuore sincero e semplice dei ragazzi... il cuore fraterno si esprime immediatamente in senso positivo. E in un batter d'occhio... ecco Desiderio, avvisato dalla donna, entrare nell'amato campo di via Pal, mentre Giovanni proibisce a tutti di far parola a Desiderio del suo errore. Se lui cercherà di farsi perdonare sarà perdonato e nessuno ricorderà la colpa o la rinfaccia... il caso è chiuso! Desiderio... da oggi non più tenente, ma soldato semplice felice.

PUNTATA 15



## In Gioco La Scena

*Il campo di Via Pal; sono presenti tutti i ragazzi che giocano sui "torrioni"; mancano Ernesto e Giovanni, che entra subito dopo. Una campana suona le due del pomeriggio*

**GIOVANNI** (*appena è in scena, i ragazzi smettono di giocare e si mettono sull'attenti intorno a lui*): Sono contento di trovarvi tutti qui puntuali. Bravi, ragazzi! Come sapete, oggi è una giornata importante. Il nostro esercito è in stato di emergenza, pertanto sottopongo al vostro benestare una proposta; lasciare la mia qualifica di Presidente, per assumere quella di generale a capo di tutte le forze armate. Ci sono obiezioni?

**ANNA**: Beh, obiezioni per la nomina no... solo...

**GIOVANNI**: Dì pure Anna, senza peli sulla lingua, dobbiamo essere sinceri tra di noi.

**ANNA**: Ecco, visto che... insomma ... sarebbe bello se... anche a noi ricevessimo una piccola promozione, appena un piccolo gradino più su, tanto per giustificare la tua nomina a generale...

**GIOVANNI**: Trovo giusta la tua osservazione; anzi, vi prego di scusarmi per non averci pensato io stesso. (*Ad Anna e Francesca*) Vi nomino d'autorità capitani d'operazione. Tu, Anna, dirigerai le operazioni dalla parte di Via Pal, tu dalla parte della segheria. Invece tu, Martino, dovrai affiancarmi. Sapete della grave malattia del nostro soldato Ernesto, quindi Martino lo sostituirà nell'essere mio aiutante. Martino, hai fatto quello che ti ho chiesto?

**MARTINO**: Certo generale! Con tutto il capitale della Società dei Raccoglitori di Stucco, ho comprato questa trombetta. Eccola.

**GIOVANNI**: Benissimo. Allora adesso ricapitoliamo il nostro piano di difesa, e quanto alla trombetta, essa servirà a darci tre segnali: il primo per annunciare l'arrivo del nemico; il secondo, per ordinare l'attacco; il terzo, per chiamare tutti intorno a me. Facciamo una prova!

**FRANCESCA** (*che ogni tanto si è affacciata come vedetta vicino la porticina in fondo*): Generale! C'è una donna che viene verso di noi! È vestita da inserviente. Ha una lettera in mano!

**MARTINO**: Che non sia una Camicia Rossa travestita da donna che viene a spiare!

**FRANCESCA**: No, è una donna vera! Eccola, arriva.

**GIOVANNI** (*si avvicina alla donna che entra*): Buon pomeriggio signora. In che possiamo servirla?

**DONNA**: Mi manda il signorino Desiderio... (*I ragazzi mostrano indignazione*)

**GIOVANNI**: Beh, e che vuole ancora da noi?

**DONNA**: Mi ha mandato d'urgenza per consegnare questa lettera al capitano. Siete voi?

**GIOVANNI** (*salutando, con un po' di galanteria*): Ora sono generale.

**DONNA**: Tenete. Desiderio mi ha chiesto di aspettare qui finché non la leggerete tutta e di non tornare senza avere prima, da voi, una risposta.

**GIOVANNI** (*prende la lettera e comincia a leggere ad alta voce*):

*"Caro Giovanni, mi sento di fare un ulteriore tentativo per evitare che i nostri rapporti siano*

IN GIOCO...

*definitivamente rotti. Mi rendo ora perfettamente conto di essere in difetto verso di voi e anche del fatto che voi non vi meritate questo trattamento da parte mia, specialmente dopo aver visto con quanta generosità vi siete comportati col mio babbo; prima di tutto Ernesto che, a costo di smentirsi, ha negato il mio tradimento. Il babbo è stato tanto felice e orgoglioso che suo figlio non fosse un traditore che, per premiarmi, mi ha regalato un libro di Giulio Verne che da tanto tempo desideravo... ma che ho provveduto immediatamente a portare in regalo a Ernesto. Ho molto pensato in questi giorni al mio errore e così ieri a pranzo sono andato all'Orto Botanico, con il fermo proposito di scoprire qualcosa che vi potesse essere utile. Arrivato all'isola, mi sono arrampicato sullo stesso albero, sul quale Ernesto aveva passato un intero pomeriggio, e ho scoperto di come le Camicie Rosse mi ritengano più una spia che un loro compagno... e questo a me fa un grande piacere perché io mi sento ancora uno dei Ragazzi di via Pal. Ho poi sentito che non verranno oggi al campo, ma domani. Caro Giovanni, ora non mi resta da dirti che tutto quanto ho scritto è la verità; non pensare che sia una bugia e che io ti voglia imbrogliare per fare un favore alle Camicie Rosse. Ti ho scritto tutto questo anche perché desidero meritare il vostro perdono e tornare con voi. Sarò un vostro fedele soldato semplice. Fammì sapere attraverso questa donna che è al servizio della mia famiglia, se posso tornare con umiltà insieme a voi e gustare della vostra fraternità. Se mi riannetterete, io sono a due passi dal campo pronto a raggiungervi immediatamente e a combattere al vostro fianco.*

*(Momento di silenzio, gli sguardi dei ragazzi si incrociano)*

**DONNA:** Vi prego, fate questo gesto di magnanimità. Guardate, io il signorino lo conosco bene, non è cattivo in fondo... gli ha fatto bene il vostro modo di agire; è stata una lezione che manco i suoi genitori sarebbero stati capaci di dargli... ve lo dico io, che l'ho visto nascere e crescere. Prima era tutto scontroso, questo non gli andava, quell'altro neppure... ora, non so come, vi dico, è diventato un altro ragazzo.

**GIOVANNI:** Capitano Anna e Martino, vorrei sentire il vostro parere prima di decidere...

**ANNA:** Io direi di sì... un ragazzo cattivo non si umilia così...

**MARTINO:** Io non ho nulla di contrario...

**GIOVANNI:** E va bene, sentito il parere del consiglio di sfida dei Ragazzi della Via Pal, io Generale Giovanni, decido che Desiderio può tornare tra noi.

**DONNA:** Oh, grazie, grazie, generale. Vado a chiamarlo subito *(la donna esce)*

**GIOVANNI:** Naturalmente, Desiderio sarà degradato a semplice soldato, come del resto lui stesso ha chiesto. Sia chiaro: quel che è stato è stato. È severamente proibito parlare di quello che è successo. Desiderio ha promesso lealtà e noi gliela dobbiamo dare senza mai rinfacciargli nulla.

*(Si sentono dei rumori: Desiderio entra di corsa, si ferma a debita distanza e scatta sull'attenti).*

**DESIDERIO** *(sorridente):* Signor Presidente.

**ANNA** *(suggerisce sottovoce):* Adesso, è Generale.

**DESIDERIO:** Signor generale, presente! *(E ripete il saluto)*

**GIOVANNI:** Bentornato Desiderio. Da oggi siamo intesi che sino a nuove disposizioni tu sarai semplice soldato Desiderio, pari grado del soldato semplice Ernesto.

**DESIDERIO** *(sempre sorridente):* Grazie, generale! Sono il soldato più felice che ci sia!



## in gioco le orme

**CANTO:** Laudato sii

**BRANO BIBLICO:** Rm 12,9-16

*La carità non abbia finzioni: fuggite il male con orrore, attaccatevi al bene; amatevi gli uni gli altri con affetto fraterno, gareggiare nello stimarvi a vicenda. Non siate pigri nello zelo; siate invece ferventi nello spirito, servite il Signore. Siate lieti nella speranza, forti nella tribolazione, perseveranti nella preghiera, solleciti per le necessità dei fratelli, premurosi nell'ospitalità. Benedite coloro che vi perseguitano, benedite e non maledite. Rallegratevi con quelli che sono nella gioia, piangete con quelli che sono nel pianto. Abbiate i medesimi sentimenti gli uni verso gli altri; non aspirate a cose troppo alte, piegatevi invece a quelle umili. Non fatevi un'idea troppo alta di voi stessi.*

**COMMENTO:** le attività che stiamo facendo esprimono già una fraternità perché sono impregnate di quegli atteggiamenti che ricorda anche Paolo e che rendono visibili i cristiani, come la gioia, la perseveranza, i comuni sentimenti. Questi atteggiamenti ci rendono uniti come una calamita che attrae a sé. Uniamoci in un abbraccio che renda ragione della nostra fede e della nostra appartenenza all'unico Signore.

**SEGNO:** calamita

**GESTO:** abbraccio

Se non hai un diario personale, più o meno segreto, avrai sicuramente un'agenda o un diario scolastico. Nella giornata di oggi scrivi tutte le situazioni in cui sei stato abbracciato o hai abbracciato un'altra persona (come gesto di saluto, per confortare, per comunicare i propri sentimenti, ecc.).

**IMPEGNO DEL GIORNO:** condividere la merenda

In questa giornata in cui è stato chiesto di dividere la merenda con i compagni, scrivi sul muro di via Pal i nomi dei compagni con i quali sono riuscito a dividerla.

**PADRE NOSTRO**



IN GIOCO...



## in gioco il gioco

**TITOLO:** Staffetta della fraternità

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 35'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** fogli per le lettere, penne, nastro bianco e rosso, oggetti per le prove durante i vari tratti del percorso per ogni squadra (palla di cuoio, corda, yo-yo, trottola, palla rimbalsina), cronometro, quaderno, matita.

**ISTRUZIONI:** come prima cosa ogni squadra dovrà scrivere una lettera sulla fraternità. Poi dovrà pensare a un piccolo percorso da fare a staffetta (ad esempio la corsa delle mattonelle, il lancio della ruzzola, la corsa dei sacchi, la corsa con i cerchi, ecc). In alcuni tratti del percorso, le squadre, insieme agli animatori, posizioneranno degli oggetti-prova con i quali i giocatori dovranno cimentarsi, una volta arrivati a quel punto del percorso, si tratta nell'ordine di

- un palla di cuoio, con cui fare 10 palleggi consecutivi facendola rimbalsare sul terreno;
- una corda con la quale fare 10 saltelli a piedi uniti, uno all'avanti e uno all'indietro;
- uno yo-yo, col quale fare 10 oscillazioni mentre si canta l'inno del Grest;
- una trottola, da far ruotare sul terreno di gioco il più a lungo possibile;
- una palla rimbalsina da lanciare in aria e riprendere al volo dopo aver fatto un giro su se stessi.

Al fischio del conduttore inizierà la staffetta, con tutte le squadre contemporaneamente impegnate, ciascuna nel proprio percorso; i corridori faranno tutto il percorso con la lettera sulla fraternità della squadra in mano, come "testimone" da passare al corridore successivo, una volta tornati alla linea di partenza. Se a un giocatore cade il testimone, dovrà stare fermo 10 secondi prima di riprendere il percorso. Se invece un corridore commette errori durante il percorso o non riesce a superare le prove, dovrà fermarsi nel punto in cui si trova e sostenere una penalità decisa da un animatore, arbitro di quello specifico percorso. Vince la squadra che termina il percorso completo nel minor tempo.

**ALCUNE ATTENZIONI:** oltre al conduttore ci devono essere degli animatori-arbitri anche lungo ciascun percorso, per segnalare ai corridori quando fermarsi per le penalità.



## in gioco le attività'

**TITOLO:** Pensieri creativi!

**AMBIENTAZIONE:** chiedere scusa è un grande atto di umiltà, oltre che di coraggio. Desiderio lo ha fatto scrivendo una lettera a Giovanni e a tutti i ragazzi della via Pal ringraziandoli del loro cuore sincero e fraterno! Tutti dobbiamo provare ad essere come Desiderio: un soldato semplice, ma felice per quello che ha fatto. È importante saper chiedere scusa, ma è ancora più importante farlo essendone realmente consapevoli e convinti.

**FINALITÀ:** stimolare la riflessione su se stessi, sulle proprie azioni nei confronti del prossimo, per essere più altruisti ed avere fiducia negli altri.

**DESTINATARI:** 6-14 anni

**DURATA:** 30' per l'attività manuale e 30' per un momento di riflessione

**SPAZI:** all'aperto e al chiuso

**OCCORRENTE:** mollette da bucato, fogli di carta colorata, pennarelli indelebili di vario colore.

**ISTRUZIONI:** distribuire ad ogni bambino e ragazzo un foglio colorato, pennarelli e una molletta. Esortarli a scrivere un pensiero per chiedere scusa su un gesto compiuto. Fare ripiegare il foglietto utilizzato per poi inserirlo nella molletta da bucato, che nel frattempo può essere colorata a proprio piacimento con i pennarelli indelebili. Raccogliete tutti i pensieri-mollette e introduceteli in un mega contenitore, dove verranno mescolati e scelti per un momento di condivisione.

**ALCUNE ATTENZIONI:** è utile che gli educatori sottolineino a tutti di non scrivere i loro nomi, così da invogliare anche i più timidi a partecipare all'attività.

**CONDIVISIONE:** al termine dell'attività è importante creare un momento in cui l'educatore può far leggere i bigliettini precedentemente mescolati, per poter riflettere insieme su quanto è stato scritto.

IN GIOCO...



## in gioco le attività'

**TITOLO:** "Animatamente!"

**AMBIENTAZIONE:** Giovanni è molto felice e commosso dal gesto di Desiderio, guarda i suoi fraterni compagni e il suo cuore si riempie di gioia. Perché non provare ad organizzare quindi una giornata di festa con tanta musica, giochi e divertimento?

**FINALITÀ:** affidare la progettazione di una normale giornata di Grest ai ragazzi più grandi, chiedendo loro di organizzarla come fosse una bella festa di compleanno.

**DESTINATARI:** 12-14 anni

**DURATA:** tutta la giornata

**SPAZI:** all'aperto e al chiuso

**OCCORRENTE:** diverso materiale di cancelleria, audio e da riciclo, a seconda di quello che si organizza (giochi, balli...).

**ISTRUZIONI:** i sottogruppi dei ragazzi di 10-14 anni avranno il compito di curare, organizzare, per i bambini dai 6 ai 9 anni, una vera e propria giornata Grest. I ragazzi quindi per un giorno saranno animatori e si occuperanno in mattinata:

- del momento d'accoglienza, stando coi bambini dai 6 ai 9 anni e giocando insieme a loro;
- dell'inizio vero e proprio dell'attività, con un momento d'animazione, che abbia lo scopo di creare un clima festoso sin dall'inizio della giornata. Per realizzare ciò, saranno necessari da parte dei ragazzi la musica, il canto, il ballo, i gesti animati;
- della parte teatrale della giornata, dove dovranno sperimentarsi in qualità di attori e dovranno sedersi tra i bambini per aiutarli a capire la scena;
- la riflessione sui contenuti, introducendo la parola maestra della giornata;
- del momento-gioco, da spiegare ai bambini dai 6 ai 9 anni e ai coetanei non coinvolti direttamente nell'organizzazione;
- del momento delle eventuali premiazioni come momento di gruppo per concludere l'esperienza del gioco;
- del momento del pranzo, cioè di quell'importante momento della giornata, in cui viene condiviso il cibo e lo stare insieme agli altri bambini;
- del momento-pomeriggio con l'organizzazione di diverse attività di laboratorio, in presenza di un educatore che guidi l'organizzazione di ogni laboratorio scelto.
- della parte conclusiva della giornata, con la merenda e i saluti sulle note di qualche bans o ballo di gruppo.

**ALCUNE ATTENZIONI:** Il gruppo dei ragazzi dai 10 ai 14 anni può essere suddiviso in sottogruppi, ognuno con il compito di occuparsi, realizzare e condurre i vari momenti della giornata Grest. La suddivisione e l'attribuzione dei compiti deve essere guidata però da un educatore.



**TITOLO:** Film Muto

**INTRODUZIONE:** come possiamo conversare con chi non sente? Sicuramente per le persone *non udenti* è utile leggere il labiale. Se consideriamo poi che spesso chi non sente, non riesce neppure a parlare, forse conversare, qualora avvenga, diventa proprio un impegno, un atto di intenzionalità vera.

**Finalità:** con un gioco di animazione teatrale proviamo a capire la difficoltà di un non udente nel poterci capire.

**DESTINATARI:** 6-14

**DURATA:** 120'

**SPAZI:** al chiuso

**OCCORRENTE:** fogli con diversi temi

**ISTRUZIONI:** dividere i ragazzi in gruppi di 4-5 persone. Ad ogni gruppo viene assegnato un tema diverso su cui i ragazzi devono inventare una storia e metterla in scena. Hanno tempo 20 minuti per prepararla. I ragazzi dovranno recitare togliendo il suono alla voce e scandendo le parole, per far leggere il labiale ai componenti delle altre squadre. Rappresentare le storie e alla fine di ognuna farsi raccontare dagli spettatori delle altre squadre cosa è stato rappresentato.

**ALCUNE ATTENZIONI:** far presente ai ragazzi-attori che mentre recitano, devono orientarsi verso il pubblico; se voltano le spalle, gli "ascoltatori" perdono il filo del discorso. Far presente che per facilitare la comprensione è ideale utilizzare frasi brevi, composte da parole facili e di uso comune.

IN GIOCO...

# IN GIOCO IL RISPETTO

## Dichiarazione di sfida!

Giovanni e Martino, appartati, conversano a bassa voce per definire bene gli ultimi dettagli della strategia di difesa. Improvvisamente la vedetta che si trova in cima alla palizzata dà l'allarme! Due Camicie Rosse si stanno avvicinando al cancello di via Pal. Sono i due fratelli Pàstzor con... con una bandiera bianca e con l'intenzione di parlamentare. Giovanni e Martino aprono la porticina proprio mentre i due ragazzi stanno arrivando. La scena successiva è molto divertente perché i quattro ragazzi dialogano fra di loro come se fossero in una vera cerimonia militare, con formalità e determinazione. L'obiettivo di quell'incontro è la dichiarazione di sfida esplicita che le Camicie Rosse vogliono fare ai Ragazzi di via Pal, con tanto di comunicazione esatta del giorno e dell'orario nel quale avverrà l'attacco. Non solo, vengono definite anche le regole della sfida tra i due schieramenti, in modo che tutti le possano rispettare, conoscendole bene. 1. Deve trattarsi di una sfida leale che non deve mai degenerare in rissa volgare. 2. Sono consentite tre maniere per sfidare: lancio di bombe di segatura o d'acqua, lotta corpo a corpo o scherma con le lance. 3. Chi tocca terra con le spalle, deve considerarsi vinto e non potrà più affrontare alcun avversario nella lotta, ma conserva il diritto di continuare a combattere negli altri due modi consentiti. 4. In nessun modo ci si dovrà far male, soprattutto prestando attenzione nel maneggiare le lance. 5. Non è permesso che un uomo solo sia attaccato simultaneamente da due. 6. Le squadre, invece, possono combattere l'una contro l'altra, senza preoccuparsi della loro capacità numerica. Poi... la sorpresa finale ed inaspettata. I due fratelli Pàstzor chiedono di conoscere l'indirizzo dell'abitazione di Ernesto, perché intendono andare a trovarlo, per porgergli gli omaggi e gli auguri di pronta guarigione da parte del loro comandante Franco. Già, proprio così. Con un atteggiamento di RISPETTO davvero sorprendente, le due Camicie Rosse vanno a trovare il piccolo Ernesto, e, oltre a portare i saluti del temibile Franco, i due fratello Pàstzor, colgono l'occasione per chiedere scusa rispetto al famoso "Sequestro!" di biglie fatto a Ernesto. Un timido sorriso di soddisfazione dell'ammalato, unito al suo dispiacere di non poter partecipare alla sfida, conclude questo incontro tra un piccolo eroe, commosso, e i "duri" delle Camicie Rosse. Inutile poi commentare come, subito dopo, i due fratelli abbiano potuto rinunciare a una tazza di buona cioccolata calda, offerta loro dalla madre di Ernesto. "No, grazie! I sentimenti che proviamo per Ernesto sono spontanei e non meritano premi!". Avanti, marce'! E che la sfida abbia inizio!

# PUNTATA 16



## In Gioco La Scena

*Il campo di Via Pal; sono presenti tutti tranne Ernesto. Nella seconda parte la scena si sposterà nella cameretta di Ernesto; si consiglia di allestire questa seconda scenografia in fondo alla platea, alle spalle dei ragazzi che partecipano al Grest. All'inizio, i ragazzi di via Pal sono nascosti dietro le cataste di legno, stanno giocando a rincorrersi. Sul "torrione" più vicino alla porticina c'è Anna che scruta in lontananza. Giovanni e Martino sono al centro della scena.*

**GIOVANNI:** Tutto chiaro Martino? Se qualcosa non è chia ...

**ANNA** *(lo interrompe con un fischio):* Generaleeeeeee!!! Nemico in vista! *(tutti in subbuglio).*

**GIOVANNI** *(a Desiderio):* Vigliacco, hai ancora tradito! Avevi detto che non venivano oggi!

**DESIDERIO** *(sincero):* No, non è possibile... c'è un equivoco: hanno cambiato piano!

**MARTINO** *(sale anche lui vicino ad Anna):* Sono le Camicie Rosse, sì... un attimo, però, sono solo i due Pàsztor e hanno innalzato una bandiera bianca!

**DESIDERIO** *(sollevato):* Vedete che non sono venuti all'attacco?!?

**I° PASZTOR** *(da fuori scena):* Comunicato per i ragazzi della via Pal! Il comandante Franco manda due uomini delle Camicie Rosse per parlamentare.

**GIOVANNI** *(ad Anna):* Scendi di là, falli entrare. Tu, Martino, vieni qui accanto a me. *(A Desiderio)* Scusami, ma anche tu devi capire, non è facile fidarsi da subito. Ritiro il vigliacco.

**I° PASZTOR** *(appena entrati):* Vorremmo parlare con il Comandante dei Ragazzi di via Pal.

**MARTINO:** Questo è il nostro capo: il generale Giovanni.

**I° PASZTOR** *(saluta):* Salve, siamo stati mandati come ambasciatori per presentarvi un'ufficiale dichiarazione di sfida del Comandante Franco, capo delle Camicie Rosse.

**II° PASZTOR:** Siamo qui perché vogliamo che la nostra sfida sia aperta e leale; non vogliamo far nulla di nascosto. Per questo, abbiamo deciso di notificarvi anche l'ora in cui attaccheremo il campo di Via Pal, sarà esattamente alle due e mezza di domani.

**GIOVANNI:** Grazie. Accettiamo la sfida. A nome dei Ragazzi di via Pal, vorrei fosse chiara una cosa: la sfida non deve diventare una zuffa. È una questione di rispetto.

**I° PASZTOR:** Siamo d'accordo, ed eravamo qui anche per darci un regolamento.

**GIOVANNI:** Proponiamo tre tipi di sfida: lancio di bombe di segatura o d'acqua, lotta corpo a corpo o scherma con le lance.

**II° PASZTOR:** Segna, fratello *(quello annota sul taccuino).* Quali le condizioni della lotta a mano?

**GIOVANNI:** Ritengo che chi tocca terra con le spalle, deve considerarsi vinto. Non potrà più affrontare un avversario nella lotta, ma solo continuare a combattere negli altri due modi consentiti.

**I° PASZTOR:** Nulla da obiettare.

**GIOVANNI:** Vorremmo poi fosse rispettata una regola fondamentale: in nessun modo ci si dovrà far male. Bisognerà fare molta attenzione alle lance e non è permesso che un ragazzo solo sia attaccato contemporaneamente da due. Le squadre, invece, potranno combattere l'una contro l'altra indipendentemente dal numero dei componenti. Per noi è tutto. Che ne pensate?

IN GIOCO...

**II° PASZTOR:** Va benissimo; vorremmo chiedere, a nome del nostro comandante Franco, solo un'ultima cosa: egli desidera avere notizie di Ernesto, perché ci hanno detto che è ammalato. Una delegazione vorrebbe andarlo a trovare per rendergli omaggio, perché quando è venuto da noi si è comportato in modo magnifico e noi rispettiamo i nemici che sanno essere soldati così valorosi.

**I° PASZTOR:** Poi, io e mio fratello vogliamo chiedergli scusa anche per il "Sequestro".

**GIOVANNI:** Ah siete voi! Benissimo, mi fa piacere vedervi in faccia. È giusto che facciate le vostre scuse a Ernesto. La sua abitazione è in Via Rakos, n°3. Non ho altro da dire.

**I° PASZTOR:** Neppure noi. Dietro front, avanti march.

*(I fratelli Pásztor escono dalla porticina e passano in mezzo alla platea, poi raggiungono il fondo dove c'è Ernesto in un lettino, con accanto la madre. Al suono di un campanello, la mamma si avvicina alle Camicie Rosse e mima un colloquio con loro; poi torna vicino al figliolo)*

**MADRE:** Ernesto, senti... sei sveglio? *(Ernesto è stordito)* Ci sono di là due ragazzi. Non ho capito bene se... delle giubbe, delle Camicie Rosse...

**ERNESTO** *(si sveglia di colpo)*: Allarme! Allarme! Ci sono i nostri nemici!

**MADRE:** Ma sono venuti a trovarti...

**ERNESTO:** Allora...non è ancora scoppiata la sfida?

**MADRE:** Ma che ne so io; sono disarmati, hanno solo chiesto di salutarti un momento.

**ERNESTO** *(sofferente)*: Va bene, falli entrare, saranno venuti a portarmi la dichiarazione di sfida...

**MADRE** *(uscendo)*: Oh Signore caro, sfida, nemici...

**II° PASZTOR** *(entrando)*: Ernesto, sono venuto a trovarti per portarti gli auguri di una felice e pronta guarigione da parte di tutte le Camicie Rosse.

**ERNESTO:** Oh grazie, veramente di cuore. Per la verità, mi aspettavo una dichiarazione di sfida!

**II° PASZTOR:** Quella l'abbiamo già fatta. È prevista per le due e trenta di domani.

**ERNESTO:** Peccato, non ci potrò essere! Oppure, mamma, potrei magari anche solo assistere, che dici?

**MADRE:** Caro, con la febbre che hai sarebbe una pazzia... diteglielo anche voi!

**I° PASZTOR:** Certo, Ernesto... prima la salute, poi il gioco, anche se io vorrei che tu fossi in campo: fa piacere avere degli avversari così leali e coraggiosi. Mi creda, signora, lei può essere fiera di avere un ragazzo così in gamba *(la madre si stringe a Ernesto)*.

**I° PASZTOR:** Noi ti chiediamo scusa se ti abbiamo preso in giro, in particolare in occasione del "Sequestro". È stata una cattiva azione.

**ERNESTO:** Ma io vi avevo già perdonato... noi ragazzi non dobbiamo mai portare rancore, qualunque siano le vicende che ci uniscano o ci separino!

**II° PASZTOR:** Grazie Ernesto. Noi, adesso, togliamo il disturbo, tanti cari auguri di cuore.

**MADRE** *(li accompagna alla porta)*: Vi ringrazio per l'affetto e le belle parole che avete detto del mio figliolo! Se permettete, vorrei offrirvi una tazza di cioccolata...

**II° PASZTOR:** Grazie, signora, come se l'avessimo accettata, ma siamo qui, solo in segno di grande rispetto verso suo figlio, Ernesto. Non abbiamo diritto a nessun premio. Pertanto, cordialmente, rifiutiamo. E ora, salutate il soldato Ernesto dei Ragazzi di Via Pal. "Present-arm"!



## in gioco le orme

**CANTO:** Vieni Spirito d'amore

**BRANO BIBLICO:** Rm 8,14-18

*Tutti quelli infatti che sono guidati dallo Spirito di Dio, costoro sono figli di Dio. E voi non avete ricevuto uno spirito da schiavi per ricadere nella paura, ma avete ricevuto uno spirito da figli adottivi per mezzo del quale gridiamo: «Abbà, Padre!». Lo Spirito stesso attesta al nostro spirito che siamo figli di Dio. E se siamo figli, siamo anche eredi: eredi di Dio, coeredi di Cristo, se veramente partecipiamo alle sue sofferenze per partecipare anche alla sua gloria. Io ritengo, infatti, che le sofferenze del momento presente non sono paragonabili alla gloria futura che dovrà essere rivelata in noi.*

**COMMENTO:** se conoscessimo fino in fondo il grande dono che il Signore ci ha fatto e la comune santità che ci è data dal battesimo avremmo un grande rispetto gli uni verso gli altri. Questo sostiene Paolo nelle sue lettere per cercare di unire le comunità. Con il rispetto reciproco è possibile costruire la vita comune perché ogni persona è immagine dell'amore del Signore, che riflette come uno specchio la sua immagine. Allora ogni tanto è importante alzarsi in piedi gli uni di fronte agli altri per ricordarci l'immagine di Dio.

**SEGNO:** specchio

**GESTO:** alzarsi in piedi

Estendiamo il gesto di alzarsi in piedi a tutta la giornata, e alziamoci dunque tutte le volte che incontriamo una persona per la quale nutriamo rispetto, indipendentemente dal luogo in cui ci troviamo. Ci renderemo conto che quando lo facciamo, le persone intorno a noi ci notano e ci osservano. L'alzarsi in piedi quindi in segno di riverenza è un gesto che non rimane solo tra due persone, ma significa comunicare una precisa intenzionalità anche di fronte alla comunità.

**IMPEGNO DEL GIORNO:** rispettare i ruoli all'interno del gruppo

In questa giornata sul muro di via Pal dovrai scrivere il nome di una persona che frequenta il Grest insieme a te, e accanto al suo nome una freccia; infine a destra della freccia dovrai scrivere una parola chiave che rappresenti una situazione nella quale oggi ti sei impegnato a rispettare il suo ruolo.

**PADRE NOSTRO**



IN GIOCO...



## in gioco il gioco

# IL RISPETTO

**TITOLO:** Rispettiamo le regole!

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 30'

**SPAZI:** all'aperto.

**OCCORRENTE:** scalpi, barattoli, palle di carta, nastro bianco e rosso, cartoncini dei colori delle squadre, scatoloni, nastro adesivo.

**ISTRUZIONI:** le squadre si dovranno misurare in vari tipi di sfida per prepararsi alla battaglia contro le Camicie Rosse. I giocatori delle squadre avranno 4 cartoncini del colore della loro bandiera di squadra e giocheranno singolarmente. Delimitate con il nastro bianco e rosso un grande cerchio di almeno venticinque passi di diametro. Successivamente dividete il cerchio in quattro spicchi uguali. Nel primo spicchio saranno a disposizione molti fazzolettoni per sfidarsi alla "lotta a scalpo". Appena entrati in questo spicchio i giocatori dovranno toccare gli avversari per poter formare le coppie che lotteranno. Se l'avversario è molto più grande di età, lo sfidato o la sfidata potrà decidere di farlo combattere con una sola mano. Dopo aver messo i fazzolettoni dietro la schiena inizierà il combattimento. Chi perde consegnerà al vincitore un cartoncino colorato e non potrà più combattere a quel tipo di sfida. Nel secondo spicchio saranno a disposizione delle funi per il tiro alla fune. Qui si può giocare singolarmente oppure con altri compagni, formando piccoli gruppi di sfida, purchè il numero di giocatori sia lo stesso per entrambe le squadre che si sfidano in quel momento. Chi perde, sia questi un solo giocatore o più, consegna il proprio cartoncino. Nel terzo spicchio ci saranno dei grandi scatoloni, dei barattoli e delle palle di segnature, per la sfida delle "bombe di segatura". I giocatori si dovranno mettere dietro gli scatoloni, sopra i quali saranno stati collocati i barattoli. Vince chi per primo abbatte i barattoli, guadagnando come sempre il cartoncino dell'avversario. Nel quarto spicchio, la sfida, sempre tra due giocatori, consiste nel dire il nome del maggior numero possibile di giocattoli semplici (o per lo meno non tecnologici, ad es. trottola, corda, bambola, palla, biglie, ecc.). Anche in questo caso la sfida si conclude con la consegna del cartoncino da parte del giocatore che ha perso. Se un giocatore perde tutti e 4 i suoi cartoncini, potrà sempre ricorrere alla soluzione "penitenza dall'animatore" per ottenerne altri 4! Al termine del tempo di gioco si conteranno i cartoncini accumulati dai singoli giocatori, e si proclamerà vincitrice la squadra che ne ha conquistati di più.

**VARIANTE:** i vari tipi di gara si possono fare anche la meglio delle quattro sfide.



## in gioco le attività'

**TITOLO:** L'essenziale è invisibile agli occhi

**AMBIENTAZIONE:** i due fratelli Pàstzor, prima della sfida, chiedono di conoscere l'abitazione di Ernesto perché intendono andare a trovarlo, data la sua febbre altissima. Anche i ragazzi del Grest possono riuscire a tenersi in contatto con i compagni che, per qualche giorno, non possono partecipare al Grest, magari proprio a causa di una brutta influenza!

**FINALITÀ:** coinvolgere i ragazzi che non possono per qualche giorno partecipare al Grest e permettere loro di poter comunque giocare e interagire da casa.

**DESTINATARI:** 6 – 12 anni

**DURATA:** variabile (a seconda dei ragazzi assenti e dei tempi disponibili). Si può fare o ripetere anche in più giorni.

**SPAZI:** non sono richiesti spazi specifici.

**OCCORRENTE:** stereo per sottofondo musicale; piccole sculture con creta, cartapesta, palloncini modellabili, cartone, ecc.

**ISTRUZIONI:** nella prima parte dell'attività i ragazzi presenti al Grest ascolteranno la testimonianza di una persona che fa servizio di volontariato in ospedale e il cui ruolo principale è far compagnia ai ragazzi malati (per es. i clown di corsia nei reparti di pediatria). Al termine della testimonianza viene chiesto ai presenti di portare ai ragazzi del Grest, che per vari motivi sono assenti, una scultura realizzata appositamente per loro e un biglietto di saluto firmato dai ragazzi "scultori". I ragazzi a casa invece, una volta ricevuto il dono, vengono aiutati dagli animatori a creare e inserire, su un grande cartellone, un gioco, un indovinello, un rebus, che il giorno dopo sarà affisso al campo e tutti gli altri ragazzi si divertiranno a giocarci.

**ALCUNE ATTENZIONI:** qualora fosse possibile, sarebbe opportuno incontrare il testimone nel luogo dove svolge il suo servizio, organizzando un'uscita con i ragazzi. Inoltre è importante avvisare prima i ragazzi assenti e le loro famiglie dell'intenzione di far loro visita, in particolare se sono assenti a causa di disturbi o situazioni serie.

IN GIOCO...



## in gioco le **attività**'

# IL RISPETTO

**TITOLO:** Regaliamoci le REGOLE!

**AMBIENTAZIONE:** la sfida tra i ragazzi di via Pal e le Camicie Rosse è alle porte, ma nulla può cominciare se prima non ci si dà delle regole ben precise, da rispettare affinché nessuno si faccia male e tutto si svolga per il meglio.

**FINALITÀ:** capire come i ragazzi vivono le regole e condividerne, attraverso un gioco teatrale, l'importanza.

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 90'

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**OCCORRENTE:** /

**ISTRUZIONI:** i ragazzi vengono divisi in gruppi di 4-5 persone. A ciascun gruppo viene assegnato un contesto sociale o ambientale specifico (es. la scuola, la famiglia, la posta, gli incontri di catechesi, la squadra di calcio...). Il gruppetto deve pensare quali regole esistano e vadano rispettate nel contesto che è loro capitato. Tra quelle che vengono in mente al gruppo, bisognerà scegliere: una regola che ritengono giusta e condividono ed una regola che ritengono sbagliata, difficile da rispettare e che quindi non condividono.

A turno, ciascun gruppo dovrà poi mettere in scena le due regole. Come?

- Quella condivisa verrà recitata in maniera allegra, ridendo a crepapelle.

- Quella non condivisa verrà recitata in maniera triste, piangendo a più non posso. Gli altri ragazzi, dalla rappresentazione della regola dovranno indovinare in che contesto siamo.

**ALCUNE ATTENZIONI:** alla fine dell'esibizione di ciascun gruppo, l'animatore aiuterà i ragazzi a riflettere in particolare sulla regola "non condivisa", cercando con loro le motivazioni dell'esistenza di questo precetto e la sua importanza.



**TITOLO:** Gli origami in catena di montaggio!

**INTRODUZIONE:** per DSA si intende *disturbi specifici dell'apprendimento*, ovvero disturbi che non permettono una completa autosufficienza delle capacità cognitive e delle abilità legate alla sfera del linguaggio. Questo si ripercuote non solo sugli esiti scolastici, ma in ogni ambito della vita quotidiana. Queste persone provano tensione e ansia quando non sono in grado di portare a termine i compiti richiesti o quando gli viene chiesto di impiegare lo stesso tempo degli altri.

**FINALITÀ:** far sperimentare ai ragazzi uno stato d'animo di tensione e di ansia da prestazione dovuto al dover realizzare un lavoro secondo tempi e direttive incalzanti, dentro un meccanismo fatto di passaggi sequenziali, per il quale se uno sbaglia, sbagliano tutti quelli dopo di lui!

**DESTINATARI:** 6-9 e 10-14

**DURATA:** 60'.

**SPAZI:** al chiuso

**OCCORRENTE:** carta per origami

**ISTRUZIONI:** dividere i ragazzi in squadre di massimo 8 persone, in base alle fasce di età 6-9 anni e 10-14 anni, e se possibile, far lavorare le diverse fasce di età, in due locali diversi. L'animatore, scelto un tipo di origama (aeroplano o rana per i più piccoli, cigno o farfalla per i più grandi), farà vedere come lo si può costruire, suddividendone la costruzione, in tante fasi quanti sono i partecipanti per ogni squadra. Successivamente distribuisce un foglio di carta per squadra, al primo della fila. Ogni ragazzo all'interno di ciascuna squadra dovrà realizzare una fase e poi passare l'origama al compagno alla sua destra, che eseguirà la seconda fase e così via, come in una catena di montaggio. Vince la squadra che ci impiega il minor tempo a costruire l'origama. Va messo un orologio o un cronometro grande, bene in vista cosicché i giocatori sentano la tensione del tempo che passa! Concludere con le premiazioni e con la spiegazione del senso dell'attività.

**ALCUNE ATTENZIONI:** su internet trovate diversi supporti (video, descrizioni di laboratori) per imparare a fare origami originali. Potete farne anche altri rispetto a quelli indicati. L'importante è che ci sia un animatore che mostri prima il procedimento, ma è importante anche che un animatore o un aiuto-animatore sia presente in ogni squadra, in modo da supportare i ragazzi nel corso delle varie fasi.

IN GIOCO...

# IN GIOCO L'ALTRUISMO

## Tutti in gioco!

Il giorno della sfida è giunto. Il giorno del gioco più importante è arrivato. Tutti sanno le regole, tutti sanno il luogo e l'orario. Giovanni fa alcune modifiche al piano scavando una trincea, un fossato profondo, davanti ad alcune fortezze. Sarà il luogo nel quale i ragazzi destinati a difendere la parte di via Pal si nasconderanno per poi uscire all'improvviso, dopo che gli avversari saranno stati bersagliati e stancati dalla bombe di segatura e acqua e dopo che una parte delle Camicie Rosse saranno state chiuse nel magazzino della segheria. Il Campo è pronto. La fortezza dalla quale Franco aveva rubato la bandiera viene lasciata volutamente senza nessuna insegna perché solo la riconquista leale di quella bandiera potrà colmare quell'affronto. Bandiera che, il giorno prima, una delegazione dei Ragazzi di via Pal aveva riconsegnato al temibile Franco, chiedendo che quel segno così rappresentativo fosse portato dalle Camicie Rosse durante la sfida, per essere riconquistato lealmente e non trafugato da un traditore. La sfida ha inizio secondo programma con il soldato semplice Desiderio che chiede di poter sfidare faccia a faccia il nemico, in primissima linea... E arrivano! La sfida dalla parte della segheria avviene come Giovanni ha previsto. Le Camicie Rosse inseguono i Ragazzi della via Pal che fingono la fuga fino a quando inizia il lancio delle bombe di segatura e d'acqua dall'alto delle fortezze. È tale il numero di lanci che la colonna dei fratelli Pásztor soccombe e viene rinchiusa nel magazzino, mentre la colonna di Franco attende dal lato di via Pal un segnale a intervenire, che non arriverà mai. Giovanni comprende che la tattica adottata dalle Camicie Rosse sarà la loro sconfitta. Attendere un segnale dai fratelli Pásztor garantisce ai Ragazzi di via Pal di essere sempre in un numero di forze superiori all'avversario. Quando Franco si rende conto che il segnale non arriverà mai è troppo tardi. La sua colonna si getta nello scontro, ma viene clamorosamente respinto dagli avversari che lo bombardano di segatura dalle fortezze e che addirittura lo sorprendono all'improvviso, sbucando dalle trincee. Franco soprattutto non capisce che fine possono aver fatto i suoi compagni... fino a quando non gli viene in mente un'idea. Nel capanno! Sono stati sopraffatti e chiusi nel capanno, ecco dove sono! E come in tutte le sfide, anche qui a determinare la svolta conclusiva non poteva mancare il colpo di scena. Mentre Franco si sta per dirigere verso il capanno a liberare i compagni, Ernesto sbuca fuori inaspettato, sbarrando la strada all'avversario e in un ultimo sforzo sovraumano d'ALTRUISMO, getta per terra il comandante nemico... per poi cadere, un attimo dopo, svenuto al suo fianco! Le Camicie Rosse subiscono un decisivo momento di sbandamento per la caduta del capo e vengono sospinte senza troppe resistenze fuori dal campo di via Pal. Vittoria! È tripudio generale... poi silenzio. Ernesto giace per terra, mentre Giovanni con un po' d'acqua fresca cerca di farlo rinvenire. Dopo alcuni minuti il giovane eroe apre gli occhi e si riprende, tra il grido di gioia di tutti i ragazzi, un fischio incredibile di Anna e un abbraccio di cuore di Giovanni. Ma Ernesto ha una domanda: Abbiamo vinto? Già, i Ragazzi della via Pal hanno vinto questo gioco, aiutandosi reciprocamente e mettendoci tutti l'impegno massimo. E ora... ora a Desiderio viene restituito il grado di tenente e a Ernesto, finalmente, concesso di diventare un ufficiale, anzi addirittura il Comandante! Una gioia grande... e un mancamento improvviso. Ernesto si accascia nuovamente, e proprio in quel momento sua madre entra nel campo di via Pal. Così, mentre la donna prende in braccio il suo ragazzo, i Ragazzi della via Pal si mettono in fila a due a due per seguire il compagno verso casa.

# PUNTATA 17



## In Gioco La Scena

*Il campo di via Pal. Ci sono tutti i protagonisti della storia più un po' di ragazzi scelti tra i partecipanti al Grest; manca Ernesto.*

**ANNA:** Che idea meravigliosa quella di scavare questa trincea profondissima davanti alle fortezze di via Pal! *(Per riprodurre il fossato profondo della trincea, si possono sistemare dei cartoni da imballaggio molto alti, nei quali alcuni ragazzi si nasconderanno per poi uscire all'improvviso)*

**MARTINO:** Già! Chissà che faccia faranno i nemici quando voi uscirete all'improvviso!

**ANNA:** Trovo geniale anche che faremo finta di scappare per spingerli il più possibile verso le fortezze e bombardarli di santa ragione! *(Ride divertita)*

**GIOVANNI:** Non solo. Ricordatevi che facciamo questo soprattutto per spingere una parte delle Camicie Rosse nel magazzino della segheria e chiuderli dentro. Sono certo che attaccheranno su due fronti. Noi dobbiamo neutralizzare i primi che entrano; il resto, sarà puro combattimento.

**DESIDERIO:** Sono convinto che i piani si svolgeranno come tu hai previsto, ce la faremo!

**GIOVANNI:** Lo spero. Naturalmente, ognuno di noi deve oggi dare il meglio di se stesso... insomma... mettercela tutta! Il momento è decisivo: si decide della vita oppure della morte del nostro gruppo; se potremo restare a giocare ancora nel nostro campo, oppure emigrare chissà dove. Ricordiamo che via Pal rappresenta per noi il gioco e la libertà ed è anche una scuola di lealtà e di onore. Anche per questo motivo ieri ho deciso di restituire la nostra bandiera ai nemici.

**ANNA:** Già, anche se Desiderio l'aveva rubata per noi, è giusto che la riprendiamo sul campo.

**DESIDERIO:** Avete ragione! È giusto che quel vessillo sia riconquistato lealmente e a proposito di lealtà... vorrei fare una richiesta: vorrei riscattare il mio errore passato e per questo vi chiedo di essere messo in prima linea nel combattimento, dove il pericolo è maggiore.

**GIOVANNI:** Va bene soldato Desiderio, richiesta accolta. Questo ti fa onore e sarà messo in conto per la tua riabilitazione. Ed ora iniziamo a sistemarci con calma, sono le due e un quarto... manca davvero poco...

*(I ragazzi di via Pal cominciano a sistemarsi nella trincea, sulle fortezze, vicino la porticina, chi verso una quinta che rappresenterà l'ingresso della segheria. In platea sono riunite le Camicie Rosse divise in due gruppi, anche a loro sono stati aggiunti alcuni ragazzi del Grest)*

**FRANCO** *(ha in mano la bandiera dei Ragazzi di via Pal):* Ragazzi dobbiamo sbrigarci, siamo un po' in ritardo; questo cambio di strategia ci ha portato via tempo, ma speriamo ci regali la vittoria. Ricapitoliamo: voi due sarete a capo dell'esercito più grosso ed entrerete dal lato della segheria. Appena dentro, cercate di metterne ko il più possibile... noi aspetteremo il vostro segnale per entrare! È fondamentale che ce lo diate nel momento più opportuno e noi... entreremo ad assestare il colpo di grazia!

**1° PASZTOR:** Sarà fatto Comandante! Noi andiamo! Aspettate lo squillo di tromba! *(Suona)*

**ANNA** *(di vedetta su un torrione):* Generale, nemico in vista!

**GIOVANNI** *(guarda col cannocchiale):* Sono loro, sì. Ognuno al suo posto di combattimento.

IN GIOCO...

Martino, primo squillo di tromba! Allora ragazzi, dalla parte della segheria ci sono i Pásztor e molti ragazzi; il grosso, quindi, sta dalla vostra parte. La strategia dovrebbe funzionare: se riusciamo a chiudere tutti questi nemici in magazzino, avremo in mano le sorti della battaglia. Allora, via!

*(Rumori; da una quinta entra il gruppo capeggiato dai Pásztor; dopo qualche corpo a corpo e qualche sfida a suon di lancia, Anna e altri fingono di chiedere aiuto e scappare verso la quinta opposta. Dall'alto cadono palloncini d'acqua-anche colorata-, palline di carta...)*

**RAGAZZIDI VIA PAL** (lanciando dall'alto): Vieni piccioncino, questa è per te! Beccati questa!

**GIOVANNI** (mentre lotta): Forza ragazzi! Sono quasi tutti dentro! Anna, chiudi a chiave!

*(Le Camicie Rosse, cercando di rincorrere chi sta scappando, vengono chiuse "nel magazzino", ovvero nella quinta opposta a quella da cui sono entrati; Giovanni ha spinto fuori scena il più grande dei Pásztor sfidandolo con corpo a corpo. Il primo gruppo è completamente annientato).*

**FRANCO** (in platea con pochi ragazzi): Perché il segnale non arriva! Ormai è passato troppo tempo! Ho un brutto presentimento! Dobbiamo entrare comunque, sperando sia il momento giusto. *(I ragazzi della via Pal si concentrano vicino alla porticina; entrano le Camicie Rosse e inizia la lotta. Dalle trincee sbucano altri ragazzi. Desiderio è in prima fila e, dopo tanti tentativi, riesce a strappare la bandiera dalle mani di Franco)*

**FRANCO** (mentre lotta, si allontana un attimo quatto quatto): Ma dove sono finiti gli altri? *(Si guarda intorno)...* accidenti, sono nel capanno!!! Saranno certamente stati chiusi lì dentro! È fatta! Vado a liberarli e la vittoria sarà nostra!

**GIOVANNI** (si accorge tardi che Franco sta per liberare tutti): Nooo! Siamo perduti! Franco ci è sfuggito! Addio campo di Via Pal! *(improvvisamente, dalla quinta, spunta Ernesto che si avventa contro Franco e lo getta a terra, poi sviene; Giovanni corre verso di lui e cerca di farlo rinvenire con un po' d'acqua).* Dio mio, Ernesto, che hai fatto! *(Le Camicie Rosse, distratte dalla sconfitta di Franco, si lasciano spingere in platea tra l'esultanza dei vincitori; subito, però, si accorgono di Ernesto e in silenzio corrono verso di lui. Dopo un po', il giovane eroe apre gli occhi e si riprende).*

**TUTTI**: Evviva, Ernesto sei un eroe! *(Anna fischia, Giovanni lo abbraccia)*

**ERNESTO** (a fatica): Generale... che è successo? Abbiamo vinto?

**GIOVANNI**: Certo Ernesto, abbiamo vinto aiutandoci reciprocamente e impegnandoci. Questa vittoria poi è in gran parte merito tuo; come dimostrazione ti consegniamo la bandiera che Desiderio ha riconquistato per recuperare il suo errore e che, per questo gesto, nomino di nuovo ufficiale.

**MADRE** (entra affannata, piangendo): Ernesto, ma che hai fatto!

**ERNESTO** (serrandosi al collo della mamma): Non mi sgridare mamma, ho voluto essere un uomo d'onore. Dovevo partecipare al combattimento!

**GIOVANNI**: Un attimo solo. Prima la promozione: visto il tuo spirito eroico, l'attaccamento al dovere e il tuo coraggio, propongo che tu, Ernesto, sia promosso Comandante!

**TUTTI**: Per il Comandante Ernesto, hip, hip, urrà!

**MADRE** (commossa, asciugandosi le lacrime): Grazie di voler così bene a mio figlio.

**ERNESTO**: Grazie! Addio amici, non so se ci rivedremo, ma sono contento di aver contribuito alla nostra vittoria *(i ragazzi si mettono in riga per far passare Ernesto in braccio a sua madre).*

**CANTO:** amatevi fratelli

**BRANO BIBLICO:** 1Ts 5,12-23

*Vi preghiamo poi, fratelli, di aver riguardo per quelli che faticano tra di voi, che vi sono preposti nel Signore e vi ammoniscono; trattateli con molto rispetto e carità, a motivo del loro lavoro. Vivete in pace tra voi. Vi esortiamo, fratelli: correggete gli indisciplinati, confortate i pusillanimi, sostenete i deboli, siate pazienti con tutti. Guardatevi dal rendere male per male ad alcuno; ma cercate sempre il bene tra voi e con tutti. State sempre lieti, pregate incessantemente, in ogni cosa rendete grazie; questa è infatti la volontà di Dio in Cristo Gesù verso di voi. Non spegnete lo Spirito, non disprezzate le profezie; esaminate ogni cosa, tenete ciò che è buono. Astenetevi da ogni specie di male. Il Dio della pace vi santifichi fino alla perfezione, e tutto quello che è vostro, spirito, anima e corpo, si conservi irreprensibile per la venuta del Signore nostro Gesù Cristo.*

**COMMENTO:** spesso pensiamo che l'altruismo sia fare qualcosa per gli altri. Paolo ci insegna che verso l'altro occorre prima di tutto avere un atteggiamento di vicinanza e comprensione e poi verrà il fare! Siamo altruisti quando il nostro cuore si rivolge all'altro, si muove nella sua direzione, accendendo lo Spirito che è in noi! La preghiera per gli altri è il segno più evidente che prima vengono i sentimenti e la fede e poi l'azione!

**SEGNO:** accendino

**GESTO:** un pensiero/preghiera per l'altro ad alta voce

E qui sbuca una proposta rivoluzionaria... E chi ha mai detto che il rosario lo recitano solo le nonnine? Sono molti i giovani, che nascosti e nel segreto, chiedono attraverso il rosario intercessione a Maria, per amici, parenti, situazioni difficili... e pare anche che ne derivi una risposta potente. Vuoi provare anche tu?

**IMPEGNO DEL GIORNO:** donare un po' di tempo all'altro

In questa giornata sul muro di via Pal dovrai scrivere l'indirizzo di una persona amico, che si è deciso di andare a trovare proprio oggi, perché gli fosse chiaro che proprio a lui volevamo dedicare un po' del nostro tempo.

**PADRE NOSTRO**





## in gioco il gioco

**TITOLO:** La battaglia per il campo di Via Pal

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 60'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** tantissimi scalpi (strisce di stoffa, larghe 2 cm e lunghe 30 cm), molti manici di scopa, almeno 2 scatoloni per squadra, almeno 6 barattoli di latta riciclati per squadra, tantissime bombe di segatura (o gavettoni), nastro bianco e rosso.

**ISTRUZIONI:** ora bisogna mettere in pratica tutto quello che si è imparato nella lotta allo scalpo, nel tiro della lancia e nel lancio delle bombe di segatura. Con il nastro bianco e rosso delimitiamo prima di tutto il campo da gioco e le basi di ogni squadra, in cui ci saranno: 1. Due "cancelli" (le entrate al campo di via Pal, larghe tre passi). 2. Almeno due "cataste" (due scatoloni chiusi con sopra alcuni barattoli e tantissime bombe di segatura). 3. Un "capanno della segheria" (una zona della base delimitata dal nastro bianco rosso riservata ai prigionieri). L'accesso al "campo" avversario è consentito esclusivamente dai due cancelli. Tutti i giocatori avranno lo scalpo e ogni squadra si dividerà al proprio interno tra *difensori* e *attaccanti*. I difensori dovranno suddividersi ulteriormente in *soldati delle cataste* e *soldati del campo*. I *soldati delle cataste* dovranno lanciare contro gli avversari le bombe di segatura e nel caso in cui colpiscano un avversario questi è preso e deve essere portato da un soldato del campo nel capanno della segheria. Qui, seduto, aspetterà di essere salvato da un suo compagno. Se un avversario invece prende da terra una bomba di segatura e, tirandola, fa cadere uno dei barattoli sopra la catasta-scatolone conquista uno scalpo. I *soldati del campo* invece potranno sfidare gli attaccanti delle altre squadre, toccando un avversario per la lotta con lo scalpo. Se vincono, porteranno l'attaccante nella prigione e prenderanno lo scalpo avversario. Se perdono dovranno consegnare lo scalpo e lasciare passare l'attaccante. Poi prenderanno uno scalpo dalle cataste per poter ri-iniziare a giocare. Gli attaccanti invece sono dei *lancieri*, avranno quindi le lance (manici di scopa) e potranno sfidare, sempre al tocco, i lancieri avversari al tiro della lancia. Se vincono gli verrà consegnato lo scalpo, se perdono dovranno consegnare il proprio e tornare alle proprie cataste per ricevere un altro scalpo. I lancieri possono salvare i propri compagni prigionieri, se riescono a entrare nel capanno avversario senza farsi toccare, né dai soldati del campo, né dalle bombe di segatura dei soldati delle cataste. Dovranno poi accompagnarli fino al proprio campo, e in quel momento saranno immuni da ogni sfida. Vince alla fine la squadra che ha più scalpi. Se prima della fine del gioco una squadra rimane senza giocatori e quindi senza scalpi è eliminata.

**ALCUNE ATTENZIONI:** la sfida allo scalpo o alla lancia deve essere di una sola manche per non rallentare il gioco. Il campo di ogni squadra deve essere ben progettato. Lasciate del tempo all'inizio ai ragazzi per sistemare i "cancelli", le "cataste" e il "capanno" nel modo per loro più strategico possibile.

# in gioco le **attività**'

**TITOLO:** L'attività più bella!

**AMBIENTAZIONE:** è una giornata memorabile per i ragazzi di via Pal. E loro, non solo hanno sfidato le Camicie Rosse, ma vogliono sfidare tutti gli amici che hanno vissuto l'estate insieme a Gioco libera tutti! !

**FINALITÀ:** coinvolgere tutte le realtà ANSPI e non, che hanno utilizzato Gioco libera tutti! Ogni Oratorio o Circolo riceve qui il compito di realizzare un'attività, che dovrà proporre al Grest e di cui dovrà fornire le prove!

**DESTINATARI:** tutti i Ragazzi della via Pal d'Italia!

**DURATA:** 60'

**SPAZI:** all'aperto.

**OCCORRENTE:** materiale essenziale.

**ISTRUZIONI:** il vostro incarico sarà quello di ideare un'attività, per la quale qui trovate già una serie di indicazioni, ambientata sullo scenario dei Ragazzi di via Pal e che dovrà essere eseguita a gruppi di 5 partecipanti. Ciascuno di questi gruppi a 5 punte rappresenta un PalTeam. Ogni PalTeam è formato da: un capo, un aiutante di campo, un segretario, un osservatore, un giocatore. Per ciascuno dei sentimenti e valori fin qui incontrati nella storia, ogni PalTeam dovrà sostenere una prova che permetta di volta in volta a tutti i componenti del gruppo di essere protagonisti.

*Amicizia, lealtà, onore, onestà, coraggio, bontà, giustizia, allegrezza, fraternità, semplicità, rispetto, impegno, libertà, comprensione, fierezza e ottimismo, altruismo e consapevolezza...* non vi resta, dunque, che inventare le prove! Una volta pensata l'attività-gioco, testatela durante l'ultima puntata di Gioco libera tutti. E scrivete poi a **oratorio20.20@gmail.com**, per inviare foto, oggetti, video che raccontino la riuscita dell'attività, oltre alla spiegazione dettagliata della stessa.

**Le migliori verranno pubblicate sul sito: [www.anspi.it](http://www.anspi.it) con l'indicazione degli Oratori/Circoli hanno partecipato a questa sfida.**

**ALCUNE ATTENZIONI:** non si tratta di un concorso, infatti non sono previsti premi, anche se due "premi importanti" in realtà sono in palio; la gioia di aver proposto un gioco che funziona ai propri ragazzi del Grest, ma anche la gioia di poter fornire uno strumento utile di animazione a tutti gli Oratori Anspi del territorio italiano.

IN GIOCO...

L'ALTRUISMO



anspi  
**ORATORIO**  
**20.20**

**TITOLO:** Braille

**INTRODUZIONE:** l'aspetto che vuole essere valorizzato in questa attività è l'utilizzo del tatto, risorsa sensoriale che scarsamente usiamo, a differenza invece delle persone *non vedenti*, che possiedono la conoscenza di uno strumento di comunicazione rappresentato da un sistema di scrittura e lettura a rilievo tattile, messo a punto nella prima metà del XIX secolo.

**FINALITÀ:** impariamo a usare il tatto come strumento per comunicare.

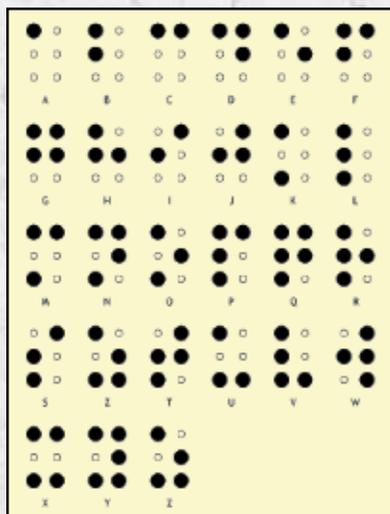
**DESTINATARI:** 6-14 anni

**DURATA:** 120'

**SPAZI:** al chiuso

**OCCORRENTE:** schede braille per i ragazzi (v. allegato)

**ISTRUZIONI:** dare una scheda *braille* ad ogni ragazzo. Chiedere di ricalcare i pallini neri corrispondenti alle singole lettere dell'alfabeto braille, e di volta in volta fargli girare il foglio per sentire al tatto l'aspetto della lettera corrispondente. Suddividere i ragazzi in squadre e intanto nascondere degli oggetti, senza che le squadre vedano dove sono nascosti. Poi consegnare ai ragazzi delle schede con messaggi semplici fatti con la tecnica sopradescritta del braille, per indicare dove si trovano gli oggetti. I ragazzi possono tenere la scheda braille precedentemente compilata sotto mano e dovranno cercare gli oggetti nel posto indicato dal messaggio. Vince la squadra che trova più oggetti.



# IN GIOCO LA CONSAPEVOLEZZA

## Fine della "Storia"!

Dal registro della Società dei Raccoglitori di Stucco: "Nell'odierna assemblea sono state prese alcune decisioni: 1. L'annotazione di Ernesto in lettere minuscole è stata dichiarata nulla, perché è stata la conseguenza di un errore. Il socio Ernesto è stato offeso senza alcuna ragione e nonostante questo ha portato con dignità questa l'offesa ricevuta, combattendo poi in una sfida decisiva per le sorti della Società stessa come un eroe. 2. Ernesto viene quindi scritto nuovamente in lettere maiuscole e con una menzione particolare, alla quale farà seguito la consegna di una pergamena che attesti il suo incomparabile valore e l'onore che la Società esprime nell'averlo come socio. 3. L'assemblea esprime la sua gratitudine al Comandante Giovanni per le inequivocabili imprese al servizio di cause giuste. 4. L'assemblea delibera che la tromba delle Camicie Rosse, conquistata durante la sfida al Campo di via Pal venga venduta per tornare ad avere un piccolo capitale sociale al servizio delle eventuali e improvvise cause della Società. 5. L'assemblea delibera una mozione di biasimo per Martino per avere lasciato seccare lo stucco sociale.

Una pergamena per riabilitare Ernesto. Giovanni cammina per le strade vicino al Campo di via Pal. Non gli va di studiare, non gli va di pensare a nient'altro, se non respirare l'aria del campo di via Pal e rimuginare sulle fatiche che Ernesto ha dovuto patire per gioco... solamente per gioco. E in pochi istanti le incredibili avventure degli ultimi giorni, gli attraversano mente... l'incursione nell'Orto Botanico con i due compagni di avventura, il racconto di Ernesto del "Sequestro!" dei fratelli Pàstzor, alcuni buffi episodi dell'impacciato, giovane biondino... E poi come dimenticare gli interminabili minuti passati sotto la finestra di Ernesto, insieme niente di meno che col temibile Franco. I due comandanti uniti dalla preoccupazione per Ernesto, l'uno trattenuto sotto quella finestra dal proprio cuore traboccante d'amore, l'altro condotto lì dai propri rimorsi, in attesa, entrambi, di conoscere le condizioni di salute del piccolo eroe... Pensare a questi ricordi non fa altro che aumentare il desiderio di tornare al campo di via Pal. Ed è curioso come, più si avvicina allo spazio da gioco "più bello del mondo", e più cresce in lui un senso di calma e sicurezza. Una medicina per tutti i mali... una sorgente di energia e voglia di vivere. Due passi per ripensare alla sfida con le Camicie Rosse... e poi il punto nel quale Ernesto aveva gettato per terra Franco, come un tempo Davide aveva atterrato il grande gigante Golia. Ma proprio mentre queste sensazioni gli restituiscono tutto il senso di quella sfida, due ragazzi, Anna e Martino sono fermi davanti al capanno del campo e parlano a bassa voce. Un posto giusto in cui fare la pace... una pace per sempre. Un silenzio imbarazzato, una lunga stretta di mano, un abbraccio di cuore. Anna e Martino mettono un punto di fine alla loro rivalità. Non solo, ma di fronte all'interrogazione di latino di domani decidono di aiutarsi e di studiare insieme. La vita ha molteplici esigenze e non permette di dedicare troppo tempo ai rancori e al passato. E mentre Anna e Martino si allontanano dal campo, canticchiando l'uno ed emettendo fischi l'altra, Giovanni sente dentro di sé quella pace di cui ha tanto bisogno. Già, visto che pochi istanti dopo, il custode slovacco della segheria gli avrebbe rivelato una terribile notizia: l'indomani l'architetto, proprietario del campo di via Pal, verrà a prendere le misure per iniziare a costruire una casa. Un casa, al posto del più meraviglioso spazio di gioco che si ricordi a memoria d'uomo? Giovanni rimane senza respiro, mentre una piccola lacrima scende dal suo viso, mentre nella sua pura e semplice anima di ragazzo, per la prima volta, si affaccia la CONSAPEVOLEZZA di quel che è veramente la vita, per la quale tutti noi, ora tristi ora lieti, lottiamo.

# PUNTATA 18



## In Gioco La Scena

*Strada. Sul fondo, la staccionata e la porticina del campo di Via Pal. Giovanni e Franco sono seduti di fronte al pubblico in un angolo della scena. Dall'altra parte sono riuniti Anna, Francesca, Martino, Desiderio e altri ragazzi.*

**ANNA:** Visto l'esito positivo della battaglia, è il caso di concentrarci nuovamente sulle vicende della nostra Società dei Raccoglitori di Stucco che necessita di alcune delibere urgenti.

**MARTINO:** In qualità di Presidente, io...

**ANNA:** Fa silenzio. L'Assemblea ha deliberato una mozione di biasimo nei tuoi confronti per aver lasciato seccare lo Stucco sociale; va scritto nel nostro registro insieme ad altre cose. *(Martino si ammutolisce)*

**FRANCESCA:** Già. Dopo aver compreso come sono andate le cose, anche l'annotazione sul registro del nome di Ernesto in lettere minuscole va dichiarata nulla, è stato un errore. Il socio Ernesto è stato offeso senza alcuna ragione e, nonostante questo, ha sopportato con dignità l'offesa ricevuta, combattendo, con coraggio, una sfida decisiva per le sorti della Società stessa.

**MARTINO:** Io proporrei...

**ANNA:** Zitto tu... dopo quello che hai fatto, pretendi di fare proposte!

**FRANCESCA:** Dai Anna, non essere così intransigente...

**ANNA:** Forse non ti rendi conto di quello che è successo! Siamo senza stucco sociale! Neppure il pericolo del professore ci aveva fermato e ora tu... lasciamo perdere e andiamo avanti. Desiderio, tieni il registro e scrivi di nuovo in lettere maiuscole il nome di Ernesto.

**DESIDERIO:** Certo! Che scrivo?

**ANNA:** Io direi. Titolo: menzione d'onore per il soldato Ernesto. L'Assemblea delibera che si consegnerà al soldato, da poco Comandante dei Ragazzi di via Pal, una pergamena che attesti il suo incomparabile valore e l'onore che la Società esprime nell'averlo come socio.

**DESIDERIO:** Se volete preparo io la pergamena.

**ANNA:** Perfetto.

**FRANCESCA:** Io direi di appuntare sul registro anche la nostra gratitudine per il Generale Giovanni che ha saputo condurre le operazioni in modo impeccabile.

**ANNA:** Sono d'accordo.

**FRANCESCA:** Ora dobbiamo solo stabilire cosa fare in merito a quello che vi dicevo prima...

**DESIDERIO:** Per me va benissimo.

**FRANCESCA:** Anche per me!

**ALTRI RAGAZZI:** È un'ottima idea!

IN GIOCO...

**MARTINO:** Se posso dire anche la mi...

**ANNA:** No grazie. Non ci interessa. *(Martino si intristisce)*

**FRANCESCA:** Allora Desiderio... scrivi... "l'Assemblea delibera che la tromba acquistata durante la sfida al Campo di via Pal venga venduta, per tornare ad avere un piccolo capitale sociale al servizio delle eventuali e improvvise cause della Società". Fatto? *(Desiderio annuisce)*

**ANNA:** Bene, io andrei a cercare Giovanni per avere notizie di Ernesto. So che è passato da casa sua ed è rimasto fuori ad aspettare notizie sulla sua salute indovinate con chi? Con Franco! Il capo delle Camicie Rosse! Anche lui è preoccupato del nostro ex soldato! Andiamo.

**MARTINO:** Senti Anna... i comandanti dei due gruppi hanno fatto pace... e se facessimo pace anche noi?

**ANNA:** Vedremo... *(accenna un sorriso)*

*(Scena mimata, magari con sottofondo musicale. I ragazzi si avvicinano a Giovanni e Franco; Giovanni si alza e abbraccia i suoi amici).*

**CANTO:** Ogni mia parola

**BRANO BIBLICO:** 1Cor 1,26-31

*Considerate infatti la vostra chiamata, fratelli: non ci sono tra voi molti sapienti secondo la carne, non molti potenti, non molti nobili. Ma Dio ha scelto ciò che nel mondo è stolto per confondere i sapienti, Dio ha scelto ciò che nel mondo è debole per confondere i forti, Dio ha scelto ciò che nel mondo è ignobile e disprezzato e ciò che è nulla per ridurre a nulla le cose che sono, perché nessun uomo possa gloriarsi davanti a Dio. Ed è per lui che voi siete in Cristo Gesù, il quale per opera di Dio è diventato per noi sapienza, giustizia, santificazione e redenzione, perché, come sta scritto: Chi si vanta si vanti nel Signore.*

**COMMENTO:** al termine di questo cammino potremmo sentirci uguali a prima e forse non ci sembra di essere migliorati o aver imparato qualcosa. Paolo ci ha accompagnato in questo percorso e ci ha insegnato che la vera forza e la vera sapienza non risiede in se stessi ma è dono dall'alto. È Parola che si compie e che affida a ciascuno il proprio dono per l'utilità comune. Forse la nostra piccolezza e semplicità potrebbe sembrare inadeguata ma è il Signore che opera e ci rende consapevoli di quello che possiamo fare insieme a Lui.

**SEGNO:** libro

**GESTO:** metter al centro il più piccolo dl gruppo

Il più piccolo del gruppo, Qualcuno ci dice, che spesso potrebbe custodire perle di saggezza inaspettate. Ecco che se vogliamo incontrare questa saggezza dovremo mettere da parte il nostro senso di superiorità e ascoltare il "piccoletto". Per farlo in maniera autentica e indisturbata perché non fare quattro chiacchiere di fronte a una cioccolata fumante o a un lauto pranzetto? Offerto da noi ovviamente...

**IMPEGNO DEL GIORNO:** accogliere i propri limiti

In questa giornata siamo arrivati a fare i conti con la verità di noi stessi, che questa avventura forte ha sicuramente in un modo o nell'altro fatto emergere. Ed eccoci pronti per scrivere sul muro di via Pal l'elenco dei nostri difetti, al solo e unico scopo di poter tracciare sopra questo elenco una bella "X" con la tempera rossa, in segno di crescita vera.

**PADRE NOSTRO**





## in gioco il gioco

**TITOLO:** La fiera dei giochi di Via Pal

**DESTINATARI:** tutte l'età, compresi i genitori e i nonni.

**DURATA:** anche un intero pomeriggio

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** tutti i materiali serviti per realizzare i vari giochi utilizzati durante il Grest, e soprattutto quelli già costruiti da voi.

**ISTRUZIONI:** per festeggiare la vittoria dei Ragazzi di via Pal sulle Camicie Rosse dell'Orto botanico, realizziamo una fiera con tutti i giochi costruiti durante il Grest, invitando a partecipare anche famiglie, genitori e nonni. Si potrebbero realizzare degli spazi dedicati, dove giocare singolarmente: alla corsa delle mattonelle; alla corsa dei sacchi; al lancio della lippa; alla fionda tira cavetti; al kavello greco; allo schioppetto; allo scandorlo; alla ruzzola; alla biglia in cerchio; a cicca, boccia e spanna; alla buca delle biglie; alla catapulta dei fagioli, al tiro gli anelli; alla pista dei tappi; a waasa; a braccio di ferro; a bocce quadrate. Formare inoltre delle squadre miste di genitori e ragazzi per gareggiare: a rubabandiera; a palla avvelenata; al tiro alla fune; a palla prigioniera; a palla saracena; a bandiera saracena; a hockey a mano. Infine giocare tutti insieme (non necessariamente divisi in squadre): a nascondino; ai quattro cantoni; alla campana; all'elastico; alla cavallina; alla corsa dei sacchi.

**VARIANTE:** ipotizzare anche la possibilità di lasciare degli spazi gioco pensati esclusivamente per i genitori e soprattutto per i nonni.

**ALCUNE ATTENZIONI:** è una festa quindi non c'è un vincitore, l'obiettivo è solo il divertimento di giocare insieme. Inoltre tutti i giochi qui citati per la fiera sono spiegati nel dettaglio nel *Manuale dei 50 giochi senza tempo*, in appendice al sussidio.



## in gioco le **attività**'

**TITOLO:** La pace che fa per me

**AMBIENTAZIONE:** la sfida tra i due gruppi è finita. Nel campo di via Pal è tornata la pace dopo il gran chiasso provocato dalla sfida con le Camicie Rosse. Anche Anna e Martino decidono di porre fine alle loro discussioni relative allo stucco della Società. Ma... da che parte cominciare per chiedersi scusa? C'è un metodo? In realtà ognuno ha il proprio modo di fare pace... Cerchiamo il genere che fa per noi!

**FINALITÀ:** riflettere sul fare pace attraverso l'ascolto di generi musicali diversi e attraverso la composizione del testo di una canzone da abbinare ad una melodia nota. Comprendere che per fare pace sono importanti sia il testo, sia la musica d'atmosfera giusta, ma soprattutto gli atteggiamenti.

**DESTINATARI:** 8-14 anni

**DURATA:** 50'

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**OCCORRENTE:** uno stereo; un cd precedentemente preparato; fogli e penne.

Istruzioni: in primo luogo si faranno ascoltare ai ragazzi 4 canzoni in lingua straniera. Si chiederà loro di indovinare quale delle 4 parli di pace. Dopo averli fatti confrontare sul perché delle loro supposizioni, si svelerà loro che tutte parlano di pace o del fare pace con qualcuno. I generi musicali sono diversi perché ogni persona, ogni situazione, può richiedere un modo diverso per affrontare queste situazioni. Far vedere loro anche stralci di testo della canzone tradotta. Anche i testi sono diversi, ma la finalità è la stessa: chiedere scusa. A questo punto, in gruppi di 6-7 persone, dovranno comporre il testo di una canzone che parli del fare pace, a partire da una melodia nota.

**ALCUNE ATTENZIONI:** tra le canzoni che potete utilizzare vi segnaliamo "You and me" (Wannadies); "Mad" (Ne-Yo); "You're My Best Friend" (Queen), "Please forgive me" (Brian Adams). Per le traduzioni dei testi di questi brani in particolare, si consiglia di utilizzare solo le frasi strettamente connesse al tema, poiché in alcuni casi l'intero brano potrebbe non essere adatto a dei ragazzi.

IN GIOCO...



## in gioco le attività'

**TITOLO:** Super Party "Gicoliberatutti"

**AMBIENTAZIONE:** la nostra avventura sta per volgere al termine. Quanti giochi, quante attività, quanto divertimento ci ha regalato! Perché non concludere il tutto con una megafesta preparata dai ragazzi che coinvolga tutti e ripercorra le tappe più significative della magica estate trascorsa insieme?

**FINALITÀ:** offrire ai ragazzi un'importante occasione di protagonismo, dando loro la responsabilità di alcuni stand della festa finale del Grest.

**DESTINATARI:** 8-14 anni - **DURATA:** 180' - **SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**ISTRUZIONI:** perché ciascuno possa essere utile alla riuscita di questo momento è importante programmare e preparare tutto per tempo. I ragazzi si divideranno in gruppi a seconda delle loro passioni e si impegneranno a preparare dei momenti precisi della festa. Di seguito si suggeriscono alcune attività divise per gruppi di lavoro che possono essere attivati anche nei giorni antecedenti la festa, in vista del grande evento.

*Gruppo dolciumi:* si potrebbe pensare di realizzare il "cartoccio", simile a quello del venditore ambulante della storia, con un cartoncino all'esterno, sul quale scrivere una "ricetta strampalata" con tutti gli ingredienti che hanno reso bello questo GREST. Es. Ricetta del Grest più mitico che ci sia! - Ingredienti: 100 gr di giochi; 200 gr di fantasia; aggiungere una dose di buona volontà e altruismo, e infine una manciata di ragazzi, circa un centinaio.

*Gruppo serra:* piantare, in Oratorio, un albero che resterà a ricordo di questa magica estate e che, durante la festa, sarà "battezzato" con un nome ed un rito... del tutto inventato! (Se un albero è troppo, ci si può accontentare di una piantina in un bel vaso). Selezionare una serie di fiori e spezie particolarmente profumati per realizzare dei sacchetti da regalare alle famiglie.

*Gruppo teatro:* preparare delle barzellette da mettere in scena come intermezzo durante la festa; cambiare il testo di una canzone componendone uno proprio che racconti l'avventura dell'estate. La nuova canzone sarà presentata in anteprima durante la festa finale con tanto di accompagnamento di chitarra.

*Gruppo manualità:* realizzare la "scenografia" per la festa. Qualche esempio? Uno striscione con la scritta "Gicoliberatutti - GREST 2011"; una grande trottola; un aquilone gigante; delle cornici in cartoncino per la foto-ricordo da consegnare a tutti alla fine della festa.

*Gruppo musiche:* preparare un balletto sull'Inno del Grest che potrà essere presentato come sigla iniziale e finale della nostra festa; fare una selezione di brani musicali da mettere in sottofondo durante la festa.

*Gruppo foto:* fare una selezione di foto scattate durante il Grest e realizzare un video o un Power Point aggiungendo delle frasi di commento o delle cornici particolari; realizzare dei fotomontaggi, associando ad ogni animatore il corpo di un animale o di personaggi buffi.

**ALCUNE ATTENZIONI:** come ogni festa che si rispetti, non possiamo certo concludere la serata senza scatenarci in pista! Le cataste di legno, che con la fantasia dei nostri protagonisti hanno saputo trasformarsi in torrioni e fortezze, si trasformeranno, per l'occasione speciale, in cubi da discoteca pronti ad accogliere i ballerini più stravaganti... genitori o ragazzi che siano!



**INTRODUZIONE:** siamo alla fine del percorso. Siamo partiti dalla diversità che c'è in ognuno di noi e attraverso attività fotografiche, motorie, manuali, tecnologiche, sportive e teatrali, abbiamo provato a immedesimarci con le diversità di chi vive accanto a noi. Cambiare "il punto di vista" ci ha permesso di esplorare nuovi orizzonti e ci ha aiutato a conoscere le ricchezze e le difficoltà delle persone "diverse da noi", e inevitabilmente, questo porta a temere meno *"l'incontro con l'altro"*. Con quest'ultima puntata vogliamo fare dono di quanto appreso finora, attraverso un'attività di volontariato, e ci serviremo sempre della macchina fotografica come ausilio: siamo partiti dalle foto e torniamo alle foto, secondo un disegno di continuità circolare. Perché alla fine il cerchio è la figura geometrica che meglio rappresenta l'uguaglianza di tutti i punti rispetto al centro: l'uguaglianza nella diversità.

**FINALITÀ:** attraverso un'attività di servizio incontrare nuovi amici.

**DESTINATARI:** 6-14 anni

**DURATA:** mezza giornata di attività + preparazione + momento conclusivo di riflessione

**SPAZI:** all'aperto o al chiuso

**OCCORRENTE:** macchine fotografiche digitali

**ISTRUZIONI:** solitamente ogni comunità parrocchiale, ogni quartiere, ogni paese ha attività di servizio quali centri di ascolto, giornate di convivialità con gli anziani, servizio in ospedale, ecc. Scegliere alcuni di questi enti di servizio, e, accordarsi con i rispettivi responsabili, per permettere che i ragazzi del Grest possano vivere una giornata a servizio di queste "diversità". Dividere poi i ragazzi in piccoli gruppi, in modo da distribuirli omogeneamente tra i servizi risultati disponibili e in base alle indicazioni date dai responsabili dei servizi stessi. Chiacchierare con anziani e malati, organizzare per loro una tombolata, portargli in regalo un oggetto fatto con le nostre mani, organizzare una merenda per persone straniere o senza dimora... le idee sono tantissime. Largo alla creatività! Una volta sul posto, ricordare ai gruppetti di scattare alcune fotografie dell'attività fatta o una foto di gruppo. Si potrebbero poi realizzare dei cartelloni su cui incorniciare le foto che ritraggono gli amici a cui si è fatto visita, prima dell'arrivo dei ragazzi (chiedendole per esempio ai responsabili dei servizi) insieme a quelle scattate durante l'attività.

La riflessione da proporre potrebbe essere: "una comunità in cammino... la storia e il futuro li possiamo scrivere noi!".

IN GIOCO...



**COPRONE  
FINALE**

## PERSONAGGI

### RAGAZZI DI VIA PAL:

Giovanni, Desiderio, Anna, Martino, Ernesto, Francesca, altri come comparse

### CAMICIE ROSSE:

Franco, fratello Pasztor 1, fratello Pasztor 2, altri come comparse

### CUSTODE della segheria

### ARCHITETTO

### OPERAIO 1

### OPERAIO 2

**SIGNORE ELEGANTE**, proprietario dell'immobile che verrà costruito

## Scena I

*Il campo di via Pal. Musica di sottofondo e voce narrante fuori campo (VFC).*

**VFC:** Eccolo qui il campo di via Pal, nella sua semplicità e preziosità, un pezzettino di spazio libero per giocare nel centro della città; un posto magico, capace di trasformare i lunghi pomeriggi dei nostri ragazzi in avventure indimenticabili. Ed è proprio per questo campo che, ieri, i Ragazzi di via Pal e le Camicie Rosse si sono lealmente battuti, un po' per gioco, ma soprattutto perché entrambi i gruppi avrebbero fatto di tutto pur di poter giocare in un posto così. *(Breve pausa di silenzio, la musica di sottofondo prosegue. Giovanni entra dalla platea e, in silenzio, mentre continua il racconto, raggiunge le prime file. Se si riesce, si può illuminare Giovanni con un occhio di luce che lo segue durante lo spostamento).* Ed ecco Giovanni... il generale dell'esercito vincitore... cammina per la strada da solo. Eppure dovrebbe essere super contento, visto che alla fine i Ragazzi di via Pal hanno vinto con le Camicie Rosse! Invece... non ha voglia di studiare, non ha voglia di pensare a nient'altro se non respirare l'aria del campo, ripensando anche alle fatiche che il povero soldato Ernesto, ora gravemente ammalato, ha dovuto patire per gioco... solamente per gioco. In pochi istanti, quante incredibili avventure gli ritornano in mente...

*(Giovanni si siede per terra come fosse uno spettatore; le mini-scene presentate dalla VFC possono essere rappresentate in diversi modi:*

- proiezione di brevissimi video girati in precedenza con i ragazzi e montati come cortometraggio -questo permetterebbe di utilizzare le scenografie delle diverse puntate del Grest;
- ragazzi che dalle quinte arrivano sul palco e si fermano come statue di gesso; ad ogni presentazione della VFC si animano per mimare e recitare la breve scena e poi tornare ad immobilizzarsi. Sarebbe bello fare una selezione musicale appropriata che abbinati ad ogni episodio una sonorità diversa)

**COPIONE**

**1-VFC:** Come dimenticare il desiderio di uscire da scuola al più presto per dedicarsi liberamente ad importantissime questioni da ragazzi!

*(I ragazzi non riescono ad essere attenti, si lanciano bigliettini, guardano impazienti l'orologio...)*

**PROFESSORE:** Ma insomma! Cosa avete oggi! La lezione non è ancora finita!

**2-VFC:** Ed il sequestro delle biglie del piccolo soldato semplice Ernesto da parte dei fratelli Pásztor? Giovanni ricordava che, in cuor suo, quell'episodio aveva ufficialmente aperto le ostilità tra i Ragazzi di via Pal e le Camicie Rosse.

**1° PASZTOR:** È la legge del più forte! Dammi tutte le biglie che hai vinto!

**3-VFC:** Che ingiustizia! E il furto della bandiera da parte di Franco, il capo delle Camicie Rosse? Quello era stato un vero segnale di sfida, la goccia che aveva fatto traboccare il vaso.

**FRANCO:** Venite a riprendervela se avete il coraggio! Sapete dove siamo...

**4-VFC:** Certo Giovanni, in qualità di capo del gruppo, non poteva più fare finta di niente! I soprusi delle Camicie Rosse stavano diventando eccessivi. L'incursione nell'Orto Botanico, il regno dei nemici, era quindi un atto necessario. Ci era andato con Anna ed Ernesto... quante emozioni e quanto divertimento nel riuscire a lasciare il cartello di sfida nel cuore del campo avversario e scoprire i piani segreti delle Camicie Rosse senza farsi beccare! *(Ernesto e Anna, fingendo di litigare, sistemano il cartello con la scritta "I ragazzi della Via Pal sono stati qui" e scappano)* Ma anche... quanto rammarico per la triste scoperta del tradimento di un amico...

**DESIDERIO:** Potrei lasciare la porta aperta... non sospetterebbero mai di me, io sono uno di loro!

**5-VFC:** Inevitabile la stretta al cuore, quando Giovanni ricorda il tentativo del piccolo Ernesto di recuperare la bandiera di via Pal! Che coraggio! Lui, così piccolo e indifeso, era tornato nell'Orto Botanico da solo e si era fatto scoprire, pur di difendere la dignità dei suoi amici di via Pal, offesi dalle parole e dal comportamento di Desiderio in presenza delle Camicie Rosse, che traditore!

**DESIDERIO:** Sono dei pappamolla quelli della via Pal, lasciatevelo dire da me che ne facevo parte!

**ERNESTO:** Non è vero! Guardate! Persino io, il più debole tra tutti, non ho avuto paura di venire nel vostro campo e riprendermi la nostra bandiera!

**FRANCO:** Uhm... coraggioso! Per punizione, un bel bagno nell'acqua gelida del laghetto non te lo toglie nessuno!

**6-VFC:** E che vigliaccheria il tentativo di corrompere il custode della segheria da parte di Desiderio!

**CUSTODE:** Mi dai dei sigari e mi paghi per cacciare via dal Campo i ragazzi di via Pal? Uhm... interessante...

**7-VFC:** Certo, Desiderio si era subito pentito, ma...

**RAGAZZI VIA PAL:** Ha fatto benissimo il capitano Giovanni a mandarlo via! Non possiamo fidarci di lui!

**8-VFC:** In ogni caso Giovanni non avrebbe mai dimenticato il gesto di bontà di Ernesto, che fece di tutto per evitare a Desiderio una rigorosa punizione del suo papà...  
**PAPÀ:** Voglio sapere se davvero mio figlio è stato un traditore per punirlo a dovere. Allora?

**ERNESTO:** No, signore. Desiderio non è un traditore (*Ernesto tossisce*).

**9-VFC:** Decidere i piani di attacco, pensare a delle strategie vincenti, lo aveva poi fatto sentire come Napoleone alla guida del suo esercito. Avrebbe mai più provato quella sensazione di responsabilità nella sua vita? Quante altre avventure avrebbe dovuto affrontare per diventare grande? Inutile a dirsi... non ci sono parole per raccontare le emozioni provate da Giovanni durante la sfida più importante di tutte, quella sfida giocata a suon di palloncini d'acqua e bombe di sabbia.

*(Si mima la sfida)*

**10-VFC:** Indimenticabile, poi, Ernesto che spunta all'improvviso e getta per terra Franco, come un tempo Davide aveva atterrato il gigante Golia! Un gesto che salva le sorti della battaglia e regala loro la vittoria! Però che pazzia il soldato Ernesto... uscire con quel febbrone! Proprio non era riuscito a rinunciare alla sfida che gli ha regalato il titolo di ufficiale, anzi addirittura di Comandante, finalmente!

*(La musica sfuma)*

**VFC** (*un po' ansioso*): E... più Giovanni ripensa a questi episodi, più si sente attratto dal campo di via Pal e... più si avvicina allo spazio da gioco più bello del mondo, più cresce in lui un senso di calma e sicurezza e... guardate chi c'è laggiù! Anche Anna e Martino hanno scelto il campo per fare pace, per porre fine alla loro rivalità (*dopo una lunga stretta di mano, Anna e Martino si abbracciano*). La vita ha molteplici esigenze e non permette di dedicare troppo tempo ai rancori e al passato e poi... (*con entusiasmo*) questo campo è proprio una sorgente di energia e voglia di vivere!

*(Al partire di una musica molto "energica", Giovanni si alza e corre sul palco, apre le braccia, alza la testa al cielo e fa delle giravolte, sorridendo. Sarebbe bello che tutti i personaggi in scena si esibiscano ora in un bel balletto uscendo di scena alla fine della musica. Resta solo Giovanni)*

**VFC:** Giovanni sente dentro di sé quella pace di cui ha bisogno, tanto bisogno, soprattutto ora che le cose stanno per cambiare...

*(Cambio di musica, ora più "da riflessione". Scena mimata: da una quinta entrano il custode della segheria e l'architetto che in mano ha uno strumento per prendere le misure. I due si avvicinano a Giovanni e comincia un dialogo muto; man mano che si parlano, il ragazzo sembra sconvolto... il sipario si chiude sul pianto di Giovanni e sul custode che gli presta un fazzolettino di carta).*

**COPIONE**

**Scena II**

*(A sipario chiuso; i due operai, l'architetto e il signore elegante occupano il proscenio)*

**OPERAIO 1** *(molto arrabbiato)*: Insomma! Noi dovevamo cominciare oggi! Non è possibile!

**OPERAIO 2** *(infuriato)*: Per colpa sua ho dovuto rinunciare ad un altro lavoro! Si rende conto?!?

**SIGNORE**: E io? Guardi che questa casa la voglio pronta tra un mese... non è serietà questa!

**ARCHITETTO**: Voi avete ragione, ma... lasciatemi almeno spiegare come sono andate le cose! Non ho saputo dire di no... appena mi hanno raccontato tutta la storia... non sono riuscito a rifiutarmi...

**OPERAIO 1**: Non ho mai visto un professionista che si lascia influenzare da storie di ragazzini!

**ARCHITETTO**: Ma questa non è una storia qualsiasi! È una storia di amicizia, solidarietà, lotta... e poi... non ho mica detto che non costruiremo più... solo che... che ora non si può entrare.

**SIGNORE**: Ma è assurdo! Lei si rende conto! Questo spazio è mio, l'ho comprato! Lei non mi può impedire di entrare!

**ARCHITETTO**: Le ripeto, lo so che ha ragione, ma -mi creda- è giusto così. Lo farebbe anche lei se conoscesse tutta la vicenda.

**SIGNORE**: Ma giusto cosa?!? Ma cosa farei anche io! Si spieghi!

**OPERAIO 2**: Mi scusi se la contraddico signore, ma... non mi sembra il caso di stare qui a perdere tempo per ascoltare una storia... ecco qua... ne sta arrivando un altro... ce ne saranno già almeno una decina nel suo campo!

*(Desiderio dalla platea sale sul palco)*

**DESIDERIO**: Buonasera architetto! Posso entrare?

**ARCHITETTO**: Buonasera, prego Desiderio, ci sono già il generale Giovanni e altri ragazzi che ti aspettano. *(Desiderio va dietro il sipario; l'architetto agli operai e al proprietario)* Vedete, per esempio, lui è Desiderio... se sapeste la sua storia... aveva tradito i suoi amici, questi all'inizio lo hanno allontanato, ma poi... lo hanno riaccolto senza mai rinfacciargli nulla!

**OPERAIO 2**: Guardi che le ho detto che non ci interessano queste storie!

**OPERAIO 1** *(con curiosità e sottovoce)*: Ma proprio nulla nulla gli hanno rinfacciato?

**ARCHITETTO**: Nulla...

**OPERAIO 1** *(con ammirazione)*: Questi sì che sono veri amici!

**OPERAIO 2:** Oh, guarda che ti ho sentito, eh! Non ti ci mettere anche tu... il solito curioso!

**SIGNORE** *(con arrabbiatura crescente)*: Guardate, stanno arrivando altri tre... altri tre PADRONI di questo campo che è MIO, ma nel quale ci possono entrare solo altri!

**ARCHITETTO** *(in silenzio ad operaio 1)*: Ce l'ha un pezzo di stucco?

**OPERAIO 1:** Stucco? Non sono un vetraio, ma... sì, ce l'ho!

*(Martino, Anna e Francesca dalla platea salgono sul palco)*

**ARCHITETTO:** Provi a darlo a loro dicendogli che è un regalo... *(l'operaio 1 è stranito e incuriosito)*

**MARTINO:** Salve architetto! A nome del neo presidente della Società dei Raccoglitori di Stucco le porgo i ringraziamenti di tutti per l'opportunità che ci sta dando.

**ARCHITETTO:** Ah, allora è di nuovo presidente!

**MARTINO** *(imbarazzato)*: Uhm... sì... hanno deciso di darmi un'altra possibilità

**ANNA:** Già... lo abbiamo perdonato nonostante abbia fatto seccare lo stucco sociale.

**FRANCESCA:** Fa nulla. Prima l'amicizia. Di stucco ne ricompreremo un pezzettino appena riusciamo a racimolare dei soldini *(l'architetto sollecita "a gomitate" l'operaio 1 che è assorto nell'ascolto)*.

**OPERAIO 1** *(destandosi)*: Ah, sì! Ragazzi, ho un regalo per voi! *(Dà loro un pezzo di stucco che aveva in tasca)*

**ANNA, MARTINO, FRANCESCA** *(lo abbracciano)*: Grazie! Non sa quanto ci fa felici!

**ANNA:** Adesso che non avremo più il campo per noi è molto importante mantenere viva la Società dei Raccoglitori di Stucco! Grazie ancora!

**ARCHITETTO:** Su... correte dentro... non aspettano che voi! *(I ragazzi vanno dietro il sipario salutandolo e ringraziando ancora)*

**OPERAIO:** Che simpatici questi di questa... società...

**OPERAIO 2:** Società?!? Scusi architetto... ma di che società parliamo? *(con sospetto)* Mi auguro che lei non abbia preparato un altro scherzetto e non abbia messo a lavorare un'altra società!

**ARCHITETTO** *(ridendo)*: Ma che dite! La Società dei Raccoglitori di Stucco non costruisce case!

**SIGNORE:** Mi sta facendo incuriosire!

**OPERAIO 1:** Sì!!! Racconti! Racconti!

**OPERAIO 2:** E basta dai... andiamo a casa... che ci importa di questa società... sarà un'altra trovata di questi bambocci!

**COPIONE**

**ARCHITETTO:** Fa male a parlare così di loro. In questa società, i ragazzi si comportano meglio di noi adulti: hanno delle regole, hanno creato un registro su cui appuntano tutto, hanno un cassiere, un capitale sociale, rappresentato da quote di venti centesimi alla settimana, che ogni singolo socio versa, addirittura un timbro con il guardasigilli a custodirlo; e poi ancora hanno una bandiera rosso-bianco-verde con il relativo responsabile...

**OPERAIO 1** (*lo interrompe*): Sì, ma... dello stucco... proprio... che se ne fanno?

**ARCHITETTO:** Nulla, è l'oggetto prezioso che devono sapere custodire... non devono mai farlo seccare... il presidente, che cambia sempre, ha proprio questa responsabilità...

**OPERAIO 2:** Che organizzazione! Buona suddivisione di ruoli e responsabilità, buona disciplina... però... che cavolata!

**ARCHITETTO:** Silenzio! Ecco un altro che la pensava come voi e ha costretto i ragazzi a chiudere la Società, quindi davanti a lui non nominate mai la parola "stucco" e se viene fuori questa storia della Società... acqua in bocca!

*(L'operaio1 incrocia le dita e le bacia in segno di giuramento; il signore lo osserva e poi ripete il gesto; l'operaio2 scuote la testa in segno di disapprovazione. Il professore dalla platea sale sul palco)*

**ARCHITETTO:** Professore! Non sapevo venisse anche lei.

**PROFESSORE:** Non si rifiuta mai un invito e poi... morivo dalla voglia di vedere questo luogo speciale in via Pal che tanto mi distraeva i ragazzi dalle lezioni...

**ARCHITETTO:** Capisco.

**PROFESSORE:** Quante me ne hanno combinate! La classe era sempre in fermento quando per il pomeriggio erano in programma sfide, incursioni e... chi più ne ha più ne metta. Certo che se ne sono inventati una più del diavolo! Vi hanno raccontato della Società dei Raccoglitori di Stucco che avevano creato?

*(Tutti si irrigidiscono e scuotono la testa per dire no; poi fissano l'operaio 2 preoccupati)*

**OPERAIO 2:** Sì... io ne ho sentito parlare... *(gli altri sgranano gli occhi, vorrebbero fermarlo)* Mi hanno raccontato che grazie a lei questa società non esiste più!

*(Gli altri tirano un sospiro di sollievo e sorridono compiaciuti)* Bravo professore!

**PROFESSORE:** Grazie, grazie! Vedo che volano in fretta le notizie... Già, nessuna società deve esistere nella nostra scuola! *(Ridendo)* Gli ho fatto sparire tutto lo stucco e senza stucco, niente società! Ah, ah, ah!

**TUTTI:** Ah, ah, ah! Un genio! Complimenti davvero!

**ARCHITETTO:** Vada, vada professore... Saranno contenti di vederla!

**PROFESSORE:** Vado, sì.

**SIGNORE:** Che tipo! E che tipi questi ragazzi! Inarrestabili! Hanno lottato per il campo, hanno lottato per darsi delle regole che li aiutassero a vivere meglio in gruppo, hanno lottato per diventare grandi!

**OPERAIO 1:** E mi sembra di capire che questo campo è stato tutto per loro!

**ARCHITETTO:** Certo! Capite ora? Non potevo non concedergli un'ultima mega festa tutti insieme al suo interno...

**OPERAIO 1:** Avete fatto benissimo.

**OPERAIO 2:** Ehm... effettivamente...

**SIGNORE:** Mah, forse anche io non sarei riuscito a fare diversamente, ma... non per essere invadente, però per caso, solo per caso, almeno io che sono il proprietario potrei dare una sbirciatina e magari... partecipare alla festa? Sembrano simpatici questi ragazzi!

**OPERAIO 1:** Beh... in effetti...

**OPERAIO 2:** Visto che ci siamo...

**ARCHITETTO (contento):** Ma certo che sì! Non osavo chiedervelo perché all'inizio eravate così arrabbiati. Che si apra la porta del campo in Via Pal! Festa, arriviamoooooooooooooo!!!

*Si apre il sipario. Il campo di Via Pal è addobbato a festa con palloncini e festoni. La musica è coinvolgente. I ragazzi di via Pal e le Camicie Rosse ballano insieme. A loro si aggiungono gli operai, l'architetto e il proprietario e, scendendo dal palco, coinvolgono tutti gli spettatori in un trenino.*

**FINE**



**MANUALE DEI  
GIOCHI  
SENZA TEMPO**

**IN GIOCO  
LA COMUNITA'**

**IN GIOCO  
DA PROTAGONISTA**

# 1 - KAVELLO GRECO

**DESTINATARI:** dai 13 anni in su

**DURATA:** indefinita

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** una stecca di legno, un martello, un nastro adesivo colorato, chiodi, due cubetti di legno di piccole dimensioni.

**ISTRUZIONI:** costruire una "tavoletta" fissando con più chiodi i due cubetti di legno obbligatoriamente alle estremità della stecca di legno. Applicare il nastro colorato sul terreno, in corrispondenza della linea di partenza e di arrivo del percorso. Collocare la "tavoletta" per terra, con i cubetti rivolti verso il basso. Salirci in piedi in modo da essere frontali, rispetto alla tavoletta, che deve essere posta sul terreno, perpendicolarmente alla direzione del percorso. Avanzare lungo il percorso facendo pressione con i piedi una volta sulla parte sinistra della tavoletta, una volta sulla parte destra, in modo da sollevare la parte opposta e spostarla in avanti. Ripetere il movimento fino all'arrivo. Vince chi giunge al traguardo per primo.

# 2 - QUATTRO CANTONI

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** indefinita (gioco a manche)

**SPAZI:** all'aperto o al chiuso

**OCCORRENTE:** nastro bianco e rosso oppure gesso

**ISTRUZIONI:** il campo di gioco deve essere grande almeno come una stanza e di forma quadrata. I quattro angoli del quadrato devono essere visibili e segnalati, ad esempio con un barattolo, oppure con un segno per terra fatto con il gesso. Si sorteggia il giocatore che partirà nel gioco in mezzo al quadrato (per esempio con una *conta*), mentre gli altri quattro giocatori si mettono ai quattro angoli. Al "Via!" i giocatori agli angoli del quadrato devono scambiarsi di posto molto velocemente. Il giocatore al centro del quadrato deve invece conquistare uno degli angoli rimasti momentaneamente vuoti. Chi non riesce a trovare posto in nessuno dei quattro angoli torna al centro del quadrato.

**VARIANTI:** per far giocare un numero maggiore di ragazzi si possono creare più campi di gioco o moltiplicare i giocatori in ogni postazione (es. 2 in ogni angolo e 2 al centro), oppure si può sviluppare maggiormente l'idea di gioco, passando da *Quattro Cantoni*, a *cinque, sei, otto*, ovvero cambiando la forma geometrica che rappresenta il perimetro di gioco.

### 3 - CAMPANA

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** indefinita (gioco a manche)

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** gesso e dei sassi

**ISTRUZIONI:** disegnate con il gesso la campana che preferite su una zona asfaltata e dividetela in 9 caselle. Lanciate un sasso in una casella della campana e raggiungetelo saltellando in ogni casella che dev'essere calpestata sempre da un piede solo. Raccogliete il sasso sempre su un piede solo, senza mai perdere l'equilibrio, altrimenti dovrete iniziare da capo. Raggiungete la "cima" della campana, cioè la casella più lontana con il numero più alto, giratevi e tornate al punto di partenza. Se trovate delle caselle allineate dovrete entrarvi contemporaneamente a gambe divaricate. Vince chi termina il percorso senza commettere nessun errore.

**VARIANTE:** potete decidere anche che, una volta raggiunta la cima, dovrete tornare indietro ad occhi chiusi, oppure con un sasso sulla testa.

### 4 - RUBABANDIERA

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** indefinita (gioco a manche)

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** nastro bianco e rosso e bandiera (fazzolettone grande).

**ISTRUZIONI:** il campo da gioco deve essere diviso a metà da una linea. Con una conta di decide chi deve fare il "porta bandiera". Formate poi due squadre. Il "porta bandiera" si mette a una estremità della linea, al centro del campo di gioco. Le squadre, invece, in fila l'una di fronte all'altra, distanti ognuna circa venti passi dalla linea al centro del campo. Ad ogni giocatore viene assegnato un numero. Il "porta bandiera" tiene la bandiera con il braccio teso e chiama un numero a caso: "Due"! I numeri 2 delle due squadre devono correre in avanti, raggiungere la bandiera senza superare la linea che divide il campo, cercare di prenderla prima dell'avversario e tornare di corsa al proprio posto senza mai farsi toccare dall'avversario durante l'inseguimento. Segna un punto la squadra di chi riesce a conquistare la bandiera tornando al proprio posto senza farsi prendere. Se il giocatore è invece raggiunto prima di mettersi in salvo, il punto è assegnato all'altra squadra. A questo punto i giocatori riprendono il loro posto nelle rispettive file e il "porta bandiera" chiama un'altra coppia. Vince la squadra che fa più punti.

**VARIANTE:** si possono chiamare più numeri contemporaneamente, i giocatori sanno già come disporsi nei vari casi, ad esempio: se vengono chiamati due numeri il primo dovrà prendere il secondo sulla schiena; se vengono chiamati tre numeri i primi due dovranno formare un sedia con le braccia per far sedere il terzo giocatore e così via...

## 5 - UNO, DUE, TRE, STELLA!

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** indefinita

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** /

**ISTRUZIONI:** tutti i giocatori, tranne uno (quello che conta), si allineano a un'uguale distanza da un muro. Il ragazzo che "conta" si appoggia al muro, dando le spalle agli altri, e dice ad alta voce "uno, due, tre, Stella!", per poi voltarsi di scatto. Mentre il giocatore che conta pronuncia la formula, gli altri possono avvicinarsi al muro; quando lui si volta di scatto, però, devono essere immobili. Se il giocatore che conta, mentre si gira, percepisce il movimento di un giocatore, quest'ultimo deve retrocedere fino al punto di partenza. Vince il giocatore che riesce ad arrivare per primo al muro, al quale toccherà "contare" nella partita successiva.

## 6 - ELASTICO

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** indefinita

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** un elastico lungo oppure una corda

**ISTRUZIONI:** a turno due giocatori tengono in mano un elastico (lungo circa cinque passi e di forma ovale) teso all'altezza delle caviglie. Il terzo giocatore salta dentro l'elastico e inizia a formare col corpo delle "figure", anche utilizzando l'"elastico" stesso. Le figure hanno un ordine stabilito insieme agli altri giocatori, che salteranno dentro l'elastico dopo il primo giocatore; infatti le dovranno ripetere a loro volta nello stesso modo. Via via che il gioco prosegue l'elastico viene alzato ai polpacci e alle ginocchia, costringendo il giocatore in mezzo a saltare più in alto per entrarvi. Vince la sfida il giocatore che riesce a eseguire tutte le figure correttamente.

## 7 - PALLA AVVELENATA

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** indefinita

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso (un grande spazio con un muro)

**OCCORRENTE:** una palla e nastro bianco e rosso per delimitare il campo (la cui grandezza dipende dal numero totale dei giocatori)

**ISTRUZIONI:** si inizia la partita dopo che, con una conta, si è deciso chi sarà il primo battitore. Successivamente tutti sono attorno al battitore, e mentre questi lancia la palla contro il muro chiama a voce alta uno degli altri giocatori, ad esempio Tizio; tutti gli altri si mettono a correre allontanandosi il più possibile dalla palla, invece Tizio cerca di raggiungere la palla. Appena la raggiunge, Tizio grida "Fermi tutti!", costringendo gli altri a diventare "statue". A quel punto, Tizio può compiere tre

passi verso un giocatore immobile e tentare di colpirlo. Se la “statua” viene colpita al volo e successivamente la palla tocca terra, il giocatore colpito viene eliminato. Se dopo il colpo un altro giocatore riesce a bloccare la palla prima che tocchi terra, chi blocca diventa nuovo battitore e chi era stato colpito resta in gioco. Se invece la “statua” presa di mira riesce a bloccare al volo la palla, è il battitore ad essere eliminato, e si riprende da chi ha afferrato la palla. Vince chi rimane ultimo.

**VARIANTE:** si può decidere di eliminare la possibilità per il battitore di fare i tre passi dopo il “Fermi tutti!”.

## 8 - CAVALLINA SEMPLICE

**DESTINATARI:** dai 15 anni in su

**DURATA:** 20’

**SPAZI:** all’aperto

**OCCORRENTE:** /

**ISTRUZIONI:** il gioco si svolge fra due squadre con lo stesso numero di partecipanti. Una volta fatta la conta, la squadra che perde fa i “cavalli”. I partecipanti (cavalli) si sistemano in fila uno dietro l’altro con la schiena curvata, in modo da formare la cavallina. Il cavallo in fondo alla fila s’appoggia sulle gambe di una persona seduta che, oltre ad offrire il proprio sostegno, funge anche da arbitro del gioco. Una volta sistemata la cavallina, i partecipanti dell’altra squadra (saltatori) s’apprestano a saltare. Il salto avviene appoggiandosi con le mani sulla schiena dell’ultimo cavallo, cercando, nel mentre, di darsi una spinta tale da arrivare verso il primo cavallo lasciando così spazio agli altri saltatori che a turno si sistemano sulla schiena della cavallina. Ogni saltatore annuncia il proprio salto gridando e, una volta effettuato il salto, non potrà più variare la posizione assunta in groppa alla cavallina. Tutti i saltatori dovranno fare attenzione a non toccare terra (pena prendere il posto della cavallina) e dovranno restare in groppa, in equilibrio, fino a quando uno della cavallina, magari d’accordo con gli altri non griderà che si può scendere. Se non si commettono errori, il gioco si ripete mantenendo le scambiando le posizioni tra saltatori e cavalli.

## 9 - CORSA DELLE MATTONELLE

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** 25’

**SPAZI:** all’aperto

**OCCORRENTE:** cartone, pennarelli, forbici oppure mattoni veri

**ISTRUZIONI:** ritagliare tre mattonelle di cartone poco più grandi dei vostri piedi, per ogni giocatore. Strutturare un bel percorso da completare. Ogni giocatore si deve spostare stando sempre sopra le “mattonelle”. Chi cade o scende dalla mattonella inizia il percorso da capo.

**VARIANTE:** se i giocatori sono abbastanza grandi al posto delle mattonelle di cartone usate i mattoni rossi... quelli veri!

## 10 - CORSA DEI SACCHI

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** indefinita

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** sacchi di iuta e nastro bianco e rosso per fare le corsie

**ISTRUZIONI:** questo gioco consiste in una corsa effettuata con un sacco intorno agli arti inferiori. Il sacco in genere si protrae fino all'altezza della cintura ed è sorretto con le mani dello stesso concorrente. Vincerà la gara chi per primo riuscirà ad ultimare il percorso.

**VARIANTI:** si possono ipotizzare vari percorsi, sia veloci, sia pieni di ostacoli da superare. Si può, inoltre, ipotizzare di fare varie gare dividendo le varie corse per età dei corridori.

## 11 - TIRO ALLA FUNE

**DESTINATARI:** dai 12 anni in poi

**DURATA:** indefinita

**SPAZI:** all'aperto.

**OCCORRENTE:** una fune lunga almeno 10-12 metri, nastro adesivo di vari colori.

**ISTRUZIONI:** si dividono i giocatori in due squadre, di egual numero di partecipanti. Le squadre si allineano ai due capi della fune. Sulla fune è marcato il punto centrale con del nastro adesivo; inoltre, viene marcato un punto su ogni lato distante 4 metri dal centro. La sfida inizia con il punto centrale sistemato in corrispondenza del centro del campo da gioco; l'obiettivo di ogni squadra è tirare l'altra squadra dalla propria parte in modo che il punto marcato più vicino agli avversari attraversi il centro del campo. Una squadra può vincere anche perché l'avversario ha commesso tre falli (quando un concorrente cade o si siede).

**VARIANTI:** secondo il regolamento ufficiale della disciplina sportiva di tiro alla fune, le due squadre devono essere formate di otto persone e il peso totale delle due squadre deve essere uguale.

## 12 - MOSCA CIECA

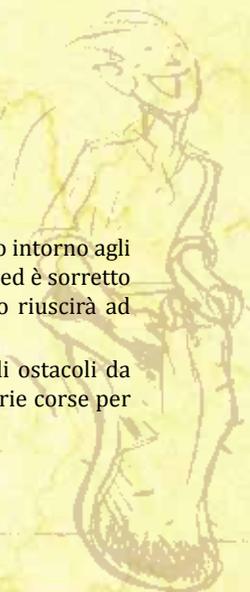
**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** indefinita

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**OCCORRENTE:** una benda

**ISTRUZIONI:** un giocatore scelto a sorte viene bendato e diventa la "mosca cieca" che, bendata, deve riuscire a toccare gli altri. Tutti i giocatori rimanenti possono muoversi liberamente nell'area di gioco. Se la "mosca" tocca un giocatore, quest'ultimo prende il suo posto.



**VARIANTE:** si può aumentare il livello di difficoltà prevedendo che la “mosca” debba anche riconoscere il giocatore catturato senza togliersi la benda affinché la cattura abbia effetto.

## 13 - GUARDIE E LADRI

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** indefinita

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** nastro bianco e rosso

**ISTRUZIONI:** i giocatori vengono divisi in due squadre di ugual numero, le guardie e i ladri. Il campo di gioco è delimitato da una linea tracciata a terra, alle cui spalle si trova la “prigione”. Le “guardie” si trovano in un angolo del campo, mentre i “ladri” sono sparsi ovunque. Al segnale del conduttore, le guardie si lanciano all'inseguimento dei ladri cercando di prenderne il maggiore numero possibile. Ogni ladro che viene toccato o fermato da una guardia viene portato in prigione. Il ladro prigioniero resta confinato oltre la linea della prigione, e tende la mano verso gli altri ladri liberi. Se un altro ladro, senza farsi prendere, riesce a toccare la mano del prigioniero, questo ritorna libero. Quando in prigione vi sono più prigionieri, essi possono formare una catena tenendosi per mano, ed è sufficiente che un ladro libero tocchi il primo prigioniero, affinché tutti quelli che sono in contatto con lui siano liberati immediatamente. In questo gioco le guardie vincono sempre poiché sono le sole a fare prigionieri, perciò solitamente, dopo qualche partita le squadre invertono i loro ruoli.

**VARIANTI:** si può decidere di dare un punteggio per stabilire un vincitore, assegnando alle guardie un punto per ogni ladro imprigionato, ed un punto ai ladri per ogni prigioniero liberato. Punti bonus sono assegnati per la catena di ladri liberati.

## 14 PALLA PRIGIONIERA

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** 20' a manche

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** una palla e il nastro bianco e rosso.

**ISTRUZIONI:** i giocatori sono divisi in due squadre e si affrontano su un campo di gioco rettangolare di circa 15x10 metri, diviso in quattro fasce di grandezza diversa in cui il giocatore si può muovere solo orizzontalmente, ovvero due più piccole ai confini e due più grandi al centro; in queste ultime si posizionano i componenti delle due squadre a inizio partita., una squadra da un lato, l'altra dall'altro. A turno, uno dei componenti di una squadra dovrà cercare di colpire uno o più avversari, lanciando una palla con le mani, senza superare con i piedi o con le braccia il confine che divide i due campi. Il tiro viene convalidato solo se il pallone non urta né una parete né il terreno prima di colpire un avversario. Quando un avversario viene colpito dal pallone viene “fatto prigioniero”, e si deve spostare nella fascia

più piccola, dietro ai giocatori della squadra che ha messo a segno il colpo. Se un prigioniero prende la palla, può cercare di colpire direttamente gli avversari e tornare libero. Se dopo un tiro la palla viene presa al volo da un giocatore della squadra avversaria, sarà colui che ha tirato la palla ad andare nella zona prigionieri. L'obiettivo della partita è catturare tutti gli avversari, oppure, se si stabilisce un tempo massimo di gioco, quello di terminare la partita con il maggior numero di prigionieri catturati.

## 15 - LIPPA

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** 25' a manche

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** manico di scopa, nastro bianco e rosso

**ISTRUZIONI:** il gioco è effettuato con due pezzi di legno, ricavati dal manico di una scopa, uno di circa 15 cm in lunghezza con le estremità appuntite, l'altro lungo circa mezzo metro. Si traccia a terra un cerchio e da una certa distanza si cerca di lanciare il pezzo di legno piccolo nel cerchio stesso. La tecnica consiste nel colpire con il pezzo lungo il pezzo piccolo su un'estremità per farlo saltare (questo il motivo delle estremità appuntite), quindi, prima che ricada al suolo, colpirlo nuovamente per lanciarlo nel cerchio.

**VARIANTI:** una variante del gioco consiste nell'inserire la tecnica di lancio della lippa in una dinamica di gioco tipo baseball. Si formano due squadre: una che attacca e una che difende. La squadra che attacca dispone al centro di un cerchio di raggio pari alla lunghezza del bastone che si usa come mazza, il bastoncino piccolo (lippa); un lanciatore per volta degli attaccanti colpisce un'estremità della lippa per sollevarla in aria e con un secondo colpo cerca di lanciarla il più lontano possibile. La squadra che difende si dispone in modo da afferrare al volo la lippa, cosa piuttosto difficile, ma se vi si riesce il lanciatore è eliminato. In caso contrario dal punto in cui è finita la lippa, il difensore, tenendola in pugno, compie tre salti per avvicinarsi al cerchio di base, poi la lancia cercando di colpire il bastone-mazza preventivamente posato nel mezzo del cerchio dagli attaccanti; se viene colpito il lanciatore attaccante è eliminato. In caso contrario, il lanciatore valuta ad occhio la lunghezza in bastoni-mazza del lancio di lippa effettuato, ossia tra il cerchio e il punto raggiunto dalla lippa. Per esempio diciamo trenta bastoni: se i difensori accettano tale distanza, la squadra attaccante si aggiudica 30 punti. Se non accetta, si controlla se la valutazione è corretta misurandola; se il numero dei bastoni è superiore a trenta, per esempio 35, tanti saranno i punti ottenuti dagli attaccanti; se saranno meno, gli attaccanti non ottengono nulla. Di solito si valuta sempre in difetto, ma il bello del gioco, in prossimità del finale, è anche rischiare. Finché la squadra che attacca non viene eliminata, continua a battere con rotazione dei giocatori. Il punteggio finale può essere 500 o anche 1000. Dipende da quanto tempo si ha intenzione di trascorrere e dal numero dei giocatori.

## 16 - SCALPO

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** indefinita

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**OCCORRENTE:** fazzolettoni

**ISTRUZIONI:** lo scalpo è un fazzolettone o un qualsiasi pezzo di stoffa inserito nel retro dei pantaloni dei giocatori ,con un estremo che pende dietro per almeno venti centimetri. Scopo del gioco è togliere lo scalpo all'avversario senza prima essere scalpati. Ci sono 2 principali metodi di gioco allo scalpo: Scalpo alla francese e Scalpo all'italiana.  
**Scalpo alla francese:** lo scalpo alla francese è una sfida tutti contro tutti ovvero, non ci sono regole di ingaggio, quindi è lecito uno scontro 5 contro 1, in un'imboscata. Si può scalpare senza avvertire e anzi, il gioco sta nello scalpare senza che l'avversario si accorga del tuo arrivo. Lo scalpo alla francese è decisamente più caotico di quello all'italiana, ma con questo stile anche i più piccoli e inesperti possono riuscire a scalpare un giocatore esperto.  
**Scalpo all'italiana:** lo scalpo all'italiana è una sfida uno contro uno. L'ingaggio è al tocco (per sfidare un avversario bisogna toccarlo) e si utilizzano tutte e 2 le mani. Dalla sfida non ci si può ritirare ne scappare, e nessuno si può intromettere o sostituire. Lo scalpo all'italiana è più ordinato, ma ha come difetto che la differenza di età è influente sull'esito dello scontro.

## 17 - CAVALLINA A STELLA

**DESTINATARI:** ragazzi e ragazzi più grandi.

**DURATA:** indefinita (gioco a manche)

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** un prato di erba morbida

**ISTRUZIONI:** dopo essersi divisi in due squadre di ugual numero la prima squadra deve mettersi in ginocchio e cominciare a disporsi a forma di stella, ovvero testa contro testa e braccia sulle spalle della persona alla propria destra e alla propria sinistra. La seconda squadra a questo punto deve cominciare a scavalcare la stella: uno alla volta i componenti prendono la rincorsa e saltano la stella con le gambe aperte e rivolte verso l'alto e appoggiando le mani sulla schiena di uno dei giocatori della prima squadra, per finire col cadere al centro del cerchio.

**VARIANTI:** dopo che tutta la prima squadra ha saltato, i componenti di quest'ultima devono cercare di rompere la stella, saltando in groppa ai componenti della prima squadra e disturbandoli. Dopo alcuni minuti, toccherà alla stella far cadere le persone che si sono arrampicate. La prima squadra che ha qualcuno per terra ha perso.

## 18 - ACCHIAPPINO

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** indefinita (gioco a manche)

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** /

**ISTRUZIONI:** questo gioco è noto con moltissimi altri nomi, inclusi *Acchiapparella*, *Darsela a gambe* e via dicendo. Uno dei giocatori viene prescelto per stare al centro del campo da gioco. Il giocatore che sta al centro ha lo scopo di riuscire a toccare uno degli altri giocatori che corrono liberamente nell'area gioco; se ci riesce, il giocatore che ha toccato prenderà il suo posto.

**VARIANTI:** una variante può essere il "rialzo", in cui i giocatori che scappano non possono essere catturati se si trovano in piedi su un piano rialzato (per esempio una panchina, una scala, o la sommità di un muretto). Un'ulteriore modifica è la "schiscetta": in questo caso il giocatore che scappa può semplicemente "schiacciarsi" contro il terreno per essere in salvo. In questo caso, però, il giocatore ha disposizione un numero limitato di "salvataggi".

## 19 - STREGA COMANDA COLORE

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** 30'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** /

**ISTRUZIONI:** la "strega" è il giocatore che dirige il gioco e ha l'obiettivo di catturare gli avversari. La partita inizia con la strega che pronuncia la frase "*Strega comanda color...*" seguita dal nome di un colore. A quel punto, gli altri giocatori dovranno cercare un oggetto del colore indicato e mettersi in salvo toccandolo. Compito della strega è catturare uno dei giocatori, toccandolo prima che si sia messo in salvo. Il primo giocatore catturato diventa "strega" nel turno di gioco successivo.

## 20 - PALLA SARACENA

**DESTINATARI:** dagli 11 anni in poi

**DURATA:** 30' a manche

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** nastro bianco e rosso per delimitare il campo, due sedie, due bastoni e un cerchio

**ISTRUZIONI:** si gioca in un campo rettangolare, delimitato da un nastro. Si mettono due sedie dal centro dei lati corti, a un metro di distanza dal campo di gioco. Un componente per ogni squadra deve mettersi sopra la sedia con un bastone, mentre gli altri componenti della squadra devono cercare di lanciare un cerchio in modo che

si infili sul bastone. Il giocatore sulla sedia può muoversi per cercare di afferrare il cerchio, purché non scenda mai dalla sedia. I giocatori in campo possono muoversi liberamente. Solo chi ha il cerchio in mano, può compiere un massimo di 3 passi e poi deve tirare o passare il cerchio.

Nel caso in cui 2 giocatori, avversari, afferrino il cerchio contemporaneamente si effettua la contesa, ovvero un sfida a due (ad es.: morra cinese oppure conta, ecc.) che decreti il possesso del cerchio. Non si può lanciare il cerchio al giocatore che è sopra la sedia né fuori dalle linee di campo, né dalla metà campo avversaria. Ogni volta che il cerchio si infila correttamente sul bastone, la squadra guadagna un punto. Vince la squadra che al termine del tempo prestabilito, ha più punti.

## 21 - BANDIERA SVIZZERA

**DESTINATARI:** dai 10 anni in poi

**DURATA:** 20' a manche

**SPAZI:** aperto

**OCCORRENTE:** due bandiere e nastro bianco e rosso

**ISTRUZIONI:** si dividono i ragazzi in due squadre (A e B). Un componente della squadra A corre verso la propria bandiera e tutta la squadra B lo deve inseguire cercando di toccarlo. Se il corridore verrà toccato, dovrà rimanere immobilizzato nel punto in cui è stato toccato. Si procede dunque a turni alterni, cioè prima attacca la squadra A e poi quella B e così via. Quando il turno di attacco passerà nuovamente alla squadra A il secondo corridore che partirà potrà scegliere se liberare il compagno immobilizzato o puntare direttamente alla bandiera. La bandiera non si può passare, quindi il giocatore che la prenderà per primo dovrà anche portarla alla base. Le bandiere sono messe in maniera incrociata: davanti alla base della squadra A c'è la bandiera della squadra B e viceversa. Vince chi per primo riesce a portare la bandiera nella propria base.

## 22 - ANFORE

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** 25'

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**OCCORRENTE:** /

**ISTRUZIONI:** a coppie i giocatori si dispongono in cerchio lasciando tra una coppia e l'altra un paio di metri di distanza. I giocatori della coppia sono a braccetto e tengono il braccio libero inarcato come il manico di un'anfora. Tra le coppie se ne estrae una alla quale è dato il compito di iniziare il gioco. Al via uno scappa e l'altro lo deve inseguire. Quando il ladro è stanco di correre si aggancia a un'anfora libera e automaticamente il giocatore del lato opposto si stacca e diventa lui il nuovo ladro da inseguire. Il gioco termina quando la guardia riesce a toccare il ladro. Poi si ricomincia da capo con una nuova coppia.

**VARIANTI:** per rendere il gioco più dinamico un animatore o uno del gruppo a suo giudizio può urlare 'cambio' e i ruoli di "guardia" e "ladro" si invertono.

## 23 - BULLDOZER

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** 20'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** nastro bianco e rosso

**ISTRUZIONI:** un ragazzo si dispone al centro del campo da gioco e il resto dei giocatori si posizionano in fila lungo un'estremità di questo delimitata dal nastro bianco e rosso. Al VIA del ragazzo in mezzo, i giocatori disposti in fila devono attraversare il campo fino all'altra estremità, evitando di essere alzati di peso (con tutto il corpo) dal ragazzo in mezzo al campo. Chi viene preso deve aiutare il ragazzo in mezzo al campo ad alzare i giocatori che tentano l'attraversata. Vince chi rimane da solo a dover attraversare il campo contro tutti i suoi vecchi compagni di squadra.

## 24 - IL GATTO E IL TOPO

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** 25'

**SPAZI:** all'aperto/ al chiuso

**OCCORRENTE:** /

**ISTRUZIONI:** tutti i giocatori si tengono per mano formando un grande cerchio meno, a parte due giocatori (il gatto e il topo) che rimangono all'esterno. Al VIA il gatto deve cercare di acchiappare il topo, che può correre intorno al cerchio o entrarne e uscirne se i compagni alzano le braccia, creandogli così dei varchi. Il gatto deve fare la stessa strada fatta dal topo (e i compagni in cerchio glielo devono permettere). Vince il gatto se riesce a prendere il topo entro un minuto, mentre in caso contrario vince il topo. Il gioco viene ripreso cambiando gatto, topo e disposizione dei giocatori nel cerchio e così via.

## 25 - CARICARE PUNTARE... COLPIRE! LA FIONDA TIRA CAVETTI.

**DESTINATARI:** dai 13 anni in poi

**DURATA:** indefinita

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** alcuni raggi di bicicletta, un grosso elastico, alcuni barattoli di latta, una pinza, delle forbici, un tappo a vite, un pennarello, un pezzo di cavo elettrico, un nastro adesivo, carta e matita

**ISTRUZIONI:**

**Per realizzare la fionda** - Unire con il nastro adesivo la parte inferiore di circa 10 raggi di bicicletta; realizzare un altro fascio di raggi ed unire i due fasci con il nastro adesivo sempre nella parte inferiore per poi divaricare i due fasci così da ottenere una sorta di "forchetta" a due punte. Poi per tenere i due fasci ben aperti, posizionare il tappo a vite nel punto in cui i due fasci si divaricano e servirsi del nastro adesivo per rinforzare l'impugnatura della fionda; forare infine le estremità dell'elastico e infilarle sulle punte della fionda.

**Per realizzare i proiettili** - Con l'aiuto della pinza tagliare in piccoli pezzi il cavo elettrico (di circa 1 cm); piegare i proiettili così ricavati a metà.

**Per costruire i bersagli** - Applicare su ogni barattolo un'etichetta indicante un determinato valore (50 punti, 100 punti, ecc), ed ecco pronti i bersagli!.

**Come si gioca:** posizionare i barattoli in fila lungo un muretto, tenendo presente che la distanza dal tiratore varia a seconda del loro valore... poi colpire con la fionda! Vince chi ottiene il punteggio più alto.

**ALCUNE ATTENZIONI:** è necessario assicurarsi che non vi sia nessuno sulla traiettoria dei "proiettili".

## 26 - ALCE ROSSA

**DESTINATARI:** dagli 8 anni in poi

**DURATA:** 30'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** l'alce rossa, che è un pezzo di stoffa o cartoncino legato in fronte con su scritto una serie di cifre e lettere.

**ISTRUZIONI:** l'attaccante è munito di alce rossa sulla fronte e dovrà raggiungere la base senza che il difensore legga ad alta voce la sequenza scritta sulla sua fascia. Non sono ammessi copricapi che impediscano la vista del codice e non ci si può coprire con le mani il codice. Sono invece ammesse strategie come:

- camminare fronte contro fronte con un compagno;
- camminare all'indietro;
- nascondersi dietro alberi/cespugli;
- raggomitolarsi su se stessi continuando a camminare.

Se il proprio codice viene letto, il giocatore dovrà tornare alla sua base e scambiare la sua alce rossa con quella di un compagno oppure con una ancora inutilizzata. Il difensore invece deve difendere la base cercando di leggere la sequenza scritta sulla fascia degli attaccanti.

**VARIANTE:** invece di cifre o lettere si può scrivere o disegnare qualcosa di inerente al tema o alla trama del gioco.

**ALCUNE ATTENZIONI:** per leggere la sequenza non si può immobilizzare con la forza un attaccante e neppure strappargli la fascia col codice.

## 27 - SCHIOPPETTO

**DESTINATARI:** dai 7 anni in su

**DURATA:** 30'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** tappi di sughero, gessetti colorati, almeno una bottiglia di plastica, carta e matita

**ISTRUZIONI:** realizzare uno "schioppetto" mettendo alle bottiglie di plastica i tappi di sughero. Cercare uno spiazzo di cemento su cui creare un tiro a segno disegnando con i gessetti colorati vari cerchi concentrici. Attribuire un punteggio a ogni cerchio in ordine crescente verso il centro. Da una distanza di circa 7 metri dal tiro a segno, il giocatore dovrà saltare a piedi uniti nel centro del proprio "schioppetto", facendo così partire il proiettile di sughero. Ogni giocatore può fare tre tentativi al massimo. Vince chi ottiene il punteggio più alto.

## 28 - Lo SCANDORLO

**DESTINATARI:** dai 9 anni in poi

**DURATA:** 20'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** barattolo di latta, un sasso piatto più grande dell'apertura del barattolo, gesso, giornale

**ISTRUZIONI:** prima di tutto si deve preparare un barattolo da colpire riempiendolo con la carta di giornale bagnata fino all'orlo. Quando la carta sarà asciutta il barattolo sarà duro ma leggero. Sistemare il sasso piatto sopra il barattolo e con il gesso disegnare un cerchio attorno al barattolo di circa due spanne di diametro. Da una distanza di 10 passi il giocatore dovrà cercare di colpire con un sasso il barattolo di latta facendo cadere la pietra piatta dentro il cerchio disegnato con il gesso. Il comandante avrà la premura di controllare che non ci siano mai giocatori nella traiettoria del lancio dei sassi.

**ALCUNE ATTENZIONI:** al posto dei sassi, per abbattere i barattoli, si potrebbero utilizzare dei gavettoni o delle bombe di segatura, sabbia o farina, per rendere meno pericolosi i lanci. In ogni caso gli animatori dovranno sempre assicurarsi che nella traiettoria di lancio non ci siano ragazzi.

## 29 - KIM

**DESTINATARI:** dai 7 anni in poi

**DURATA:** 20'

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**OCCORRENTE:** tanti oggetti, un tavolino, un cronometro, un telo, un quaderno e una matita



**ISTRUZIONI:** l'animatore mette molti oggetti diversi su un tavolo e li copre con un telo. Poi scopre gli oggetti, e consente, per un minuto, ad uno o più giocatori, di osservarli. Terminato il tempo, ricopre il tavolo. I giocatori hanno pochi minuti di tempo per scrivere su un foglio o anche dire a voce ciò che hanno visto. Un modo per valutare il punteggio di una squadra può essere ad esempio: 1 punto per ogni oggetto indicato correttamente; nessun punto se si omettono oggetti; 2 punti in meno per chi scrive un oggetto non esistente sul tavolo.

**VARIANTI:** si possono inserire delle modifiche legate all'utilizzo degli altri 4 sensi, oltre alla vista; per esempio dei suoni, dei sapori o dei profumi da indovinare, oppure degli oggetti da riconoscere bendati.

## 30 - NOCCIOLI ASTRAGALI

**DESTINATARI:** dagli 11 agli 15 anni

**DURATA:** 25'

**SPAZI:** aperto/chiuso

**OCCORRENTE:** 5 noccioli di pesca o albicocca, colori, pennelli, un blocco di carta e una matita

**ISTRUZIONI:** prendere dei noccioli, dipingerli da un solo dei lati, e lasciare decolorati gli altri. Ora si è pronti a giocare. Lanciate in aria tutti i noccioli e cercate di prenderli al volo con il palmo della mano e poi gettate sul terreno quelli che avete preso al volo. Contate i noccioli caduti a terra con la parte colorata visibile. Segnate un punto per ogni nocciolo colorato visibile, cioè se il lato colorato è rivolto verso terra non si conta il punto. È importante decidere prima di iniziare la partita un punteggio preciso da raggiungere per non far durare troppo le singole partite.

## 31 - RUZZOLA

**DESTINATARI:** dagli 11 ai 15 anni

**DURATA:** 30'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** un disco in legno duro con diametro molto variabile in funzione del regolamento adottato (solitamente per la ruzzola si consiglia un diametro di 13 cm).

**ISTRUZIONI:** il gioco consiste nell'avvolgere uno spago intorno alla ruzzola (una trottola) e quindi lanciarla trattenendo un capo dello spago in modo da imprimerle una veloce rotazione. Lo scopo del gioco è di fare giungere il più lontano possibile la ruzzola con un numero prefissato di lanci, oppure raggiungere un traguardo con il numero minore di lanci possibili. Spesso è un gioco di squadra: i giocatori, divisi in squadre di eguale numero, si alternano cercando di lanciare il più lontano possibile la ruzzola, senza farla uscire dal percorso stabilito, partendo dal punto preciso in cui si era arrivati col tiro del precedente compagno di squadra. La squadra che termina il percorso col minor numero di colpi, vince. Le gare si svolgono su

campi delimitati, chiamati treppi, appositamente attrezzati per rendere il gioco più movimentato, con salite, curve, ostacoli. La precedenza del tiro spetta sempre al giocatore in svantaggio ed è obbligatorio seguire il percorso prefissato, sono nulli i lanci che taglino le curve al di fuori del limite tracciato.

## 32 - BIGLIA CERCHIO

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** 30'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** tante biglie (almeno 10 per giocatore), gesso

**ISTRUZIONI:** tracciare con il gesso un cerchio di circa tre palmi di diametro. Segnare a sei passi dal cerchio una linea da non oltrepassare durante il lancio delle biglie. I giocatori posano a terra nel cerchio alcune biglie. I giocatori posizionati dietro la linea a turno lanciano una biglia mirando a quelle nel cerchio. Le biglie colpite che escono dal cerchio sono vinte dal giocatore. Se nessuna biglia esce dal cerchio il giocatore perde quella con cui ha tirato, che si va ad aggiungere alle altre dentro il cerchio. Vince chi ha il numero maggiore di biglie alla fine della partita.

## 33 - CICCÀ, BOCCIA E SPANNA

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** 20'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** alcune biglie per giocatore

**ISTRUZIONI:** il primo giocatore tira la biglia sul terreno. Il secondo giocatore cerca di "bocciarla" con la propria. Se non ci riesce e la sua biglia si ferma a più di una spanna di distanza, nessuno dei due giocatori vince, e si ricomincia invertendo l'ordine del lancio. Se invece la biglia si ferma entro una spanna dalla prima senza bocciarla, il primo giocatore vince la biglia dell'avversario. Vince chi conquista tutte le biglie dell'avversario.

## 34 - LA BUCÀ DELLE BIGLIE

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** 25'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** biglie, paletta, colla vinilica, sale

**ISTRUZIONI:** scavare nel terreno una buca. Cospargere il bordo della buca con la colla vinilica e il sale e lasciate asciugare. Segnate, a tre passi di distanza dalla buca, una linea da non oltrepassare durante il lancio. Mettere sul bordo della buca delle biglie. Ogni giocatore lancia una biglia cercando di "bocciare" quelle sul bordo della

buca. Quelle bocciate che cadono all'interno della buca sono vinte dal lanciatore-giocatore. Vince chi conquista tutte le biglie dell'avversario.

## 35 - CATAPULTA... I FAGIOLI!

**DESTINATARI:** dai 7 anni in poi

**DURATA:** 15'

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**OCCORRENTE:** un tappo a vite, un secchio, colla vinilica, forbici, un tappo di sughero, fagioli, stecchini di legno da cucina

**ISTRUZIONI:** allineare ed incollare 10 stecchini, vicini gli uni agli altri, in modo da formare un "letto di stecchini". Circa a metà di questo, incollare il tappo di sughero. Poi, applicare la parte piatta del tappo a vite ad un'estremità degli stecchini, dalla parte opposta del tappo di sughero. Posizionare, quindi, alcuni fagioli all'interno del tappo a vite: questi saranno le vostre "munizioni". Si gioca nel modo seguente: definite una postazione di tiro e collocate il secchio a qualche metro di distanza da essa. Colpite la parte sollevata della catapulta e... divertitevi a fare centro nel secchio!

## 36 - TIRA GLI ANELLI!

**DESTINATARI:** dai 9 anni in poi

**DURATA:** 20'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** un ramo raccolto da terra, carta e matita, un filo di ferro, una pinza

**ISTRUZIONI:** con l'aiuto di una pinza e il filo di ferro realizzate degli anelli di circa 8 cm di diametro. Piantate il ramo nella terra ed infilate su ogni diramazione un foglietto indicante un punteggio differente (5, 10, 15 punti, ecc). I giocatori si dispongono a circa 2 metri di distanza dal ramo e presa la mira cercheranno di centrare i rami! Vince chi ottiene il punteggio più alto, dato dalla somma dei tre tiri a disposizione di ciascun giocatore.

## 37 - ATTENTI ALLO STECCHINO

**DESTINATARI:** dai 7 anni in poi

**DURATA:** 20'

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**OCCORRENTE:** un cucchiaio, nastro adesivo, uno stecco di gelato, uno stecchino da cucina, sabbia o sassolini

**ISTRUZIONI:** fare una piccola montagna di sabbia ed infilzare lo stecco di gelato sulla cima. Con il nastro adesivo attaccare al cucchiaio lo stecchino da cucina (mentre scavano i giocatori utilizzeranno lo stecchino come unità di misura per

mantenere costante la distanza tra lo scavo e lo stecchino del gelato). A turno, i giocatori "scaveranno" la montagna con il cucchiaino. Chi fa cadere lo stecchino viene eliminato. Vince chi riesce ad eliminare tutti gli altri giocatori.

## 38 - LA PISTA DEI TAPPI

**DESTINATARI:** dai 7 anni in poi

**DURATA:** 30'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** tappi a corona, un gessetto colorato, figurine

**ISTRUZIONI:** disegnare sul cemento una pista lunga circa 10 metri e segnare una linea di partenza e una di arrivo. Pronti, partenza... via! Si tira colpendo il tappo con l'indice e tenendo la mano appoggiata a terra. La gara dura almeno 5 tiri. Ciascun giocatore può chiedere di spostare i tappi degli altri giocatori, qualora fossero ai bordi della pista e lo disturbino al momento del tiro.

**VARIANTI:** è consigliabile personalizzare i tappi attaccando nella loro parte interna una figurina.

## 39 - IL BOTTINO

**DESTINATARI:** da 7 anni in poi

**DURATA:** 30'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** bastone di legno, fogli di giornale, 10 biglie

**ISTRUZIONI:** tracciare con il bastone un grande cerchio nella terra e, al suo interno, disegnarne uno più piccolo. All'interno di questo tracciare la forma di una stella a 5 punte. In corrispondenza di ogni punta scavare una buca. L'arbitro o il conduttore del gioco, all'insaputa dei giocatori, riempirà le 5 buche con un numero diverso di biglie, per poi coprirle con dei fogli di giornale.

Senza superare il cerchio esterno, i giocatori devono tirare una biglia cercando di centrare le buche, senza conoscerne il contenuto. Il giocatore che centra una buca si aggiudica tutto il suo contenuto, mentre le biglie che cadono fuori dalle buche sono considerate "perse". Al termine della partita si contano le biglie vinte. Vince chi ne ha di più.

## 40 - LA CORSA DEI CAVALLI

**DESTINATARI:** dagli 8 anni in poi

**DURATA:** 20'**SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**OCCORRENTE:** graffette, spago, nastro colorato, forbici

**ISTRUZIONI:** modellate le graffette in modo da realizzare dei ganci. Forate con il gancio un lungo pezzo di nastro colorato (questo sarà la vostra codina). Poi, dopo

aver legato lo spago alla vita di ogni giocatore, agganciate ad esso la “codina”. Il gioco si svolge in questo modo: innanzitutto occorre formare due squadre, i cacciatori e i cavalli (quelli con la coda) che si disporranno sui due lati del campo da gioco. Al “VIA” i cavalli devono galoppare dal loro lato a quello dei cacciatori e i cacciatori devono correre verso il lato di proprietà dei cavalli. Lo scopo del gioco è quello di conquistare la coda dei cavalli schiacciandola con i piedi. Vince la squadra che conquista più code.

## 41 - PIUME AL VOLO!

**DESTINATARI:** dai 7 anni in poi

**DURATA:** 15' (divisi in 3 manche)

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**OCCORRENTE:** molte piume, una scala, un cucchiaino per giocatore, un catino, un secchiello per ogni squadra

**ISTRUZIONI:** dopo aver formato 2 squadre, scrivere i nomi di queste sui secchielli. Posizionare una scala ben salda in uno spazio aperto. Appoggiate i secchielli delle squadre a circa 10 metri dalla scala, al cui ultimo scalino si siederà il giudice, con accanto il catino colmo di piume. Al “VIA” egli farà volare le piume per aria, cercando di spingerle lontano dalla scala. Vince la squadra che, dopo 5 minuti, conquista il maggior numero di piume, prendendole al volo col cucchiaino. Ovviamente è vietato raccogliere le piume da terra!

## 42 - IL CASTELLO ASSEDIATO

**DESTINATARI:** dai 9 anni in poi

**DURATA:** 30'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** nastro adesivo, fogli di giornale, gesso, 8 scatole di cartone di uguali dimensioni, 80 barattoli di latta di uguali dimensioni

**ISTRUZIONI:** dopo aver disegnato sul cemento un quadrato di circa 15x15 metri, tracciare al suo interno un quadrato più piccolo (circa 5x5 metri). Collocate una delle scatole all'esterno di ogni angolo del quadrato più grande. Fate lo stesso all'interno di ogni angolo del quadrato più piccolo con le altre 4 scatole. Ponete 10 barattoli sopra ogni scatola. Per le munizioni, formate delle palline con la carta di giornale e il nastro adesivo. Si gioca nel modo seguente: i giocatori si dispongono ai lati dei due quadrati, ognuno vicino a una delle scatole. I 4 che assediano il castello, lungo i 4 lati del quadrato esterno, i 4 invece che lo difendono, lungo i 4 lati di quello interno. I giocatori devono cercare di colpire i barattoli posti sopra le scatole degli avversari. Vince la squadra che elimina per prima tutti i barattoli dei nemici.

## 43 - IL WAASA

**DESTINATARI:** dai 7 anni in poi

**DURATA:** 10'

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**OCCORRENTE:** sassi, una padella e nastro bianco e rosso

**ISTRUZIONI:** posizionate una pentola per terra, all'inizio di un percorso che avrete precedentemente delineato con il nastro bianco e rosso. Poi da tre passi di distanza, lanciate un sasso alla volta contro il bordo della pentola, in modo da spingerla in avanti. Vince chi con 15 colpi riesce a far spostare di più la pentola.

## 44 - BRACCIO DI FERRO

**DESTINATARI:** dai 7 anni in poi

**DURATA:** a scelta del conduttore

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**OCCORRENTE:** tanta forza, un tavolo, due sedie

**ISTRUZIONI:** 2 giocatori si siedono l'uno di fronte all'altro, appoggiando i gomiti sul tavolo. Ogni giocatore tiene la mano dell'avversario. Ciascuno deve spingere la mano dell'avversario fino a fargli toccare il tavolo.

**ALCUNE ATTENZIONI:** sarebbe meglio che i 2 giocatori fossero dello stesso peso.

## 45 - BOCCE QUADRATE

**DESTINATARI:** tutte le età

**DURATA:** 30'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** tappi di sughero, bottiglie di plastica da 1,5 litri, blocchi di legno possibilmente quadrati, martello, gesso colorato, sega, chiodi, lavagna

**ISTRUZIONI:** le regole di questo gioco sono quelle base del bowling, ma prima dobbiamo preparare i birilli e soprattutto le bocce. Per fare le bocce, tagliate i tappi di sughero a dischetti e fissateli su ogni lato dei blocchi di legno con i chiodi e il martello. Disegnate con il gesso il campo da bocce, che deve essere un lungo rettangolo di 15 passi di lunghezza e 5 di larghezza. In fondo alla pista disegnate la griglia a forma di rombo dove dovranno essere posizionati i birilli (che sono le bottiglie di plastica riempite con un po' d'acqua e ben chiuse), che dovranno essere tredici. I birilli dovranno essere distanti gli uni dagli altri almeno due palmi di mano. Tracciate anche una linea di lancio, dalla quale dovranno essere lanciate le bocce e che i giocatori non potranno oltrepassare, per non essere troppo vicini ai birilli. Tirate le bocce a turno decidendo il punteggio da segnare sulla lavagna, per esempio un punto per birillo caduto e un "punteggio particolare" per tutti i birilli caduti. Alla fine di ogni turno bisogna risistemare i birilli sulla griglia naturalmente in piedi. Più

bocce sono state costruite più giocatori possono giocare contemporaneamente. Le bocce devono toccare terra prima di arrivare ai birilli. Non ci deve essere nessuno sulla traiettoria di lancio.

## 46 - BALLIAMO SUL MONDO!

**DESTINATARI:** dagli 8 anni in poi

**DURATA:** 20'

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**OCCORRENTE:** un foglio di giornale per ogni coppia, una cassa audio, tracce musicali molto ritmate

**ISTRUZIONI:** i giocatori vengono suddivisi in coppie. A ciascuna coppia si distribuisce un foglio di giornale, piegato varie volte fino a renderlo un quadrato di 10 cm di lato. Ad un certo punto, si fa partire un motivo musicale e tutti cominciano a ballare; allo STOP della musica, le coppie devono aprire velocemente il giornale, collocarlo per terra e sedersi sopra il più rapidamente possibile senza danneggiarlo. La coppia che si siede per ultima viene eliminata. Si prosegue così finché non resta in gioco una sola coppia.

## 47 - GIROTONDO MUSICALE

**DESTINATARI:** dai 7 anni in poi

**DURATA:** 20'

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**OCCORRENTE:** una cassa audio, tracce musicali divertenti

**ISTRUZIONI:** in una prima fase i giocatori si distribuiscono lungo il terreno di gioco e al "VIA" del conduttore daranno la mano alla prima persona che trovano vicino a loro, presentandosi col proprio nome. Unica regola, possono lasciare la mano della persona che hanno incontrato, solo quando avranno dato l'altra mano a una seconda persona che incontreranno successivamente. E così via finché non ci si è presentati a tutte le persone presenti nell'area gioco. Solo a questo punto tutti i giocatori si dispongono in due cerchi concentrici e si prendono per mano. I giocatori del cerchio esterno sono rivolti verso l'esterno, quelli del cerchio interno verso il centro. Appena parte la musica, i due cerchi iniziano a girare in senso opposto. Quando la musica si interrompe, i giocatori devono lasciare le mani dei compagni e voltarsi. Appena girati, ognuno dovrà dire il nome del giocatore posto di fronte a lui, prima che questi lo preceda. Chi riesce a farlo alzerà il braccio destro e un arbitro segnerà un punto per ogni giocatore che vince la manche; alla fine conquisterà la vittoria il cerchio che ha ottenuto il punteggio maggiore.

**ALCUNE ATTENZIONI:** se il nome viene pronunciato da due giocatori contemporaneamente, il punteggio non viene assegnato a nessuno dei due, quindi nessuno dovrà alzare il braccio.

## 48 - IN VIAGGIO!

**DESTINATARI:** dagli 8 anni in poi

**DURATA:** 30'

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**OCCORRENTE:** una benda per ciascun giocatore, corda, un cronometro;

**per ogni squadra:** una sacca, un paio di sandali, una borraccia, vari oggetti utili per un viaggio

**ISTRUZIONI:** si formano due squadre, una sarà la squadra dei "pellegrini", l'altra la squadra dei "briganti". Successivamente si delimita il percorso che dovrà compiere la squadra dei pellegrini, di forma rettangolare, lungo almeno 10 metri e largo almeno 6, con tanto di linea di partenza, e linea di arrivo. All'interno del percorso andranno definiti due cerchi con due corde, di almeno 15 spanne di diametro l'uno. Il primo sarà il cosiddetto "burrone", che i pellegrini dovranno cercare di schivare e il secondo il cerchio dei "briganti", dai quali i pellegrini in viaggio dovranno cercare di non farsi prendere. Lungo il percorso saranno disseminati dagli animatori alcuni oggetti (per es.: un paio di sandali, una borraccia, ecc.) che i pellegrini dovranno cercare di raccogliere durante il tragitto. Al VIA del conduttore il primo dei "pellegrini", disposti in fila dietro la linea di partenza, bendato, dovrà cercare di recuperare uno degli oggetti sparsi sul terreno, seguendo le indicazioni dei compagni di squadra. Dovrà fare attenzione però a non cadere nel burrone e a non farsi toccare dai briganti, posizionati all'interno del secondo cerchio. Se il pellegrino viene toccato da un brigante dovrà rimanere fermo per 15", se cade nel burrone per 30". Quando tutti i giocatori hanno completato il percorso, si calcola il tempo impiegato e si invertono i ruoli delle squadre. Vince la squadra che completa il percorso nel minor tempo possibile, portando tutti gli oggetti dalla parte opposta del campo. Se uno dei "briganti" invece esce dal cerchio viene eliminato.

**ALCUNE ATTENZIONI:** in base alla grandezza del cerchio dei briganti stabilire quanti briganti è opportuno che vi siano all'interno per rendere equilibrata la sfida tra loro e l'unico pellegrino che affronta bendato il percorso.

## 49 - SVENTOLA IL FAZZOLETTO

**DESTINATARI:** dagli 8 anni in poi

**DURATA:** 20'

**SPAZI:** all'aperto/al chiuso

**OCCORRENTE:** 1 fazzoletto per squadra, 1 pallina da ping pong

**ISTRUZIONI:** si formano due squadre, ciascuna delle quali si dispone in fila indiana sulla linea di partenza. Si traccia il campo da gioco, quindici passi di lunghezza. Il primo giocatore della fila di ogni squadra ha in mano un fazzoletto aperto, la pallina è posta a terra. Al "VIA" dell'arbitro il giocatore dovrà sventolare il fazzoletto in modo da sospingere la pallina fino alla riga di fondo campo per poi ritornare indietro nello stesso modo. A questo punto, porgerà il fazzoletto al suo compagno

che compirà lo stesso percorso. Vince la squadra che per prima termina i suoi giocatori. Ovviamente è vietato colpire la pallina col fazzoletto.

## 50 - SEGUI IL VERSO (NASCONDINO AL CONTRARIO)

**DESTINATARI:** dai 7 anni in poi

**DURATA:** 15'

**SPAZI:** all'aperto

**OCCORRENTE:** velocità e concentrazione

**ISTRUZIONI:** tra le squadre si sceglie un giocatore che avrà il ruolo della *volpe*. Questi dovrà trovare un nascondiglio, poi tutti dovranno cercarlo. La "volpe" dovrà imitare il verso dell'animale che interpreta, per poter essere trovato. Le squadre dovranno muoversi insieme e catturare la "volpe" che, una volta presa, dovrà sostenere una prova decisa dalla squadra che l'ha trovata. Durante la prova sfiderà un campione scelto all'interno di questa squadra, e, se vince il campione, la squadra che ha trovato la volpe avrà vinto la manche, se invece vince la volpe, il "giocatore-volpe" avrà diritto di tornare a nascondersi e il gioco continua. Vince la squadra che trova la "volpe".

**ALCUNE ATTENZIONI:** è importante che la "volpe" si assicuri che davanti a lei ci sia tutta la squadra quando viene trovata, altrimenti il ritrovamento non vale!



# IN GIOCO LA COMUNITA'

Con questo percorso intendiamo aiutare i giovani animatori a fare un percorso per crescere nella vita di comunità. L'itinerario prevede dieci tappe, ognuna delle quali affronta una tematica su cui riflettere e maturare delle decisioni che portino ad uno stile di vita simile a quello delle comunità cristiane presentateci negli Atti degli Apostoli e rispondente al comandamento dell'Amore insegnato e vissuto da Gesù, "Ama il prossimo tuo come te stesso".

## LE DIECI TAPPE:

1. IO, TU, NOI: guardando dentro di me!
2. ESSERE IN RELAZIONE... e un bel giorno ti accorgi che non sei solo su questa terra
3. ACCOGLIENZA E VALORIZZAZIONE DELL'ALTRO: quando allargo le braccia, i muri cadono
4. LA CONDIVISIONE: spegne la solitudine e appiana l'antagonismo
5. L'EMPATIA: come intuizione del mondo interiore dell'altro
6. IL PERDONO: è la scelta di amare gli altri così come sono
7. L'ASCOLTO: non ti sforzare di tacere, ascolta!
8. IL DIALOGO: l'essenza di ogni relazione
9. L'UNIONE: un cuor solo e un'anima sola
10. L'AMORE DI DIO: non esiste amore più grande

## QUALCHE INDICAZIONE SU COME AFFRONTARE L'ITINERARIO:

Si parte dalla consapevolezza di sé e del nostro modo di vivere la relazione con gli altri. Segue una riflessione sull'idea di relazione che ciascuno di noi in maniera più o meno consapevole ha maturato nella sua vita.

Le tappe centrali sviluppano gli atteggiamenti fondamentali che rendono autentica la relazione: *accoglienza, valorizzazione dell'altro, empatia, perdono, ascolto, dialogo.*

L'idea di fondo è che la relazione cresce nella misura in cui in noi maturiamo l'attitudine ad accogliere l'altro per quello che è e non per come lo voglio io, e la capacità di valorizzarne le doti positive e perdonare e comprendere le debolezze e le fragilità.

Le ultime due tappe ci portano al livello conclusivo della relazione: l'unione o comunione che non è frutto solo del nostro lavoro e del nostro impegno, ma è soprattutto dono di Dio in Gesù Cristo.

La nostra realtà di peccato non ci permetterebbe di realizzare una piena comunione: solo Dio liberandoci dal male che abita in noi (*egoismo, individualismo, orgoglio, superbia, indifferenza, superficialità, invidia, ...*) ci rende capaci di vera comunione, di vero Amore.

IN GIOCO

## PER OGNI TAPPA VIENE PROPOSTO:

- *Una citazione* sul tema di opere o personaggi noti
- *Passo dopo passo...: la spiegazione del tema*
- *Protagonista... La Parola!: Un brano della Parola di Dio*
- *A verbale... La Parola: una breve commento al brano biblico*
- *Per riflettere insieme...: alcune domande per provocare il lavoro personale*
- *Tappa in gioco: un'attività per l'approfondimento del tema*
- *Per pregare insieme...: una preghiera conclusiva*

*Inoltre per ogni tappa è proposto qui di seguito un simbolo, rappresentato per lo più da un luogo, un edificio o uno spazio fisico, che aiuti ad avere, anche visivamente, l'idea del percorso che si sta compiendo. Ideale sarebbe costruire ogni simbolo durante la tappa cui esso si riferisce, prima di congedarsi con la preghiera conclusiva.*

## COSTRUIAMO LA CITTÀ DELL'AMORE... UNA TAPPA PER VOLTA!

Immaginiamo di dover progettare e costruire una città, che chiameremo *Agapoli* (città dell'Amore). Ad ogni tappa si dovrà realizzare un simbolo, che sarà rappresentato da un particolare luogo o edificio, capace di esprimere il tema trattato, e che andrà poi collocato nella posizione più adatta della città, in base al progetto della città stessa. Gli edifici "simbolo" della città:

### I TAPPA - IO, TU, NOI: LA MIA VITA IN RELAZIONE CON GLI ALTRI

**Simbolo:** *La propria casa*

Se la riflessione è sul come sono, il simbolo che la può stimolare è il luogo dell'io, il nido dove ci si rifugia, il luogo dove nasce la propria identità. Quale luogo meglio di una casa può ricondurre a questo?

### II TAPPA - ESSERE IN RELAZIONE...

**e un bel giorno ti accorgi che non sei solo su questa terra**

**Simbolo:** *Scuola materna*

Qui costruiamo come "edificio-simbolo" il luogo dove per un bambino inizia la relazione con gli altri, dove dall'io, quel bambino comincia a conoscere un tu, fuori da lui, che lo interpella.

### III TAPPA - ACCOGLIENZA e VALORIZZAZIONE DELL'ALTRO

**Simbolo:** *Moschea*

La Moschea è il luogo simbolo di un'identità etnico-culturale diversa dalla nostra, che chiede, in particolare nel contesto sociale attuale, di essere accolta, rispettata e valorizzata al punto da riuscire a integrarsi con la cultura e il credo cristiano cattolico occidentale.

### IV TAPPA - CONDIVISIONE

**Simbolo:** *La mensa dei poveri*

Ecco un luogo che non può mancare in nella Città dell'Amore, ovvero un luogo che sia simbolo di vera condivisione, a partire dalla condivisione del cibo, per arrivare anche alle piccole e grandi condivisioni di stati d'animo, emozioni, sentimenti.

## V TAPPA - **EMPATIA**

**Simbolo:** *L'ospedale*

L'ospedale è il luogo privilegiato per sperimentare il senso del mettersi nei panni degli altri, poiché richiede vicinanza a chi soffre, invita alla partecipazione del dolore altrui.

## VI TAPPA - **PERDONO**

**Simbolo:** *Una comunità di recupero*

Questo è il luogo dove la parola d'ordine in genere è accoglienza, verso tutte quelle persone spesso isolate dalla società e spesso giudicate per i propri errori, intenzionate però a voltare pagina, a convertire la rotta della loro vita.

## VII TAPPA - **ASCOLTO**

**Simbolo:** *La scuola*

Questo luogo è simbolico, nel senso letterario del termine, ovvero è dove si dovrebbe esercitare più che in altri luoghi la capacità di ascolto... sempre che *gli scolari* siano attenti!

## VIII TAPPA - **DIALOGO**

**Simbolo:** *piazza, centri commerciali, parco giochi, centro sportivo*

Il dialogo è qualcosa che mette in relazione ogni persona, ogni luogo allora può diventare luogo privilegiato per favorire l'incontro con l'altro. Tradizionalmente l'*Agorà, la piazza*, era il luogo dell'incontro e del confronto tra persone.

## IX TAPPA - **UNIONE**

**Simbolo:** *Oratorio*

Questo è il luogo dove l'incontro con l'altro assume una valenza ancora superiore, poiché in Oratorio lo stare assieme è crescere nell'unità e nella comunione.

## X TAPPA - **AMORE DI DIO**

**Simbolo:** *La Chiesa*

Per eccellenza la Chiesa desidera essere il luogo dove la comunione si realizza in modo completo, perché l'Amore di Dio rende un corpo solo tutti gli uomini.

### **ALCUNE NOTE SUI "LUOGHI-SIMBOLO"**

*I luoghi scelti per costruire Agapoli possono essere anche altri, diversi da quelli qui proposti, purchè la scelta sia collegata al significato della tappa, e la loro collocazione giustificata rispetto alla città ideale in costruzione. Il valore aggiunto di tale operazione è avere la possibilità concreta di sperimentare cosa significa generare un ambiente migliore e più rispondente ai reali bisogni dell'uomo. Infatti il Vangelo non è una teoria, ma un progetto di vita concreto per l'oggi, in vista della felicità dell'uomo e della sua piena realizzazione. Ecco perché Cristo è salvezza, proprio perché ci permette di migliorare la nostra vita presente, tendendo alla piena realizzazione nella vita eterna. In quanto alla realizzazione invece di tali luoghi-simbolo, essi possono essere disegnati, fotografati, riprodotti con tecniche diverse, auspicando alla produzione di un cartellone, o magari di un plastico, che giorno dopo giorno, si completi.*

## I TAPPA

# Io, Tu, Noi: GUARDANDO DENTRO DI ME!

*"Ci vuole più di un minuto per giudicare un libro,  
ci vuole più di un'ora per veder sbocciare una corolla,  
ci vuole più di un giorno per conoscere qualcuno!"*  
(C. J. Combrugghe)

### PASSO DOPO PASSO...

Anche se non te ne rendi conto, nella vita di tutti i giorni sei sempre in relazione con qualcuno: i tuoi genitori, i tuoi amici, le persone che hai intorno, te stesso. "Entra" nel tuo mondo interiore e osserva il modo in cui vivi le relazioni, cercando tutto ciò che c'è di bello, ma anche individuando ciò che ancora non lo è. La vita interiore è il luogo dove abitano i nostri pensieri, le decisioni, i sentimenti, insieme alle emozioni e alle paure più grandi che ci portiamo dentro, alle capacità personali e alle fragilità. Ma anche tutta la nostra storia, la memoria e il futuro, i desideri e i progetti, i sogni... La vita interiore è un grande cantiere a cielo aperto e aperta al Cielo, e ogni volta che ci fermiamo qui si ha la sensazione di veder nascere qualcosa di speciale... una Presenza, un incontro vitale che rende davvero "bella" la nostra vita.

### PROTAGONISTA... LA PAROLA!

*(Mt 5, 20-48)*

*Poiché io vi dico: se la vostra giustizia non supererà quella degli scribi e dei farisei, non entrerete nel regno dei cieli. Avete inteso che fu detto agli antichi: Non uccidere; chi avrà ucciso sarà sottoposto a giudizio. Ma io vi dico: chiunque si adira con il proprio fratello, sarà sottoposto a giudizio. Chi poi dice al fratello: stupido, sarà sottoposto al sinedrio; e chi gli dice: pazzo, sarà sottoposto al fuoco della Geenna. Se dunque presenti la tua offerta sull'altare e lì ti ricordi che tuo fratello ha qualche cosa contro di te, lascia lì il tuo dono davanti all'altare e va prima a riconciliarti con il tuo fratello e poi torna ad offrire il tuo dono. Mettiti presto d'accordo con il tuo avversario mentre sei per via con lui, perché l'avversario non ti consegni al giudice e il giudice alla guardia e tu venga gettato in prigione. In verità ti dico: non uscirai di là finché tu non abbia pagato fino all'ultimo spicciolo! Avete inteso che fu detto: Non commettere adulterio; ma io vi dico: chiunque guarda una donna per desiderarla, ha già commesso adulterio con lei nel suo cuore. Se il tuo occhio destro ti è occasione di scandalo, cavalo e gettalo via da te: conviene che perisca uno dei tuoi membri, piuttosto che tutto il tuo corpo venga gettato nella Geenna. E se la tua mano destra ti è occasione di scandalo, tagliala e gettala via da te: conviene che perisca uno dei tuoi membri, piuttosto che tutto il tuo corpo vada a finire nella Geenna. Fu pure detto: Chi ripudia la propria moglie, le dia l'atto di ripudio; ma io vi dico: chiunque ripudia sua moglie, eccetto il caso di concubinato, la espone all'adulterio e chiunque sposa una ripudiata, commette adulterio. Avete anche inteso che fu detto agli antichi: Non spergiurare, ma adempi con il Signore i tuoi giuramenti; ma io vi dico: non giurate affatto: né per il cielo, perché è il trono di Dio; né per la terra, perché è lo sgabello per i suoi piedi; né per Gerusalemme, perché è la città del gran re. Non giurare neppure per la tua testa, perché non hai il potere di rendere bianco o nero un solo capello. Sia invece il vostro parlare sì, sì; no, no; il di più viene dal maligno. Avete inteso che fu detto: Occhio per occhio e dente per dente; ma io vi dico di non opporvi al malvagio; anzi se uno*

*ti percuote la guancia destra, tu porgigli anche l'altra; e a chi ti vuol chiamare in giudizio per toglierti la tunica, tu lascia anche il mantello. E se uno ti costringerà a fare un miglio, tu fanne con lui due. Dá a chi ti domanda e a chi desidera da te un prestito non volgere le spalle. Avete inteso che fu detto: Amerai il tuo prossimo e odierai il tuo nemico; ma io vi dico: amate i vostri nemici e pregate per i vostri persecutori, perché siate figli del Padre vostro celeste, che fa sorgere il suo sole sopra i malvagi e sopra i buoni, e fa piovere sopra i giusti e sopra gli ingiusti. Infatti se amate quelli che vi amano, quale merito ne avete? Non fanno così anche i pubblicani? E se date il saluto soltanto ai vostri fratelli, che cosa fate di straordinario? Non fanno così anche i pagani? Siate voi dunque perfetti come è perfetto il Padre vostro celeste.*

## **A VERBALE... LA PAROLA!**

Questo brano ci presenta una parte del grande "Discorso della Montagna" del Vangelo di Matteo. Gesù ci indica la nuova legge che compie l'antica. Tipica la frase: "Avete inteso che fu detto..., ma io vi dico..." e con queste parole Gesù ci vuole dire che il cuore della nuova legge è il comandamento dell'Amore: "Amatevi gli uni gli altri, come io ho amato voi". Questo comandamento, come questa parola ci ricorda che ciò che caratterizza la vita dell'uomo è la relazione con gli altri. Nessuno può vivere da solo, ma tutti abbiamo bisogno degli altri.

## **PER RIFLETTERE INSIEME...**

Come vivo io la mia relazione con gli altri?

In che modo la nuova legge di Gesù interpella la mia vita?

Il mio modo di pormi in rapporto con gli altri da cosa è guidato? Da quali valori?

Prevalgono forse, l'interesse personale, l'affermazione dell'io, il giudizio, l'egoismo?

## **TAPPA IN GIOCO**

### **AGENTE 006**

**FINALITÀ:** si riflette sul fatto che la conoscenza di se stessi è fondamentale per entrare in comunione con gli altri.

**OCCORRENTE:** moduli con le domande, biro.

**ISTRUZIONI:** qui il lavoro è individuale, e ciascuno si concentra a rispondere a delle specifiche domande fatte dall'Agente 006, che ha l'incarico di scovare "precise identità umane" ricercate dalle GAG (*God Angels Guard*).

### **Le domande dell'Agente 006:**

Perché sei scomparso? - Che aspetto hai? (fornire una descrizione dettagliata)

- Quali sono le abitudini che rispecchiano maggiormente la tua natura e il tuo carattere? - Quali sono i luoghi più probabili dove ti nasconderesti, se fossi latitante? (fornire una descrizione minuziosa) - Cosa faresti durante il tempo di latitanza? (fornire un racconto verosimile) - Con chi manterresti contatti durante la latitanza? - Dove andresti a mangiare e dormire? - Sarà l'agente a scovarti o tornerai spontaneamente a casa? - Perché torneresti?

**CONDIVISIONE:** la fase successiva al lavoro individuale, consiste in una condivisione in gruppo delle risposte alle varie domande, condotta, anche in modo caricaturale e divertente, dall'educatore che propone l'attività.

**IN GIOCO**

# LA COMUNITÀ'

## PER PREGARE INSIEME...

Signore, quando credo  
che il mio cuore sia straripante d'amore  
e mi accorgo, in un momento di onestà,  
di amare me stesso nella persona amata,  
liberami da me stesso.

Signore, quando credo  
di aver dato tutto quello che ho da dare  
e mi accorgo, in un momento di onestà,  
che sono io a ricevere,  
liberami da me stesso.

Signore, quando sono convinto  
di essere povero  
e mi accorgo, in un momento di onestà,  
di essere ricco di orgoglio e di invidia,  
liberami da me stesso.

E, Signore, quando il regno dei cieli  
si confonde falsamente  
con il regno di questo mondo,  
fa che io trovi felicità e conforto solo in te.  
(Madre Teresa di Calcutta)

## II TAPPA

# ESSERE IN RELAZIONE...

*E un bel giorno ti accorgi che non sei solo su questa terra*

“Come una candela accende un’altra candela e così si trovano accese migliaia di candele, così un cuore accende un altro cuore e si accendono migliaia di cuori.” ( L. Tolstoj)

### PASSO DOPO PASSO...

Immagina qualcuno su un isola deserta che vede passare una nave o un aereo, cosa pensi che faccia? Si sbraccia, grida, cerca di attirare l’attenzione, se può, accende anche un fuoco. È normale, vede in quella apparizione ciò che può liberarlo dall’isolamento. Non è così anche quando sentendoti solo, vedi comparire all’orizzonte chi può sollevarti da tale solitudine e riportarti nella terra feconda della comunione? Un amico, una persona amata, un genitore, Dio. La relazione con l’altro è questione di parole, sguardi, sentimenti e gesti. E, tra l’altro, non è neanche così semplice comportarsi e sentirsi veramente fratelli di tutti, vicini e lontani. Quindi la relazione è un elemento da non sottovalutare, soprattutto perché per le nostre vite è fondamentale. Ma risulta più semplice relazionarsi agli altri, quando interiormente si comprende che la bellezza delle relazioni è propria di chi sa perdere qualcosa di sé (pregiudizi, giudizi,...) per accogliere nella sua vita la bellezza del dono dell’altro.

### PROTAGONISTA... LA PAROLA!

*(Gv 15, 8 - 17)*

*In questo è glorificato il Padre mio: che portiate molto frutto e diventiate miei discepoli. Come il Padre ha amato me, così anch’io ho amato voi. Rimanete nel mio amore. Se osserverete i miei comandamenti, rimarrete nel mio amore, come io ho osservato i comandamenti del Padre mio e rimango nel suo amore. Questo vi ho detto perché la mia gioia sia in voi e la vostra gioia sia piena. Questo è il mio comandamento: che vi amiate gli uni gli altri, come io vi ho amati. Nessuno ha un amore più grande di questo: dare la vita per i propri amici. Voi siete miei amici, se farete ciò che io vi comando. Non vi chiamo più servi, perché il servo non sa quello che fa il suo padrone; ma vi ho chiamati amici, perché tutto ciò che ho udito dal Padre l’ho fatto conoscere a voi. Non voi avete scelto me, ma io ho scelto voi e vi ho costituiti perché andiate e portiate frutto e il vostro frutto rimanga; perché tutto quello che chiederete al Padre nel mio nome, ve lo conceda. Questo vi comando: amatevi gli uni gli altri.*

### A VERBALE... LA PAROLA!

Il brano del Vangelo ci introduce nella seconda tappa del nostro cammino per fare comunità. Dopo aver riflettuto sul nostro modo di porci in relazione con gli altri, ci domandiamo: Qual è il modo giusto di rapportarmi con le persone che incontro nella mia vita? Passiamo quindi da una tappa in cui ci siamo chiesti cosa “abbiamo

IN GIOCO

vissuto” ad una riflessione sul “dover essere”. Per capire come dobbiamo essere nella nostra vita il Vangelo ci fornisce un’indicazione fondamentale, ovvero ci presenta il comandamento dell’Amore, dandoci un punto di riferimento chiarissimo: Gesù. Tutto sta in quel “come io ho amato voi”.

## PER RIFLETTERE INSIEME...

La nostra riflessione qui si sposta su la persona di Gesù, sulla sua vita, i suoi atteggiamenti, il suo modo di vivere la relazione con gli altri e con noi. Il punto di arrivo della vita di Gesù è la croce, cioè “il dono della vita per amore”. Infatti come Lui stesso dice: “Non esiste amore più grande: dare la vita per coloro che si amano”. Sei d’accordo col modo di pensare e fare di Gesù? Ti sembra che la nostra società sia impostata su quello stile? La proposta di Gesù ti sembra realizzabile nella tua vita e nella società di oggi? Quali sono le difficoltà maggiori che incontri nell’attuarla? Quali i problemi? Quali gli aspetti positivi? Hai esempi di persone che mettono in pratica questo stile di vita? Cosa ne pensi?

## TAPPA IN GIOCO

### R-E-L-A-Z-I-O-N-E

**FINALITÀ:** favorire riflessioni sull’aspetto della relazione con l’altro.

**OCCORRENTE:** fogli, biro.

**ISTRUZIONI:** cosa c’è di meglio, per riflettere su una parola o un concetto che costruirne l’ACROSTICO? Forza, allora! Ogni lettera della parola “RELAZIONE” può rappresentare l’inizio di un’altra parola o di una frase che dovrà avere però non solo senso compiuto, ma anche un valore aggiunto legato all’aspetto della relazione con l’altro.

**CONDIVISIONE:** una volta che ideati i vari acrostici a piccoli gruppi o singolarmente, non resta che visualizzarli tutti, in modo giocoso e colorato, su un grande cartellone.

**VARIANTE:** al posto dell’acrostico gli animatori potrebbero preparare, su un cartellone o su un file da proiettare, un cruciverba gigante, con al centro la parola relazione, e giocare con i ragazzi a risolvere il cruciverba, che tra le definizioni cercherà di contemplare dei temi inerenti all’ambito relazionale.

## PER PREGARE INSIEME...

Signore, fa di me uno strumento della tua pace:	non di essere consolato, ma di consolare,
dov’è l’odio, io porti l’amore,	non di essere compreso, ma di comprendere,
dov’è l’offesa, io porti il perdono,	non di essere amato, ma di amare.
dov’è discordia, io porti l’unione,	Perché è donando, che si riceve,
dov’è l’errore, io porti la verità,	è dimenticandosi, che ci si trova,
dov’è il dubbio, io porti la fede,	è perdonando, che si è perdonati,
dov’è la disperazione, io porti la speranza,	è morendo che si risuscita
dov’è tristezza, io porti la gioia,	alla vita eterna.
dove sono le tenebre, io porti la luce.	(San Francesco d’Assisi )

Fa o Signore , che io cerchi

### III TAPPA

## ACCOGLIENZA E VALORIZZAZIONE DELL'ALTRO

*Quando allargo le braccia, i muri cadono*

*"Mentre la luce del giorno  
si pone per via con tanti uomini,  
di ogni popolo, lingua e colore,  
insegnaci o Signore  
il segreto di un'accoglienza  
calda e affabile per ognuno..."  
(Anna M. Canopi)*

### PASSO DOPO PASSO...

E se un bel giorno ti accorgessi davvero che non sei solo su questa terra, scoprirai che non esisti solo TU, con i tuoi sogni, bisogni, aspettative, progetti, ma che ci sono anche gli altri. Nelle relazioni costruttive è fondamentale cercare e apprezzare il bello e il buono dell'altro. In chiunque, ti è accanto, c'è sempre qualcosa di positivo che va riconosciuto come dono, capacità, talento... così come vanno riconosciuti anche i limiti, le fatiche.

### PROTAGONISTA... LA PAROLA!

*(Rm 14, 1 - 13; 15,7)*

*Accogliete tra voi chi è debole nella fede, senza discuterne le esitazioni. Uno crede di poter mangiare di tutto, l'altro invece, che è debole, mangia solo legumi. Colui che mangia non disprezzi chi non mangia; chi non mangia, non giudichi male chi mangia, perché Dio lo ha accolto. Chi sei tu per giudicare un servo che non è tuo? Stia in piedi o cada, ciò riguarda il suo padrone; ma starà in piedi, perché il Signore ha il potere di farcelo stare. C'è chi distingue giorno da giorno, chi invece li giudica tutti uguali; ciascuno però cerchi di approfondire le sue convinzioni personali. Chi si preoccupa del giorno, se ne preoccupa per il Signore; chi mangia, mangia per il Signore, dal momento che rende grazie a Dio; anche chi non mangia, se ne astiene per il Signore e rende grazie a Dio. Nessuno di noi, infatti, vive per se stesso e nessuno muore per se stesso, perché se noi viviamo, viviamo per il Signore, se noi moriamo, moriamo per il Signore. Sia che viviamo, sia che moriamo, siamo dunque del Signore. Per questo infatti Cristo è morto ed è ritornato alla vita: per essere il Signore dei morti e dei vivi. Ma tu, perché giudichi il tuo fratello? E anche tu, perché disprezzi il tuo fratello? Tutti infatti ci presenteremo al tribunale di Dio, poiché sta scritto: "Come è vero che io vivo, dice il Signore, ogni ginocchio si piegherà davanti a me e ogni lingua renderà gloria a Dio." Quindi ciascuno di noi renderà conto a Dio di se stesso. Cessiamo dunque di giudicarci gli uni gli altri; pensate invece a non esser causa di inciampo o di scandalo al fratello. Accoglietevi perciò gli uni gli altri come Cristo accolse voi, per la gloria di Dio.*

### A VERBALE... LA PAROLA!

La terza tappa del nostro cammino ci porta ad assumere uno sguardo positivo verso le persone che incontriamo. È facile lasciarsi condizionare dalla prima impressione, dal giudizio degli altri, dai pregiudizi, dalle simpatie, dai nostri stessi sentimenti. Ognuno di noi è chiamato a fare la fatica di superare tutto ciò. La convinzione che

IN GIOCO

ci deve accompagnare è che ognuno di noi è “unico e irripetibile”, che ognuno porta in sé doni, pregi, capacità, insieme a difetti, debolezze, errori. Per un cristiano poi ogni uomo è Figlio di Dio, è opera di Dio, è un dono che Dio ha fatto all’umanità intera. Ogni uomo ha determinate caratteristiche perché nel mondo deve compiere una missione che Dio gli ha affidato. Nessuno dunque si può mai ergere a giudice dell’altro, come ci ricorda il brano della lettera di S. Paolo Apostolo ai Romani. Ogni persona ha una sua dignità e un suo valore.

## PER RIFLETTERE INSIEME...

Come ti poni di fronte alle persone? Sei facilmente portato a giudicarle? Ti fai condizionare dal giudizio degli altri, del gruppo di amici, dei tuoi genitori, degli insegnanti? Hai pregiudizi verso chi non è come te, o la pensa in modo diverso, o proviene da altre culture? Che cos’è per te l’accoglienza? Nella società multi-etnica e multi-culturale di oggi come ti poni? Quali sono le tue idee?

## TAPPA IN GIOCO

**3X3!**

**FINALITÀ:** stimolare la disponibilità ad osservarsi reciprocamente con consapevolezza e a concentrarsi sui pregi personali di altre persone.

**OCCORRENTE:** fogli, biro.

**ISTRUZIONI:** disporsi in coppia, uno di fronte all’altro e riflettere sul partner. Scrivere tutti i suoi pregi e i suoi punti di forza, senza parlare in circa 3 minuti. Cercare poi 3 oggetti che simboleggino ciascuno i punti forti del partner in circa 15 minuti. Porgere i 3 oggetti al partner e spiegare la scelta fatta. In seguito l’altro ricambierà.

**CONDIVISIONE:** per restituire al gruppo il frutto di questo scambio ogni coppia potrà scegliere uno dei tre oggetti usati in precedenza e presentare il compagno al gruppo attraverso l’oggetto scelto.

**VARIANTE:** dove non è possibile cercare oggetti, si possono fare dei disegni, oppure gli oggetti pensati possono essere mimati o fatti indovinare al compagno.

## PER PREGARE INSIEME...

Signore Gesù,  
qualche volta mi pare di volerti bene davvero,  
di desiderare di seguirti in tutto,  
di essere entusiasta del tuo insegnamento  
e di volerlo mettere in pratica con grande generosità.  
Poi non riesco a rispettare i compagni che vivono con me,  
ad avere pazienza con loro, a mettermi al loro servizio,  
a sorridere e a portare gioia.

Allora mi chiedo che cosa significa amarti  
dal momento che non riesco ad amare le persone che tu mi fai incontrare  
e che tu ami con tutto il cuore, come ami me.

Aiutami ad amarti nei miei amici, nel prossimo,  
come tu hai insegnato.

## IV TAPPA

# CONDIVISIONE

### *Spegne la solitudine e l'antagonismo*

*"Avrai forse paura  
di perderti se ti doni?  
Tu ti perdi se, al contrario,  
rifiuti di donarti."  
(S. Agostino)*

### **PASSO DOPO PASSO...**

Condividere la tua vita, la tua esperienza, qualcosa di tuo con le persone che ti circondano, significa prendersi per mano e prepararsi a fare un cammino di fraternità, che diventa qualcosa di bello se riuscirai ad andare verso il tuo prossimo trovando soluzione non solo ai tuoi, ma anche ai suoi problemi, se riuscirai a gioire con lui delle cose belle della vita e soprattutto se lo accetterai incondizionatamente astenendoti da valutazioni, approvazioni o disapprovazioni.

### **PROTAGONISTA... LA PAROLA!**

*(1 Cor 12, 12 - 27)*

*Come infatti il corpo, pur essendo uno, ha molte membra e tutte le membra, pur essendo molte, sono un corpo solo, così anche Cristo. E in realtà noi tutti siamo stati battezzati in un solo Spirito per formare un solo corpo, Giudei o Greci, schiavi o liberi; e tutti ci siamo abbeverati a un solo Spirito. Ora il corpo non risulta di un membro solo, ma di molte membra. Se il piede dicesse: "Poiché io non sono mano, non appartengo al corpo", non per questo non farebbe più parte del corpo. E se l'orecchio dicesse: "Poiché io non sono occhio, non appartengo al corpo", non per questo non farebbe più parte del corpo. Se il corpo fosse tutto occhio, dove sarebbe l'udito? Se fosse tutto udito, dove l'odorato? Ora, invece, Dio ha disposto le membra in modo distinto nel corpo, come egli ha voluto. Se poi tutto fosse un membro solo, dove sarebbe il corpo? Invece molte sono le membra, ma uno solo è il corpo. Non può l'occhio dire alla mano: "Non ho bisogno di te"; né la testa ai piedi: "Non ho bisogno di voi". Anzi quelle membra del corpo che sembrano più deboli sono più necessarie; e quelle parti del corpo che riteniamo meno onorevoli le circondiamo di maggior rispetto, e quelle indecorose sono trattate con maggior decenza, mentre quelle decenti non ne hanno bisogno. Ma Dio ha composto il corpo, conferendo maggior onore a ciò che ne mancava, perché non vi fosse disunione nel corpo, ma anzi le varie membra avessero cura le une delle altre. Quindi se un membro soffre, tutte le membra soffrono insieme; e se un membro è onorato, tutte le membra gioiscono con lui. Ora voi siete corpo di Cristo e sue membra, ciascuno per la sua parte.*

### **A VERBALE... LA PAROLA!**

L'immagine del corpo e delle membra della prima lettera di S. Paolo Apostolo ai Corinzi è molto bella e suggestiva per comprendere un altro aspetto del cammino verso la comunione: la Condivisione. Abbiamo già visto come ogni persona è unica e irripetibile ed ha dei doni e delle qualità proprie. Perché ognuno possa, però esprimere al meglio le proprie potenzialità deve riuscire ad agire in sinergia con gli

**IN GIOCO**

altri, come le varie membra del corpo hanno bisogno le une delle altre. È necessario quindi mettere assieme tutte le potenzialità che ognuno ha, valorizzando e permettendo anche agli altri di esprimere le proprie. La condivisione è mettere assieme quello che siamo e quello che abbiamo, senza antagonismi o competizioni, perché ognuno possa esprimersi al meglio. È accogliere con gioia quello che l'altro è e quello che l'altro può dare e donare quello che siamo e quello che abbiamo (sentimenti, desideri, capacità, bisogni, sapere, beni, ...).

## PER RIFLETTERE INSIEME...

Sono capace di condividere con gli altri? Cosa condivido più volentieri? Con chi? Sai condividere, non solo quello che hai, ma soprattutto quello che sei, cioè la tua vita, le tue emozioni, i tuoi sentimenti, le tue capacità, il tuo sapere?

## TAPPA IN GIOCO

### "TI RACCONTIAMO DI NOI"

**FINALITÀ:** scoprire la bellezza di una relazione che sa dialogare e rispettare ciascuno, accogliendo le differenze di opinioni, idee, esperienze...

**OCCORRENTE:** fogli, matite, gomme.

**ISTRUZIONI:** disposti in cerchio e con il materiale a disposizione, si dovrà progettare insieme una casa. Tempo a disposizione 30 minuti. Al termine emergerà che la casa è diversa da quella che ognuno aveva in mente perché è frutto del contributo di tutti, nessuno escluso. Una volta finito il lavoro il gruppo dovrà analizzare come la progettazione della casa è stata vissuta dai singoli.

**CONDIVISIONE:** Qualcuno ha voluto imporre le proprie idee? Qualcuno ha taciuto? Qualcuno ha subito le opinioni degli altri? Si è riusciti a trovare una linea comune con facilità, oppure è stato difficile?

**VARIANTE:** se il gruppo a cui si propone l'attività è numeroso, ci si può suddividere in sottogruppi, in modo da favorire il dialogo e per l'appunto la condivisione!

## PER PREGARE INSIEME...

Signore, vuoi le mie mani per passare questa giornata aiutando i poveri e i malati che ne hanno bisogno?

Signore, oggi ti do le mie mani.

Signore, vuoi i miei piedi per passare questa giornata visitando coloro che hanno bisogno di un amico?

Signore, oggi ti do i miei piedi.

Signore, vuoi la mia voce per passare questa giornata parlando con quelli che hanno bisogno di parole d'amore?

Signore, oggi ti do la mia voce.

Signore, vuoi il mio cuore per passare la giornata amando ogni uomo solo perché è un uomo?

Signore, oggi ti do il mio cuore.

(Madre Teresa di Calcutta)

## V TAPPA

# EMPATIA

### *Intuizione del mondo interiore*

*“Non sei tu solo a essere te stesso.  
Tu sei presente nelle azioni degli altri  
uomini, e questi senza saperlo,  
sono con te in ognuno dei tuoi giorni.”  
K. Gibran*

### **PASSO DOPO PASSO...**

Hai mai provato a leggere fra le righe, a cogliere un segnale, anche non verbale, a intuire quale valore rivesta un evento per il tuo prossimo, per un amico, per un compagno? Questo ti aiuterebbe a focalizzarti sul mondo interiore di chi ti sta vicino, a intuire cosa si agiti in lui e soprattutto come si senta e cosa realmente provi al di là di quello che esprime verbalmente. Ti aiuterebbe a costruire un canale di comunicazione privilegiato e significativo per una relazione vera e profonda.

### **PROTAGONISTA... LA PAROLA!**

*(Mt 14, 13 - 21)*

*Udito ciò, Gesù partì di là su una barca e si ritirò in disparte in un luogo deserto. Ma la folla, saputo, lo seguì a piedi dalle città. Egli, sceso dalla barca, vide una grande folla e sentì compassione per loro e guarì i loro malati. Sul far della sera, gli si accostarono i discepoli e gli dissero: “Il luogo è deserto ed è ormai tardi; congeda la folla perché vada nei villaggi a comprarsi da mangiare”. Ma Gesù rispose: “Non occorre che vadano; date loro voi stessi da mangiare”. Gli risposero: “Non abbiamo che cinque pani e due pesci!”. Ed egli disse: “Portatemeli qua”. E dopo aver ordinato alla folla di sedersi sull'erba, prese i cinque pani e i due pesci e, alzati gli occhi al cielo, pronunciò la benedizione, spezzò i pani e li diede ai discepoli e i discepoli li distribuirono alla folla. Tutti mangiarono e furono saziati; e portarono via dodici ceste piene di pezzi avanzati. Quelli che avevano mangiato erano circa cinquemila uomini, senza contare le donne e i bambini.*

### **A VERBALE... LA PAROLA!**

Il brano del Vangelo ci presenta Gesù che, davanti ad una grande folla di gente affamata e bisognosa, sente compassione. Questa parola, compassione, nel nostro linguaggio comune ha assunto un significato non sempre positivo. Spesso il compatire una persona è considerato l'atteggiamento di chi dall'alto del suo stato si china verso uno considerato un poveraccio da sopportare. Se noi andiamo alla radice della parola “con - passione”, vediamo che il vero significato è “patire con”, cioè provare, sentire le stesse cose (emozioni, sentimenti, bisogni, desideri, gioie e sofferenze ...) che prova l'altro. Per fare comunione è necessario entrare in sintonia con gli altri, provare a identificarci con loro, ad entrare nei loro panni, cioè fare empatia. Questo non necessariamente per dare una risposta ai loro bisogni o ai loro desideri, come fa Gesù nell'episodio che abbiamo letto, ma semplicemente per condividere la vita di ognuno.

**IN GIOCO**

## PER RIFLETTERE INSIEME...

Non sempre siamo in grado di dare una risposta ai bisogni degli altri, ma sempre e tutti possiamo dare la nostra presenza, la nostra vicinanza, la nostra solidarietà. Mi domando: sono capace di condividere le gioie e i dolori, le angosce e le emozioni degli altri? Con chi mi riesce più facile? Quali sono le difficoltà che incontro?

## TAPPA IN GIOCO

### SE FOSSI...

**FINALITÀ:** attraverso questo gioco sulle identità, si favorisce l'immedesimazione con l'altro e il porsi nei suoi "panni".

**OCCORRENTE:** fogli, biro.

**ISTRUZIONI:** ciascuno sceglie una persona che fa parte della propria vita e prova a identificarla, impegnandosi a comprendere come si comporterebbe e che tipo di scelte farebbero, di fronte ad alcune alternative poste dal conduttore.

Esempio: "Se fossi...mio padre/ madre...la mia/ il mio amico...allora: Accetterei che... Rinuncerei a... Capirei che... Dimenticherei... Cambierei... Sostituirei... Escluderei... Combatterei... Stimerei... Difenderei... Comincerei con..."

**CONDIVISIONE:** ogni partecipante all'attività, indossando i panni della persona nella quale si è identificato, condividerà col gruppo, le affermazioni scritte sul proprio foglio, e le esporrà secondo il suo personale ordine di importanza.

## PER PREGARE INSIEME...

Sto con tutti e non sono di nessuno.  
Se mi apparto non sono un cristiano;  
se non soffro insieme a tutti non sono un cristiano.  
Se cerco di giustificarmi, col Vangelo,  
di non amare il mio tempo e di non patire  
per la sua salvezza,  
so che bestemmio il Vangelo.  
Nessuno può rimandare a domani  
quando è l'ora: è questa l'ora.  
(don Primo Mazzolari)

## VI TAPPA

### PERDONO

*È la scelta di amare gli altri così come sono*

*“...Se voi perdonate agli uomini  
le loro offese, il vostro Padre  
celeste perdonerà anche a voi...”  
(Mt 6,14)*

#### PASSO DOPO PASSO...

Non sempre la vita è immediatamente bella, anzi qualche volta appare “molto poco bella”. Ci sono giorni e soprattutto situazioni nelle quali vivi come dentro una bolla senza riuscire a capire bene quello che accade. Succede quando il dolore o il male in genere, entrano nella tua vita: la delusione, il risentimento, le offese sono causa di dolore e ostacolano le relazioni. Il perdono ti rende capace di amare e di crescere, di riconciliarti con il tuo prossimo, cura il tuo spirito e il tuo corpo. Guarisce le ferite provocate del risentimento e rinnova i rapporti, la vita sociale, la comunità. Nella riconciliazione Dio si mostra come colui che cerca, attende, abbraccia, fa festa,... perché quello che gli sta a cuore è che nel momento del dolore, tu ritrovi il perdono anzitutto come relazione.

#### PROTAGONISTA... LA PAROLA!

*(Mt18, 21- 35)*

*Allora Pietro gli si avvicinò e gli disse: “Signore, quante volte dovrò perdonare al mio fratello, se pecca contro di me? Fino a sette volte?”. E Gesù gli rispose: “Non ti dico fino a sette, ma fino a settanta volte sette. A proposito, il regno dei cieli è simile a un re che volle fare i conti con i suoi servi. Incominciati i conti, gli fu presentato uno che gli era debitore di diecimila talenti. Non avendo però costui il denaro da restituire, il padrone ordinò che fosse venduto lui con la moglie, con i figli e con quanto possedeva, e saldasse così il debito. Allora quel servo, gettatosi a terra, lo supplicava: Signore, abbi pazienza con me e ti restituirò ogni cosa. Impietositosi del servo, il padrone lo lasciò andare e gli condonò il debito. Appena uscito, quel servo trovò un altro servo come lui che gli doveva cento denari e, afferratolo, lo soffocava e diceva: Paga quel che devi! Il suo compagno, gettatosi a terra, lo supplicava dicendo: Abbi pazienza con me e ti rifonderò il debito. Ma egli non volle esaudirlo, andò e lo fece gettare in carcere, fino a che non avesse pagato il debito. Visto quel che accadeva, gli altri servi furono addolorati e andarono a riferire al loro padrone tutto l'accaduto. Allora il padrone fece chiamare quell'uomo e gli disse: Servo malvagio, io ti ho condonato tutto il debito perché mi hai pregato. Non dovevi forse anche tu aver pietà del tuo compagno, così come io ho avuto pietà di te? E, sdegnato, il padrone lo diede in mano agli aguzzini, finché non gli avesse restituito tutto il dovuto. Così anche il mio Padre celeste farà a ciascuno di voi, se non perdonerete di cuore al vostro fratello”.*

#### A VERBALE... LA PAROLA!

Il tema del perdono è uno dei più importanti nell'esperienza delle relazioni umane. Si può dire che non esiste relazione senza la capacità di perdonare. Ogni

IN GIOCO

persona è portata all'errore, a non vivere in modo pieno la relazione con gli altri. Tutti, in qualche modo, siamo egoisti, individualisti, superbi, orgogliosi, vanitosi. Se non siamo capaci di comprendere ed accettare gli errori gli uni degli altri non potremo mai costruire relazioni solide e durature. Per questo Gesù dà così grande importanza al perdono, fino a dire che non ci deve essere limite nel perdonare. Il "settanta volte sette" del Vangelo vuol dire sempre.

## PER RIFLETTERE INSIEME...

Che cosa significa perdonare?

La parola "per-dono" vuol dire che io sono disposto ad amare l'altro come "dono" e non per quello che l'altro mi dà, quindi anche nel caso in cui l'altro invece di darmi amore, mi offra il male.

Ho mai sperimentato il perdono nella mia vita?

In quali occasioni?

Cosa mi pesa?

Chiedo e concedo perdono con facilità? Quali difficoltà incontro?

## TAPPA IN GIOCO

### ESPERIENZE POSITIVE

**FINALITÀ:** riflettere su alcune delle esperienze conflittuali vissute in passato, con l'intento di comprendere quanto abbiano influito sulla formazione della nostra personalità.

**OCCORRENTE:** fogli, biro.

**ISTRUZIONI:** scrivere individualmente tutti gli avvenimenti conflittuali che si riescono a ricordare. Alcune domande-stimolo per mettere meglio a fuoco i ricordi sul tema: Ripensare ai momenti passati della tua vita in cui hai avuto conflitti con genitori, amici, compagni di scuola, insegnanti, ecc... Descrivere i motivi reali che li hanno generati, i sentimenti vissuti in quella situazione, gli atteggiamenti tenuti. Come si è risolta la situazione? Con quali scelte? (mantenimento della propria posizione, dialogo, richiesta di perdono, pacificazione o distacco, perdita di fiducia e stima reciproca).

**CONDIVISIONE:** condividere poi nel gruppo raccontando, in 5 minuti circa, gli avvenimenti ricordati.

## PER PREGARE INSIEME...

Quando l'amore penetra il cuore,  
ne esce sempre un perdono senza limiti;  
camminando con Gesù si scopre questo amore  
che non si ferma di fronte a nessuna distanza e  
ci si apre alla festa non solo perché il Padre ha  
riaccolto me e il mio fratello, ma perché questo  
amore ci fa diventare la sua famiglia.

## VII TAPPA

### ASCOLTO

*Non ti sforzare di tacere, ascolta!*

*“Ascoltare è una cosa magnetica  
e speciale, una forza creativa.  
Gli amici che ci ascoltano sono  
quelli cui ci avviciniamo.  
Essere ascoltati ci crea,  
ci fa aprire ed espandere.  
Karl Menninger*

#### PASSO DOPO PASSO...

L'ascolto reciproco è alla base di qualsiasi interazione umana. L'arte più sottile e preziosa per far comunità è saper ascoltare. Naturalmente se tu ascolti non significa che usi solo l'udito, ma cercherai di capire ciò che gli altri dicono e quali sono le loro intenzioni. Potrai percepire ciò che forse una persona non aveva intenzione di dirti, ma che “trasmette” con il suo stile, il suo comportamento, il suo modo di esprimersi. Ascoltare è un affettuoso regalo che fai a chi sta cercando di dirti qualcosa. Ma spesso è anche un grande regalo per chi ascolta. È la condizione privilegiata per incontrare il Signore: disporre il nostro cuore all'ascolto della sua parola.

#### PROTAGONISTA... LA PAROLA!

*(Lc18, 35-43)*

*Mentre si avvicinava a Gerico, un cieco era seduto a mendicare lungo la strada. Sentendo passare la gente, domandò che cosa accadesse. Gli risposero: “Passa Gesù il Nazareno! “. Allora incominciò a gridare: “Gesù, figlio di Davide, abbi pietà di me! “. Quelli che camminavano avanti lo sgridavano, perché tacesse; ma lui continuava ancora più forte: “Figlio di Davide, abbi pietà di me! “. Gesù allora si fermò e ordinò che glielo conducessero. Quando gli fu vicino, gli domandò: “Che vuoi che io faccia per te? “. Egli rispose: “Signore, che io riabbia la vista”. E Gesù gli disse: “Abbi di nuovo la vista! La tua fede ti ha salvato”. Subito ci vide di nuovo e cominciò a seguirlo lodando Dio. E tutto il popolo, alla vista di ciò, diede lode a Dio.*

#### A VERBALE... LA PAROLA!

Nell'episodio del cieco di Gerico abbiamo un esempio di “vero ascolto” da parte di Gesù. Tutti sentono il cieco gridare la sua invocazione di aiuto, ma la reazione è un rimprovero, un rifiuto a capire quello che il cieco desidera. Solo Gesù lo ascolta veramente, perché comprende il suo bisogno, entra nel suo intimo e ne capisce il dramma. Per ascoltare non basta udire il suono della voce, ma bisogna saper comprendere e accogliere ciò che l'altro mi vuole esprimere. L'ascolto lo si fa non solo con le orecchie, ma anche con lo sguardo, con le mani e soprattutto con la mente e con il cuore: con tutto noi stessi. Ascoltare vuol dire liberarsi dai nostri pregiudizi, dall'idea di saper già quello che l'altro ci vuol comunicare, dalle nostre

IN GIOCO

paure e da tutto ciò che ci limita nella comprensione e nell'accoglienza dell'altro. A volte l'ascolto è andare oltre le parole e comprendere in profondità ciò che le parole non riescono ad esprimere.

## **PER RIFLETTERE INSIEME...**

Riesco veramente ad ascoltare? Il mio ascolto si limita alle parole, o riesco ad andare oltre? Nell'ascoltare riesco a liberarmi dai miei pregiudizi, dalle idee che mi sono fatto in precedenza e cerco di capire veramente quello che l'altro mi vuole comunicare? Mi capitai mai di ascoltare in atteggiamento di difesa, cioè pronto a difendere le mie idee, senza realmente capire cosa l'altro mi vuole dire?

## **TAPPA IN GIOCO**

### **LASCIAR ESPRIMERE L'ALTRO**

**FINALITÀ:** imparare ad ascoltarsi reciprocamente per lasciarsi stimolare a includere nelle proprie riflessioni anche punti di vista estranei.

**OCCORRENTE:** sedie disposte a semicerchio per il gruppo e quattro sedie di fronte, rivolte verso il gruppo, che rappresentano una sorta di palco.

**ISTRUZIONI:** a turno, chi lo desidera siederà sul podio e potrà esporre un tema che lo interessa particolarmente, gli altri sono tenuti ad ascoltare ed eventualmente prendere la parola riguardo al tema proposto, ed esprimere il proprio pensiero senza fare commenti o fare domande sul pensiero degli altri. Durata 30 minuti circa.

**CONDIVISIONE:** dopo aver ascoltato con attenzione tutti gli interventi si chiede a ciascuno di preparare una domanda specifica per chi ha parlato, capace di intercettare i contenuti che più stavano a cuore alle persone che hanno raccontato.

## **PER PREGARE INSIEME...**

Padre non sappiamo più ascoltare;  
padre, nessuno più ascolta nessuno:  
nessuno sa più fare silenzio.

Abbiamo perso il senso della contemplazione,  
perciò siamo così soli e vuoti,  
così rumorosi e insensati,  
e inevitabilmente idolatri.

Anche quando l'angoscia ci assale  
donaci, o Padre, di non dubitare  
o anche di dubitare,

ma insieme, sempre più credere:  
credere alla tua fedeltà  
e al tuo amore

al di là di tutte le apparenze  
e con il tuo Spirito  
sempre presente nella nostra storia.

## VIII TAPPA

### DIALOGO

#### Essenza di ogni relazione

*“Che la tua prima parola sia buona, che la tua seconda parola sia vera, che la tua terza parola sia giusta, ...” (Madre Teresa di Calcutta)*

#### PASSO DOPO PASSO...

La tua vita è costellata dai rapporti che ogni giorno hai con le innumerevoli persone che incontri sulla tua strada. Diversi però sono i rapporti che intrattieni con ognuno: di qualcuno hai solo incrociato lo sguardo, con altri scambi solo un semplice “Ciao”, con altri ti fermi a parlare... Se vuoi costruire una relazione, il dialogo e l'ascolto reciproco diventano condizioni indispensabili: non esiste relazione se non esiste dialogo, il dialogo è la linfa vitale di ogni relazione. La persona è un essere di relazione, creato così da Dio, perché Dio è l'essere comunicativo per eccellenza: Egli ha comunicato la vita, l'esistenza e la possibilità di far parte della sua esperienza.

#### PROTAGONISTA... LA PAROLA!

(Gv 4, 1-42)

*Quando il Signore venne a sapere che i farisei avevano sentito dire: - “Gesù fa più discepoli e battezza più di Giovanni”, - sebbene non fosse Gesù in persona che battezzava, ma i suoi discepoli, lasciò la Giudea e si diresse di nuovo verso la Galilea. Doveva perciò attraversare la Samaria. Giunse pertanto ad una città della Samaria chiamata Sicàr, vicina al terreno che Giacobbe aveva dato a Giuseppe suo figlio: qui c'era il pozzo di Giacobbe. Gesù dunque, stanco del viaggio, sedeva presso il pozzo. Era verso mezzogiorno. Arrivò intanto una donna di Samaria ad attingere acqua. Le disse Gesù: “Dammi da bere”. I suoi discepoli infatti erano andati in città a far provvista di cibi. Ma la Samaritana gli disse: “Come mai tu, che sei Giudeo, chiedi da bere a me, che sono una donna samaritana?”. I Giudei infatti non mantengono buone relazioni con i Samaritani. Gesù le rispose: “Se tu conoscessi il dono di Dio e chi è colui che ti dice: “Dammi da bere!”, tu stessa gliene avresti chiesto ed egli ti avrebbe dato acqua viva”. Gli disse la donna: “Signore, tu non hai un mezzo per attingere e il pozzo è profondo; da dove hai dunque quest'acqua viva? Sei tu forse più grande del nostro padre Giacobbe, che ci diede questo pozzo e ne bevve lui con i suoi figli e il suo gregge?”. Rispose Gesù: “Chiunque beve di quest'acqua avrà di nuovo sete; ma chi beve dell'acqua che io gli darò, non avrà mai più sete, anzi, l'acqua che io gli darò diventerà in lui sorgente di acqua che zampilla per la vita eterna”. “Signore, gli disse la donna, dammi di quest'acqua, perché non abbia più sete e non continui a venire qui ad attingere acqua”... (a seguire fino al versetto 42).*

#### A VERBALE... LA PAROLA!

L'episodio dell'incontro di Gesù con la Samaritana al pozzo di Giacobbe è uno dei più belli che i Vangeli ci presentano. Mettono in evidenza la grande capacità di Gesù di instaurare un dialogo vero con chiunque anche con quelle persone, come la “donna samaritana” che tutti avrebbero evitato. Nessuno buon Giudeo a quel tempo avrebbe mai instaurato un dialogo aperto e pubblico con una donna e con un Samaritano, due

IN GIOCO

categorie di persone da evitare assolutamente. La cosa è evidente dallo stupore della donna che dice a Gesù: "Come mai tu, che sei Giudeo, chiedi da bere a me, che sono una donna samaritana?" e dallo stupore dei discepoli nel vedere Gesù parlare con una donna. Gesù riesce in questo dialogo a fare esprimere la samaritana e tirar fuori il suo vissuto e a rivelarle quello che è, ma anche a far comprendere chi è veramente Lui. Queste sono le finalità del dialogo: svelare se stessi all'altro, permettere all'altro di rivelarsi, aiutarsi a trovare una via di crescita. Questo è possibile se riusciamo ad abbattere le divisioni e gli ostacoli che spesso poniamo tra di noi. Il rivelarsi prevede fiducia, abbandono, responsabilità, accoglienza, rispetto... Nessuno potrà mai dialogare se non esistono queste condizioni.

## PER RIFLETTERE INSIEME...

Tu, con chi dialoghi più frequentemente? Riesci a comunicare quello che sei e quello che vivi? Con chi? Trovi difficoltà nel parlare di te stesso, della tua vita, dei tuoi sentimenti? Che tipo di dialogo c'è nel gruppo a cui appartieni, nella tua parrocchia, in Oratorio, tra gli animatori? È un dialogo costruttivo? Porta a qualche scelta importante?

## TAPPA IN GIOCO

### CONSAPEVOLEZZA DEL VALORE

**FINALITÀ:** comprendere i reali vantaggi e il valore del dialogo.

Occorrente: fogli, biro.

**ISTRUZIONI:** individualmente si riflette su quali vantaggi possono derivare dal dialogo con l'altro. La consegna è scriverne almeno 5, lasciando dopo ognuno qualche riga in bianco in cui successivamente verrà specificato in che modo si trae vantaggio dal dialogo. Qualche domanda per stimolare la ricerca dei vantaggi potrebbe essere... Dialogare vi aiuta a stare meglio in casa oppure tra amici? Avete vantaggio soltanto voi oppure anche gli altri? Il vantaggio è momentaneo o prolungato? Con cosa dovete fare i conti per godere di questo beneficio? Quanto vi costa?

**CONDIVISIONE:** dividendosi in coppie, ci si può prendere un po' di tempo per leggerci i 5 vantaggi scelti da ognuno con relative motivazioni.

## PER PREGARE INSIEME...

Se il cielo potesse parlare  
direbbe che tu, Dio, sei immenso;  
se il mare potesse parlare  
direbbe che tu, Dio, sei profondo;  
se i monti potessero parlare  
direbbero che tu, Dio, sei maestoso.

Ma a loro modo le creature ti lodano, Signore;  
le creature ti cantano, Signore;  
le creature ti annunciano, Signore.

Ti loda il filo d'erba nel campo,  
ti canta l'usignolo sopra il ramo,  
ti annuncia la luna in cielo.

Ti loda l'onda quando bacia la spiaggia,  
ti canta il vento quando accarezza la foglia,  
ti annuncia l'aurora quando abbraccia la vetta.

Sei grande, Signore, con la voce del creato...  
ma il creato intero  
non sa dar voce al respiro, al sentimento,  
non sa dar voce al palpito,  
alla gioia, all'entusiasmo.

Il mio cuore soltanto comprende  
che cos'è amore, che cos'è dolore;  
il mio cuore di uomo capisce  
che cos'è dialogo, che cos'è silenzio;  
il mio cuore di figlio ti ama come Padre,  
e loda, canta, annuncia: GRAZIE, DIO!

## IX TAPPA

# UNIONE

### *Un cuor solo e un'anima sola*

“La moltitudine di coloro che erano alla fede aveva un cuor solo e un'anima sola e nessuno diceva sua proprietà quello che gli apparteneva, ma ogni cosa era fra loro comune.” (At 4,32)

### **PASSO DOPO PASSO...**

Per crescere nella comunione a tutti i livelli è necessario ascoltare la voce dello Spirito Santo: a livello spirituale ti aiuta a superare i germi di divisione che porti dentro di te. Sarebbe un controsenso aspirare a un ideale di comunione fraterna e nello stesso tempo essere divisi fra di noi comportandoci individualisticamente, camminando ciascuno per proprio conto, giudicandoci e magari escludendoci.

### **PROTAGONISTA... LA PAROLA!**

(At 4, 32- 35)

*La moltitudine di coloro che erano venuti alla fede aveva un cuore solo e un'anima sola e nessuno diceva sua proprietà quello che gli apparteneva, ma ogni cosa era fra loro comune. Con grande forza gli apostoli rendevano testimonianza della risurrezione del Signore Gesù e tutti essi godevano di grande simpatia. Nessuno infatti tra loro era bisognoso, perché quanti possedevano campi o case li vendevano, portavano l'importo di ciò che era stato venduto e lo deponevano ai piedi degli apostoli; e poi veniva distribuito a ciascuno secondo il bisogno.*

### **A VERBALE... LA PAROLA!**

Stiamo ormai per concludere il cammino verso la comunione. A questo punto il nostro riferimento diventano le prime comunità cristiane. Il nostro percorso è giunto al vertice: “quelli che erano venuti alla fede erano un cuor solo e un'anima sola”. Questo è l'obiettivo della vita cristiana. Un obiettivo difficile, ma fondamentale per la nostra felicità e per dare testimonianza della possibilità di un mondo migliore. Se andiamo a “cercare” nei libri del nuovo testamento, scopriremo che questo progetto di vita non sempre si realizzava, nemmeno ai tempi delle prime comunità. Questo non toglie la possibilità che questo possa realizzarsi anche oggi nelle nostre città, nei paesi, nelle parrocchie e negli oratori...ovunque. Bisogna crederci, bisogna pagare di persona, bisogna dare la vita per questo. Ne va di noi stessi, del mondo in cui viviamo. Se così non è, vuol dire che il Vangelo è falso e Gesù un illuso. Può forse Dio sbagliare quando dice: Facciamo l'uomo a nostra immagine e somiglianza”?

Essere immagine di Dio vuol dire essere comunione, come Lui è COMUNIONE DEL PADRE, DEL FIGLIO E DELLO SPIRITO SANTO.

**IN GIOCO**

## PER RIFLETTERE INSIEME...

Cosa significa per te la comunione? Credi nella possibilità di realizzarla nella tua realtà, parrocchia, gruppo, paese, città? Quali sono gli ostacoli maggiori per realizzarla?

## TAPPA IN GIOCO

### TEA FOR TWO

**FINALITÀ:** identificare quali sono le persone, le vicende e i temi importanti, ai quali ciascuno si sente unito

**OCCORRENTE:** fogli, biro.

**ISTRUZIONI:** a tutti i presenti viene chiesto di immaginare di avere sette buoni gratis per una cena per due persone in un qualsiasi ristorante. Possono invitare una persona del gruppo per ognuno dei sette giorni. Elencano su un foglio i giorni della settimana e la persona prescelta. Spiegheranno poi... Perché desiderano cenare con quelle persone? Cosa vorrebbero imparare e cosa possono imparare da loro? Di cosa vorrebbero parlare? È stata facile la scelta delle persone? Con chi si sentono particolarmente uniti?

**CONDIVISIONE:** concludere la giornata con una cena vera insieme almeno a una delle sette persone scelte.

## PER PREGARE INSIEME...

A te, Signore, amante della vita, Amico dell'uomo,  
innalzo la mia preghiera per l'amico che mi hai fatto incontrare,  
sul cammino del mondo. Uno come me, ma non uguale a me.  
Fa' che la nostra sia l'amicizia di due esseri  
che si completano con i tuoi doni, che si scambiano le tue ricchezze,  
che si parlano con il linguaggio che Tu hai posto loro nel cuore.  
Aiutaci a guardare con quello sguardo, che comprende senza che l'altro chieda.  
Aiutaci ad avere un cuore grande, che sa partire prima che l'altro esprima.  
Aiuta la nostra amicizia affinché non divenga chiusura;  
dalle il respiro della vera libertà, la forza di resistere nelle difficoltà,  
il coraggio di andare oltre il desiderio dell'egoismo.  
Dacci la volontà di cedere per amore, di amare anche oltre l'errore,  
di giungere al sommo dell'amore: perdonare.  
Perché soltanto quando si sa perdonare, si può credere nell'amore.  
Fa' che le nostre mani siano protese in un gesto di pace.  
Fa' che le nostre parole siano dolci, ma anche forti.  
Fa' che il nostro sorriso, come le nostre lacrime, non siano una maschera,  
ma esprimano la profondità e la verità dei sentimenti più sinceri e autentici.  
Tu che hai mandato il tuo unico Figlio, Amico dell'uomo,  
aiutaci a costruire un'amicizia vera, salda, fedele, sincera, pura,  
grande come quella che tu hai mostrato per ciascuno di noi.  
Fa che imiti lo stile dell'amicizia di Gesù Cristo, uomo-Dio,  
che non esitò a piangere, per l'amico Lazzaro, lacrime dolci;  
che non esitò a piangere, per l'amico Giuda, lacrime amare.  
Ma per amore, e soltanto per amore,  
ha offerto se stesso per ogni persona che avesse in cuore una briciola di fede,  
un barlume di speranza, un granello di carità. Amen!

## X TAPPA

# AMORE DI DIO...

*Non esiste amore più grande!*

*“Quando si incontra Cristo  
si accoglie il suo Vangelo,  
la vita cambia e si è spinti  
a comunicare agli altri  
la propria esperienza.”  
(Giovanni Paolo II)*

### PASSO DOPO PASSO...

Creandoci a sua immagine e somiglianza Dio ci ha chiamati ad amare, ma non in un qualsiasi modo. Non basta stabilire relazioni con gli altri, se esse non imitano la comunione che è in Dio stesso e quella relazione che Dio ha stabilito con noi. Dio ama senza secondi fini. Non ha bisogno di me. Mi ama gratuitamente. L'amore umano è vero quando viene donato senza secondi fini, solo perché l'altro è amabile. Anche tu sei chiamato a relazionarti con gli altri mirando al loro bene, senza secondi fini. Quando avrai fatto esperienza di questo amore, sarai in grado di intuire qualcosa dell'amore divino, per il quale “vi è più gioia nel dare che nel ricevere”. Scoprirai che l'amore non è conquista, non è dire a qualcuno “Tu sei mio”, al contrario, è gioia poter dire a qualcuno “Io sono tuo”.

### PROTAGONISTA... LA PAROLA!

(1Gv 4, 7- 21)

*Carissimi, amiamoci gli uni gli altri, perché l'amore è da Dio: chiunque ama è generato da Dio e conosce Dio. Chi non ama non ha conosciuto Dio, perché Dio è amore. In questo si è manifestato l'amore di Dio per noi: Dio ha mandato il suo unigenito Figlio nel mondo, perché noi avessimo la vita per lui. Carissimi, se Dio ci ha amato, anche noi dobbiamo amarci gli uni gli altri. Nessuno mai ha visto Dio; se ci amiamo gli uni gli altri, Dio rimane in noi e l'amore di lui è perfetto in noi. Da questo si conosce che noi rimaniamo in lui ed egli in noi: egli ci ha fatto dono del suo Spirito. E noi stessi abbiamo veduto e attestiamo che il Padre ha mandato il suo Figlio come salvatore del mondo. Chiunque riconosce che Gesù è il Figlio di Dio, Dio dimora in lui ed egli in Dio. Noi abbiamo riconosciuto e creduto all'amore che Dio ha per noi. Dio è amore; chi sta nell'amore dimora in Dio e Dio dimora in lui. Per questo l'amore ha raggiunto in noi la sua perfezione, perché abbiamo fiducia nel giorno del giudizio; perché come è lui, così siamo anche noi, in questo mondo. Nell'amore non c'è timore, al contrario l'amore perfetto scaccia il timore, perché il timore suppone un castigo e chi teme non è perfetto nell'amore. Noi amiamo, perché egli ci ha amati per primo. Se uno dicesse: “Io amo Dio”, e odiasse il suo fratello, è un mentitore. Chi infatti non ama il proprio fratello che vede, non può amare Dio che non vede. Questo è il comandamento che abbiamo da lui: chi ama Dio, ami anche il suo fratello.*

### A VERBALE... LA PAROLA!

Se essere in comunione significa realizzare in noi l'essere “immagine e somiglianza di Dio”, la realtà ci riporta alla nostra difficoltà e debolezza nel realizzare questo

IN GIOCO

progetto di vita. Paolo dice: “vedo in me una legge: vedo il bene, lo approvo, desidero compierlo, ma poi mi ritrovo a fare il male”. Questa è la legge del peccato, che da sempre agisce in noi. Se non ci fosse il peccato, potremmo vivere in perfetta armonia, con noi stessi, col creato, con gli altri, con Dio. Il peccato ci ostacola, ci devia dai nostri propositi. Il brano della prima lettera di S Giovanni apostolo ci dice qual è il rimedio: l'Amore di Dio manifestato in Cristo Gesù. “In questo si è manifestato l'amore di Dio per noi: Dio ha mandato il suo unigenito Figlio nel mondo, perché noi avessimo la vita per lui.” Fare comunione è possibile perché Cristo, morendo e risorgendo, ha sconfitto il peccato e ci ha dato la possibilità di amare come Lui. “Noi amiamo, perché egli ci ha amati per primo”. È fondamentale allora vivere uniti al Signore, abbandonati al suo Amore e sostenuti dalla sua forza. Come il tralcio non porta frutto se non è unito alla vite, così noi non possiamo portare frutti se non siamo uniti a Dio in Cristo.

## PER RIFLETTERE INSIEME...

Qual è il tuo rapporto con Dio? Dedichi del tempo alla preghiera, alla riflessione sulla parola di Dio, all'Eucaristia, alla Confessione? Come vivi questi momenti?

## TAPPA IN GIOCO

### ESPERIENZA DI DESERTO

**FINALITÀ:** attraverso l'ascolto profondo della sua Parola, delle nostre domande e attese, incontriamo Dio presente in noi nel dono battesimale dello Spirito Santo, stabiliamo un dialogo di vita con Lui. In questo dialogo Egli ci fa riconoscere il suo amore.

**OCCORRENTE:** fogli, biro, brano del Vangelo (o Bibbia)

**ISTRUZIONI:** Trova un posto bello in cui poter stare un po' da solo con te stesso. Fa silenzio nella tua testa e nel tuo cuore, cercando di far uscire i pensieri e i desideri che continuano a “rimbombarti” dentro. Prega il Signore che ti aiuti ad ascoltare la sua voce. Leggi e rileggi lentamente con attenzione il brano del Vangelo. Sottolinea le parole, le frasi che ti sembrano più significative. Prendi foglio e penna e scrivi tutto ciò che ti ritorna alla mente (immagini, canzoni, persone...). Guarda ciò che hai scritto evidenzia le parole che sembrano parlare alla tua vita (è la voce di Dio per Te). Formula la TUA domanda a Dio, la TUA richiesta di perdono, il TUO ringraziamento. Rimani in silenzio e contempla la bellezza dell'Amore di Dio che si è manifestato a Te. Questa è preghiera, anzi è la TUA preghiera, è il TUO dialogo con Dio.

**CONDIVISIONE:** ogni preghiera personale, trascritta su un foglietto potrebbe essere consegnata come offerta in una piccola cesta durante l'offertorio della Messa successiva.

## PER PREGARE INSIEME...

Ricevi Signore tutta la mia libertà.

Accetta la mia memoria, la mia intelligenza e tutta la mia volontà.

Tutto quanto sono, quanto possiedo, mi fu dato da te; io vengo a rimettere questo dono nelle tue mani, per lasciarlo interamente a disposizione della tua volontà.

Dammi solamente l'amore tuo con la tua grazia,

e sarò abbastanza ricco e non chiederò più nulla. Amen

# IN GIOCO DA PROTAGONISTA

Scegliere e scegliere responsabilmente, oggi, è talmente difficile che spesso si preferisce non scegliere affatto, accettando la propria indecisione come condizione esistenziale permanente. Eppure siamo fatti per cose grandi! Siamo nati per appassionarci alla nostra vita e viverla con intensità, come fanno gli stessi *eroi* dell'avventura di "Gioco libera tutti!", adolescenti che vivono ogni vicenda con grande passione. Anche noi siamo chiamati a metterci in gioco, a diventare PROTAGONISTI, a prendere in mano le redini della nostra vita e a SCEGLIERE in quale direzione andare. Nasce da tale straordinaria consapevolezza l'idea di questo sussidio, pensato proprio come un percorso in dieci tappe sul tema del "PROTAGONISMO E DELLE SCELTE DI VITA" da potersi utilizzare in diversi contesti "spazio-temporali":

## **PREGREST**

Non è forse una scelta coraggiosa quella di un giovane che decide di dedicare la sua estate mettendosi a disposizione dei più piccoli?

## **POSTGREST**

È finita l'esperienza estiva... siamo pronti per scelte più impegnative, come per esempio un GREST che duri tutto l'anno?

## **INGREST**

Perché non vivere un'esperienza di campo-scuola o un percorso formativo sul tema delle scelte insieme ad altri ragazzi? E... se riflettessimo sul significato e la ricerca della vocazione?

## **SOSGREST**

A volte si devono fare delle scelte di vita e non si sa come muoversi, non si hanno strumenti che possano aiutarci nel delicato lavoro di fare un serio e vero discernimento.

*Tutto è pensato perché chiunque usi questo itinerario possa, con semplicità e attraverso piccoli gradini, giungere a fare grandi scelte, anzi, la grande scelta della propria vita, quella a cui dall'eternità Egli ci ha chiamati!*

## **LE DIECI TAPPE:**

Ogni tappa è concepita innanzitutto come modello per un incontro strutturato, ma anche come pista di riflessione personale. Per ogni tappa viene proposto:

**PASSO DOPO PASSO:** breve spiegazione della tappa, anche alla luce dell'esperienza di S. Paolo;

**PROTAGONISTA... LA PAROLA!**, ovvero un pezzo della storia di San Paolo, che diventa un vero modello di confronto; (NB. Nei testi tutto quello che trovi in grassetto è

IN GIOCO

sottolineato per aiutarti a cogliere gli elementi essenziali)

**LA BANDIERA DI CAMPO**, un simbolo o gesto che diventi momento di interiorizzazione e introduca alla preghiera;

**TAPPA IN GIOCO**, un'attività per vivere concretamente da protagonisti, riflettendo e procedendo nel cammino a partire da un'esperienza diretta;

**"ALLE FORTEZZE!"**, uno specchietto con **i pericoli** che possono bloccare il cammino o renderlo confuso, vanificando così la parte di cammino intrapresa. Queste provocazioni potrebbero essere date ai ragazzi alla fine di un incontro, come verifica del tutto personale;

**PER PREGARE INSIEME**, una semplice proposta di **preghiera**.

## LE ISTRUZIONI PER L'USO: QUALCHE INDICAZIONE SU COME AFFRONTARE L'ITINERARIO

Interessarsi alla propria **scelta di vita** o decidere di seguire le attività che verranno proposte in questo sussidio, significa sentire qualcosa dentro che ti spinge ad intraprendere un cammino; significa **DESIDERARE** qualcosa, qualcuno, sentirne la mancanza; è sentire il desiderio di voler crescere, è sentirsi dentro quel "non mi basta", è voler dare risposta a tanti interrogativi irrisolti che si sentono dentro. Certo non si può scegliere di punto in bianco, improvvisando delle risposte che condizionano poi tutta la nostra vita, ma se nasce questo desiderio si è pronti per partire. Per intraprendere un cammino da ragazzo o ragazza saggi, devi in primo luogo inventariare le tue risorse, **guardarti allo specchio**, riconoscere limiti e potenzialità e leggerli nel **contesto della tua storia**, della tua città, della tua famiglia, del tuo gruppo di amici. Non sei un'isola! Le tue scelte si intrecceranno sempre con quelle di altra gente... scelte che insieme fanno la storia della nostra società. I tuoi **valori di riferimento**, che spesso saranno lontani dalle logiche di un mondo che forse ci preferirebbe egoisti, "consumistici" e superficiali, non ti daranno vita semplice! Da baluardi cui ancorarsi, potranno trasformarsi facilmente in punti nevralgici di una **crisi esistenziale** che ti costringerà a mettere tutto in discussione: «Ma sarà tutto vero?», «Ma varrà la pena fare tutta questa fatica per capirne qualcosa in più su questa avventura chiamata vita?» La **crisi** è uno snodo fondamentale del tuo percorso purché tu sia capace di non lasciarti prendere dal panico e cominci a **cercare le risposte** alle tue domande. Dove? Innanzitutto nelle persone e negli ambienti che frequenti, poi compiendo un salto di qualità. È allora il momento delle prime **sintesi**. La scelta è ormai vicina, si tratta solo di fissare l'ago della bilancia per avere la conferma si siano calcolati bene tutti rischi. Fatto? Bene! La **scelta** è già compiuta! Ora hai una meta, sai verso dove vuoi correre, sai chi vuoi diventare. Non resta che rimboccarti le maniche; il **cammino intrapreso** richiede coraggio e perseveranza, ma ne vale di certo la pena: **un altro mondo è possibile!** Una vita felice è realizzabile... ed è molto più vicina di quello che pensi! A questo punto non resta che partire!

Per farlo, ci piace cominciare da una canzone...

PRENDI IN MANO I TUOI ANNI (*Litfiba*)

# I TAPPA

## CHI SONO?

*Come nasce un campione*

### PASSO DOPO PASSO...

È il tempo dell' ascolto di te stesso, del tuo mondo interiore con i suoi pregi, difetti, paure. Spesso il punto cruciale, il momento decisivo, la chiave di svolta della nostra vita è tutta qui. Tutto parte dal desiderare qualcosa, il **voler crescere**, pur facendo l'esperienza del limite. L'inquietudine iniziale mi aiuta a prender coscienza di me stesso, scoprendo che c'è bisogno di mettersi in gioco! Anche Paolo si ritrova a considerare i doni della sua vita come un qualcosa di inutile, di fragile, di discutibile... tanto da vantarsi delle sue debolezze, delle difficoltà, delle persecuzioni, delle angosce sofferte.

### PROTAGONISTA... LA PAROLA!

2 Cor 12, 1 -10

*Se bisogna vantarsi - ma non conviene - verrò tuttavia alle visioni e alle rivelazioni del Signore. So che un uomo, in Cristo, quattordici anni fa - se con il corpo o fuori del corpo non lo so, lo sa Dio - fu rapito fino al terzo cielo. E so che quest'uomo - se con il corpo o senza corpo non lo so, lo sa Dio - fu rapito in paradiso e udì parole indicibili che non è lecito ad alcuno pronunciare. **Di lui io mi vanterò! Di me stesso invece non mi vanterò, fuorché delle mie debolezze.** Certo, se volessi vantarmi, non sarei insensato: direi solo la verità. Ma evito di farlo, perché nessuno mi giudichi più di quello che vede o sente da me e per la straordinaria grandezza delle rivelazioni. Per questo, affinché io non monti in superbia, è stata data alla mia carne una spina, un inviato di Satana per percuotermi, perché io non monti in superbia. A causa di questo per tre volte ho pregato il Signore che l'allontanasse da me. Ed egli mi ha detto: **"Ti basta la mia grazia; la forza infatti si manifesta pienamente nella debolezza"**. Mi vanterò quindi ben volentieri delle mie debolezze, perché dimori in me la potenza di Cristo. **Perciò mi compiaccio nelle mie debolezze, negli oltraggi, nelle difficoltà, nelle persecuzioni, nelle angosce sofferte per Cristo: infatti quando sono debole, è allora che sono forte.***

### LA BANDIERA DI CAMPO

Guardare il proprio riflesso in uno specchio per 2-3 minuti e/o portare una conchiglia all'orecchio e, nel silenzio, concentrarsi sulla propria immagine, sul proprio respiro, su ciò che si vede o si sente di se stessi. C'è bisogno di ascolto profondo, di una sosta dal rumore, per potersi conoscere fino in fondo e partire per questa avventura.

### TAPPA IN GIOCO!

#### GUARDA-TI DENTRO

**FINALITÀ:** allenarsi nell'esercizio di riconoscere se stessi, tra i vari elementi di disturbo che possono emergere nella vita quotidiana

**OCCORRENTE:** bacinella, acqua

**ISTRUZIONI:** mettere al centro una bacinella con dell'acqua. Specchiarsi e guardare la propria immagine, sia quando l'acqua è tranquilla sia quando, muovendo la bacinella, è mossa. Con tutte le difficoltà e l'impossibilità, quando è tempesta, a riconoscersi.

IN GIOCO

**VARIANTE:** si può anche utilizzare della sabbia che, se l'acqua è agitata, la rende oscura tanto da non poterci vedere nulla. Quando però l'acqua è calma e la sabbia posata sul fondo, ci si può rispecchiare.

**CONDIVISIONE:** commentare alla fine l'esperienza insieme, raccontandosi le sensazioni e le forme che ciascuno ha individuato, mentre tentava di specchiarsi.

## **IL TRENO DELLA MIA VITA**

**FINALITÀ:** esplorare se stessi, imparando a conoscersi e a riconoscersi sempre meglio

**OCCORRENTE:** fogli, biro

**ISTRUZIONI:** stai per salire su di un treno che ti permetterà di viaggiare e di vivere una meravigliosa avventura dentro te stesso. Ogni stazione corrisponde ad una parte di te: pregi, difetti, paure, interessi, sogni... Rappresenta queste stazioni attraverso la modalità che senti più adatte, rispetto a te, tra quelle proposte: frasi sintetiche o vocaboli, oggetti simbolici (disegnati o descritti), fotografie, personaggi significativi, frasi di canzoni,... Vedrai... Sarà un viaggio stupendo... Su!!! Cosa aspetti a salire su questo treno?

**CONDIVISIONE:** ciascuno realizzerà un cartellone, un fumetto, un filmato o un video-racconto con il quale racconterà al gruppo il proprio viaggio dentro se stesso.

## **ALLE FORTEZZE!**

### **FATE LARGO!!!**

Se inizi a pensare che senza di te il MONDO non va avanti... beh... non cominci con il piede giusto; non vince mai il goleador, ma la squadra!

### **FATE VOI, IO NON SO NIENTE.**

Dio ha messo in te qualcosa che nessun'altro ha. Scoprila! Sarai una ricchezza! Non puoi sottovalutarti!

### **STOP. QUI MI FACCIO MALE!**

Non aver paura di far affiorare e rendere visibili i tuoi limiti, di viverli.

## **PER PREGARE INSIEME...**

Stammi accanto, Signore,  
mentre cerco di conoscermi meglio, mentre cerco di capire chi sono,  
mentre scopro e imparo ad accettare i miei limiti e a valorizzare i miei talenti.  
Solo tu, Signore, puoi accompagnarmi in questo cammino di scoperta, nessun altro:  
"Signore, tu mi scruti e mi conosci, tu sai quando seggio e quando mi alzo.  
Penetri da lontano i miei pensieri,  
mi scruti quando cammino e quando riposo.  
Ti sono note tutte le mie vie;  
la mia parola non è ancora sulla lingua e tu,  
Signore, già la conosci tutta.  
Alle spalle e di fronte mi circondi e poni su di me la tua mano".  
Mi metterò in ascolto di me stesso,  
Signore, perché so che è nel silenzio che mi parli,  
nel silenzio che mi consoli,  
nel silenzio che mi verrai ad incontrare e mi farai riconoscere come Tuo Figlio.

## II TAPPA

# FIGLI DEL PROPRIO TEMPO

*Il Quando e il Dove*

### PASSO DOPO PASSO...

Un filosofo diceva: “l’uomo è ciò che mangia”, volendo sottolineare che noi siamo frutto di quello di cui ci nutriamo anche culturalmente, socialmente, psicologicamente. Importante allora diventa l’ascolto della storia, dei valori, della società. Praticamente rendersi realmente conto del “quando” e del “dove” si sta vivendo, e riformulare il nostro modo di essere in base alla situazione in cui ci troviamo. Magari proprio come i due protagonisti del brano di *Atti* riportato qui sotto... Infatti chi si rispecchia maggiormente in **Èutico**, probabilmente si ritrova nel percorso a tappe che stiamo facendo un po’ per caso. Quindi, non essendo abituato ad esperienze simili, sentirà il “sonno”, di chi si addormenta ad occhi aperti. Chi invece si rivede più in **Paolo**, forse come lui si renderà conto che le parole non accompagnate dall’esperienza possono uccidere. Se non sono condivise, se non sono vissute in pienezza, se non si scende al livello affettivo, non si condivide nulla e tutto resta freddo, in una situazione di morte.

### PROTAGONISTA... LA PAROLA!

*Atti 20, 7-12*

*Il primo giorno della settimana ci eravamo riuniti a spezzare il pane, e Paolo, che doveva partire il giorno dopo, conversava con loro e prolungò il discorso fino a mezzanotte. C’era un buon numero di lampade nella stanza al piano superiore, dove eravamo riuniti. **Ora, un ragazzo di nome Èutico, seduto alla finestra, mentre Paolo continuava a conversare senza sosta, fu preso da un sonno profondo; sopraffatto dal sonno, cadde giù dal terzo piano e venne raccolto morto. Paolo allora scese, si gettò su di lui, lo abbracciò e disse: “Non vi turbate; è vivo!”. Poi risalì, spezzò il pane, mangiò e, dopo aver parlato ancora molto fino all’alba, partì. Intanto avevano ricondotto il ragazzo vivo, e si sentirono molto consolati.***

### LA BANDIERA DI CAMPO

Prendere una carta geografica che riporti i fusi orari e osservarla per un minuto. Che orario riportiamo rispetto al nostro “qui ed ora”? Qualche ora indietro perché siamo ancorati al passato o qualche ora avanti perché pensiamo di essere già nel nostro futuro? In qualsiasi posto del mondo viviamo, in qualsiasi situazione ci troviamo, la vita di ciascuno di noi si svolge nel proprio “qui ed ora”.

### TAPPA IN GIOCO

#### **FULMINE A CIEL SERENO**

**FINALITÀ:** sperimentare la sensazione del trovarsi a vivere e a scegliere in un contesto fatto di tante variabili e imprevisti, impossibili da controllare, talora negative, ma in altri casi positive e arricchenti

IN GIOCO

**OCCORRENTE:** uno stereo e della musica

**ISTRUZIONI:** Dopo aver predisposto l'ambiente dove verrà svolta l'attività, mettendo, come sottofondo, una musica rilassante e tranquilla, l'educatore conduttore guiderà il momento, dicendo alle persone quanto segue: *"Mettili comodo... disteso... Immagina una situazione rilassante: per esempio, stare su una nuvola, trovarsi su una spiaggia tropicale... Pensa ora alle emozioni che stai provando... Immagina chi è con te, dove ti trovi... Senti i profumi, ascolta i suoni..."* Il gruppo ha ormai raggiunto un certo stato di rilassamento... È il momento di intervenire! La guida suona un campanello, mette una musica frastornante, oppure fa qualsiasi cosa egli ritenga necessario per interrompere lo stato di relax dell'intero gruppo. Lo scoppio di un petardo o il suono ridondante. Sono le situazioni della vita che, dirompenti e improvvise, possono capitarci.

**VARIANTE:** si potrebbe infatti provare a riconoscere alcuni rumori legandoli ad alcuni gesti: sirena di allarme antincendio, tutti sotto le sedie?! campanella della scuola; ognuno prende un amico sulle spalle come fosse uno zaino, e si esce da scuola... suono del treno e tutti in fila si fa il trenino girando gli ambienti dell'Oratorio.

**CONDIVISIONE:** divisi a vagoni, nei piccoli gruppi formati, si può vivere una condivisione, riflettendo sul significato del pensare a se stessi, ascoltare il proprio mondo interiore, fare le proprie scelte da soli... A volte questi momenti si "scontrano" con la quotidianità con la storia, con i valori, con la società. Non dimentichiamo che la nostra vita si svolge nel qui ed ora e che le nostre scelte non sempre possono essere fatte nel chiuso della nostra stanza. L'ascolto di un amico, di un genitore, di un educatore può essere prezioso!

## ALLE FORTEZZE!

### TANTO NON È PER ME!

Tu vivi in questo mondo, ne fai parte e contribuisce a renderlo migliore o peggiore. Non pensare che ogni cosa che accade, nel piccolo della tua famiglia così come nella società, non riguardi mai te stesso! Se Dio ha scelto di volerti al mondo e di volerti incontrare, bussa alla tua porta in ogni piccolo avvenimento!

### EFFETTO SPUGNA...

Guardati bene dall'assorbire tutto senza accorgertene, senza riflettere e filtrare i contenuti che ti sono proposti dalla storia, dalle mode, dai falsi amici.

## PER PREGARE INSIEME...

Signore, non è semplice vivere da giovane cristiano in questo mondo che sembra volersi dimenticare dei Tuoi insegnamenti d'amore. Eppure, tu mi insegna a non perdere la fiducia negli uomini, a non dimenticare che c'è la Tua scintilla divina in ognuno. Maestro, insegnami a leggere la storia con oggettività. Aiutami ad essere testimone della tua Parola tra la gente, senza pregiudizi, rendi me, in prima persona, infaticabile costruttore di una società coerente. Sii al mio fianco, affinché io impari riconoscere e a vivere in pienezza il mio "oggi", con radici ben salde nel passato, ma anche con un grande progetto di felicità nel cuore.

## III TAPPA

# CHIAMATI DA... CHIAMATI A...

### Orienteering

#### PASSO DOPO PASSO...

È tempo di mettersi in ascolto di una persona, di un valore, della Parola di Dio... che ti interpellano, ti “rompono”, ti scuotono; e che, non ci crederai, ma parlano proprio a te! Leggiamo questo brano: ci sembreranno valori e principi strani... eppure in fondo al nostro cuore siamo ben certi di quale gioia e pace riceveremmo nel viverli davvero, e allora coraggio! Potrebbe essere questa la tua possibilità di essere protagonista della tua vita. Bisogna svegliarsi per sentire e osservare ciò che succede intorno a noi. Qualcuno o qualcosa possono essere la chiave di lettura della nostra storia.

#### PROTAGONISTA... LA PAROLA!

Romani 12, 14-21

**Benedite** coloro che vi perseguitano, benedite e non maledite. Rallegratevi con quelli che sono nella gioia; piangete con quelli che sono nel pianto. **Abbiate i medesimi sentimenti gli uni verso gli altri**; non nutrite desideri di grandezza; volgetevi piuttosto a ciò che è umile. Non stimatevi sapienti da voi stessi. Non rendete a nessuno male per male. **Cercate di compiere il bene davanti a tutti gli uomini.** Se possibile, per quanto dipende da voi, vivete in pace con tutti. Non fatevi giustizia da voi stessi, carissimi, ma lasciate fare all'ira divina. Sta scritto infatti: *Spetta a me fare giustizia, io darò a ciascuno il suo, dice il Signore.* Al contrario, se il tuo nemico ha fame, dagli da mangiare; se ha sete, dagli da bere: facendo questo, infatti, accumulerai carboni ardenti sopra il suo capo. **Non lasciarti vincere dal male, ma vinci il male con il bene.**

#### LA BANDIERA DI CAMPO

La bellezza di un fiore è data dal colore, dalla perfezione dei suoi petali, dal suo profumo. Disegnare un fiore con cinque petali; nella corolla scrivere il proprio nome, mentre nei petali scrivere i propri valori di riferimento più importanti per la propria vita. Attaccare poi i fiori su un *prato* di cartoncino verde. Potrebbe essere interessante scambiarsi i petali tra tutti per un certo tempo (ad es. il tempo di una canzone) ed al termina, ciascuno con i suoi cinque petali di varia provenienza, giocare al “m’ama, non m’ama” staccando i petali e tenendo quello che si ritiene più importante e di fondamentale riferimento per le propria vita.

#### TAPPA IN GIOCO

##### IL PUZZLE UNICO

**FINALITÀ:** comporre il puzzle della propria vita

**OCCORRENTE:** fogli e biro

**ISTRUZIONI:** in questa attività ognuno di noi avrà a disposizione dei pezzetti di carta

IN GIOCO

per comporre un puzzle. Gli animatori potrebbero preparare una lista di ambiti ben precisi come la scuola, la chiesa, la famiglia, ecc., da apporre sui pezzetti di puzzle, altri invece saranno lasciati vuoti per dare la possibilità ad ognuno di aggiungere ambiti personali o che potranno lasciare semplicemente vuoti. Ciascuno compone i tasselli con grandezza, forma e disposizione che esprimano il proprio vissuto. Si avrà così una visione completa delle situazioni che si vivono, per trovare ciò che ci rende felici e ci piace fare e cosa vorremmo diventare.

**CONDIVISIONE:** compito del conduttore sarà quello di non rendere espliciti alcuni passaggi, come la disposizione dei pezzetti o gli spazi vuoti oppure la mancanza di alcuni ambiti presenti, ma ciò si rivelerà nel feedback e saranno gli stessi ragazzi a trovare un senso a tutto.

## ALLE FORTEZZE

### LANCIO di DADI!

Com'è pericoloso ritenere tutto una CASUALITA', un insieme sterile di COINCIDENZE! La tua felicità la costruisci giorno per giorno, mettendo in gioco i valori profondi in cui credi. Se è vero che non tutto dipende da te e che a volte alcuni eventi ti sconvolgono... il modo di affrontarli... quello sì che dipende da te e dai tuoi valori! Ed è lì che si misura quanto siano veri!

## PER PREGARE INSIEME...

Signore,  
aiutami a comprendere quali siano i VALORI  
che possono orientarmi verso la realizzazione di una vita piena.  
Fa che i miei incontri quotidiani, le mie relazioni, i miei comportamenti,  
non perdano questi riferimenti che tu, più volte, hai annunciato.  
Tante volte mi sono chiesto se compiere solo buone azioni  
sia sinonimo dell'avere dei principi saldi.  
Credo di intuire l'errore di questa affermazione:  
sarebbe come arredare una casa con preziosi mobili,  
ma costruirla con pareti e colonne di cartone.  
È il momento di fissare dei pilastri, Signore,  
e voglio che tu sia il mio *capomastro*.

## IV TAPPA

# MA SARA' VERO?

*Il tempo della crisi*

### PASSO DOPO PASSO...

Un ascolto serio della propria vita porta a ri-mettere in discussione il tutto perché si sente il bisogno di fare una esperienza diretta, personale e di misurare la validità e la verità di quello che si è ricevuto. È questo il momento cruciale nel cammino delle scelte! Si può perdere tutto o fare un salto di qualità...

### PROTAGONISTA... LA PAROLA!

Atti 9, 3-9

*E avvenne che, mentre era in viaggio e stava per avvicinarsi a Damasco, all'improvviso lo avvolse una luce dal cielo e, cadendo a terra, udì una voce che gli diceva: "Saulo, Saulo, perché mi perséguiti?". Rispose: "Chi sei, o Signore?". Ed egli: "Io sono Gesù, che tu perséguiti! Ma tu alzati ed entra nella città e ti sarà detto ciò che devi fare". Gli uomini che facevano il cammino con lui si erano fermati ammutoliti, sentendo la voce, ma non vedendo nessuno. Saulo allora si alzò da terra ma, aperti gli occhi, non vedeva nulla. Così, guidandolo per mano, lo condussero a Damasco. Per tre giorni rimase cieco e non prese né cibo né bevanda.*

### LA BANDIERA DI CAMPO

Appendere al muro un grande punto interrogativo disegnato su un cartellone. Posizionarsi ad una distanza dal cartellone pari alla nostra maggiore o minore "messa in discussione" delle scelte del momento. Il mettere in discussione porta già in sé un movimento, un inizio di cammino.

### TAPPA IN GIOCO

#### NEL BUIO

**FINALITÀ:** nella crisi, quando tutto è buio, serve a poco ripiegarsi su se stessi. Non scopri nulla e non ti fai scoprire, anche se è vero che camminando corri il rischio di inciampare. Invece è importante scoprire come, nei momenti bui, potrebbero emergere delle capacità nuove di trovare risposte. Così come al buio, non vedendo più, si scopre l'importante dal tatto, dell'udito o anche dell'olfatto.

**OCCORRENTE:** bende per coprire la vista, alcuni ostacoli

**ISTRUZIONI:** porre il gruppo in una stanza buia o tutti bendati con degli ostacoli piazzati a loro insaputa. Devono camminare senza colpire gli ostacoli e riuscire a riconoscere la persona con cui si scontreranno cercando, una volta toccata la sagoma o il volto, di riconoscerla. L'incontro-scontro termina dopo aver detto ad alta voce il nome giusto di ognuna della persone che, reciprocamente, si trovano di fronte.

**CONDIVISIONE:** riaccese le luci, ciascuno, singolarmente, potrebbe appuntarsi sul un foglio quante volte ricorda di aver preso contro a un ostacolo durante i tragitti al buio e quante persone è riuscito a riconoscerlo e hanno riconosciuto lui.

IN GIOCO

## UN POST-IT DA NON DIMENTICARE

*Una volta un uomo saggio disse: «nella vita non è importante dare le risposte, ma saper porre le domande!»*

**FINALITÀ:** focalizzare la domanda più importante per trovare le risposte fondamentali della propria vita

**OCCORRENTE:** post-it e biro

**ISTRUZIONI:** consegnare ad ognuno dei post-it dove scrivere la domanda fondamentale, esistenziale, cruciale e ricorrente nella loro vita, inerente alle scelte.

**CONDIVISIONE:** i post-it potrebbero poi essere messi sul cartellone del punto interrogativo usato inizialmente come simbolo. Nella prossima tappa potrebbe essere questo cartellone il punto di partenza per cercare delle risposte.

NOTA BENE: Sei in un punto del percorso così importante che potresti passare dall'annullamento di tutto (v. quanto dicevamo in "Alle fortezze!") a fare già delle scelte. In tal caso potresti avere la tentazione di passare direttamente alla tappa 8! Ma non montarti la testa, non è ancora finita! Sarebbe opportuno e saggio, con le tue domande, continuare a interpellare il mondo, le persone, te stesso ancora per un po'... la "sintesi di te stesso" che stai cercando di raggiungere è difficile quanto vitale.

## ALLE FORTEZZE!

### CHE BARBA, CHE NOIA! CHE NOIA CHE BARBA!

In questa tappa esistono molteplici pericoli. Sei sull'orlo di un burrone: potresti abbatterti e appendere al chiodo la tua voglia di cambiare! Potresti fuggire dal dare risposta alle domande che ti rodono dentro... ma tranquillo, la finta quiete dura poco. Potresti tentare delle scorciatoie, ma sarebbe tutto inutile perché il tuo cuore, come un termometro, segnerebbe comunque "febbre alta". Potresti continuare a lamentarti chiudendoti in te stesso: "che barba, che noia, che barba che noia". Più sarai occupato a ripeterlo, meno ti accorgerai delle risposte dinanzi ai tuoi occhi.

## PER PREGARE INSIEME...

*Salmo 22*

Dio mio, Dio mio, perché mi hai abbandonato?

Lontane dalla mia salvezza le parole del mio grido!

Mio Dio, grido di giorno e non rispondi;

di notte, e non c'è tregua per me.

Eppure tu sei il Santo,

tu siedi in trono fra le lodi d'Israele.

In te confidarono i nostri padri,

confidarono e tu li liberasti;

A te gridarono e furono salvati,

in te confidarono e non rimasero delusi.

Sei proprio tu che mi hai tratto dal grembo,

mi hai affidato al seno di mia madre.

Al mio nascere, a te fui consegnato;

dal grembo di mia madre sei tu il mio Dio.

Non stare lontano da me,

perché l'angoscia è vicina e non c'è chi mi aiuti.

Posso contare tutte le mie ossa.

Essi stanno a guardare e mi osservano:

si dividono le mie vesti,

sulla mia tunica gettano la sorte.

Ma tu, Signore, non stare lontano,

mia forza, vieni presto in mio aiuto.

# V TAPPA

## A.A.A. CERCASI RISPOSTE

### PASSO DOPO PASSO...

Ri-confrontiamo le domande che la crisi ha suscitato dentro noi con gli altri: maestri, genitori, amici, professori, sacerdoti... ricevendo nuovi feedback, consigli, correzioni fraterne per andare in profondità. L'esperienza di Paolo ci insegna l'importanza del confronto, della ricerca e del fidarsi della comunità di Damasco e del vecchio Anania per venir fuori dalla sua cecità. Ricorda: tra il non confrontarsi ed il confrontarsi conviene sempre il confrontarsi, avrai almeno il 50% di possibilità di trovare risposta! Meglio di non averne proprio. No?!

### PROTAGONISTA... LA PAROLA!

Atti 9, 10-20.22

*C'era a Damasco un discepolo di nome Anania. Il Signore in una visione gli disse: "Anania!". Rispose: "Eccomi, Signore!". E il Signore a lui: "Su, va' nella strada chiamata Diritta e cerca nella casa di Giuda un tale che ha nome Saulo, di Tarso; ecco, sta pregando e ha visto in visione un uomo, di nome Anania, venire a imporgli le mani perché recuperasse la vista". Rispose Anania: "Signore, riguardo a quest'uomo ho udito da molti quanto male ha fatto ai tuoi fedeli a Gerusalemme. Inoltre, qui egli ha l'autorizzazione dei capi dei sacerdoti di arrestare tutti quelli che invocano il tuo nome". Ma il Signore gli disse: "Va', perché egli è lo strumento che ho scelto per me, affinché porti il mio nome dinanzi alle nazioni, ai re e ai figli d'Israele; e io gli mostrerò quanto dovrà soffrire per il mio nome". Allora Anania andò, entrò nella casa, gli impose le mani e disse: "Saulo, fratello, mi ha mandato a te il Signore, quel Gesù che ti è apparso sulla strada che percorrevi, perché tu riacquisti la vista e sia colmato di Spirito Santo". E subito gli caddero dagli occhi come delle squame e recuperò la vista. Si alzò e venne battezzato, poi prese cibo e le forze gli ritornarono. Rimase alcuni giorni insieme ai discepoli che erano a Damasco, e subito nelle sinagoghe annunciava che Gesù è il figlio Dio. Saulo frattanto si rinfrancava sempre di più.*

### LA BANDIERA DI CAMPO

Le mani permettono un contatto reale con le cose e le persone, ciò di cui abbiamo davvero bisogno per trovare le risposte ai nostri dubbi: gesti concreti e persone vere. Realizziamo delle mani, utilizzando della carta di vario tipo (di uomini, bambini, anziani, storte, monche, grandi, piccole, con accessori, di colore, con un unghie particolari...) e in posizioni diverse (che fanno ok, indicano una direzione, sono a pugno chiuso...). Ciascuno sceglierà in silenzio la mano che sembra meglio rappresentare se stesso nella ricerca delle domande suscitate dalla "crisi" della tappa precedente. Seguirà poi una fase di confronto e di condivisione rispetto alla scelta fatta, in cui ciascuno cercherà di raggrupparsi con chi ha scelto la stessa tipologia di mano. Una volta suddivisi per tipi di mano, l'educatore chiederà ai piccoli gruppi formati o ai singoli (nei casi in cui un tipo di mano sia scelto solo da una persona) di provare a raccontare perché quella tipologia di mano li rappresenta.

IN GIOCO

## TAPPA IN GIOCO

### TAVOLE ROTONDE

**FINALITÀ:** valorizzare il confronto con gli altri, durante il cammino di ricerca fatto delle domande importanti per la propria vita

**OCCORRENTE:** tovaglie di carta "scrivibili", biro, evidenziatori

**ISTRUZIONI:** occorre creare dei "tavoli di confronto" a tema su argomenti come la società, la Chiesa, i media e il network, il business e il marketing, la famiglia, il lavoro, la scuola, la società culturale, gli anziani, ecc. Per ognuno sarebbe opportuno avere la presenza di un animatore che dia spessore al dibattito, e incoraggi le risposte più positive e soprattutto le più efficaci in merito al collegamento tra il percorso di ricerca che la persona sta facendo e il tema in discussione. I partecipanti dovranno scegliere il tavolo-tema, che, a loro avviso, possa dare risposte significative alle proprie domande interiori. Quando tutti saranno seduti, potranno iniziare i dibattiti. Sul tavolo sarà posizionata una tovaglia di carta, su cui tutti potranno scrivere pensieri e prendere appunti.

**CONDIVISIONE:** una volta finiti i dibattiti, l'educatore che conduce l'incontro chiederà ai vari gruppi di discussione di scambiarsi di tavolo, distribuirà evidenziatori per ogni tavolo, e chiederà ai gruppi di evidenziare le cinque parole che ritengono più importanti rispetto ai vari appunti scritti sulla tovaglia, da chi prima ha discusso quel tema.

## ALLE FORTEZZE!

### NON CE LA FACCIO PIU'!

La crisi è un momento importante della tua vita se saprai non buttarti giù, non chiuderti in te stesso, non vivere in continua agitazione, non cronicizzare la tua vita in cattive abitudini.

## PER PREGARE INSIEME...

Quanti dubbi riempiono le mie giornate, Signore.

A volte, le perplessità sulle persone che mi circondano, gli interrogativi profondi sul perché dei miei piccoli e grandi fallimenti, la confusione e il tramortimento dinanzi alle tragedie del mondo, impigriscono la mia mente ed il mio cuore.

"Meglio non farsi domande!", mi dico.

Ma so che non è così che tu mi vuoi.

Tu hai messo in me la fame di conoscenza, la sete d'infinito, sapendo di poterla saziare:

sulla strada della mia vita,

dissemi ogni giorno segnali per rispondere alle mie domande.

Se solo avessi una vista più acuta o un udito più sensibile!

Affina i miei sensi, Signore,

perché possa non smettere di farmi domande,

ma imparare a leggere, nei gesti del mondo, le tue risposte.

# VI TAPPA

## CAPITANO, MIO CAPITANO!

### PASSO DOPO PASSO...

Occorre rimettere in ordine lo scombussolamento della crisi, e per farlo occorre realizzare la tua cartina topografica personale, che segna le coordinate per arrivare a un principio, un ideale (verità, giustizia, bene comune) o a una persona che ci guidino a ordinare le scompigliate matasse, ancora aggrovigliate, delle nostre scelte.

### PROTAGONISTA... LA PAROLA!

1 Cor 3, 18-23

**Nessuno si illuda. Se qualcuno tra voi si crede un sapiente in questo mondo, si faccia stolto per diventare sapiente, perché la sapienza di questo mondo è stoltezza davanti a Dio. Sta scritto infatti: egli fa cadere i sapienti per mezzo della loro astuzia. E ancora: il Signore sa che i progetti dei sapienti sono vani. Quindi nessuno ponga il suo vanto negli uomini, perché tutto è vostro: Paolo, Apollo, Cefa, il mondo, la vita, la morte, il presente, il futuro: tutto è vostro! Ma voi siete di Cristo e Cristo è di Dio.**

### LA BANDIERA DI CAMPO

Il simbolo di questa tappa è la bussola, di orientamento per eccellenza. La sua freccia, indicando sempre il NORD, ci fornisce un punto di riferimento che stabilisce anche tutte le altre coordinate. Immaginando allora una bussola, ciascuno pensi al "NORD" della sua vita, il punto di riferimento che stabilisce tutte le altre coordinate con cui orientare le proprie giornate.

### TAPPA IN GIOCO

#### MEMORY

**FINALITÀ:** abbiamo cercato risposte nei vari contesti sociali, ma non è la stessa cosa che farsi aiutare da chi ci guarda negli occhi e ci conosce profondamente. Alleniamoci alla ricerca di una guida vera per vincere i nostri dubbi; e prepariamoci con premura e riflessioni appassionate, per divenire noi stessi guide preziose per gli altri.

**OCCORRENTE:** due mazzi di carte con disegnatte varie tipologie di animali

**ISTRUZIONI:** il gruppo si divide in 2 squadre, guide ed esploratori; ogni squadra ha un mazzo di "carte" su cui gli educatori avranno preventivamente disegnato vari animali. Le guide avranno il mazzo con gli animali più grandi (gli animali genitori), mentre gli esploratori quello con lo stesso tipo di animali, però più piccoli (i cuccioli). Le squadre si dispongono una di fronte all'altra e senza guardarla, ciascuno pesca dal mazzo una carta. Singolarmente ogni esploratore, a turno, deve cercare la sua guida (l'animale grande) chiamando un componente dell'altra squadra che girerà la sua carta. Se sarà la guida giusta, il cucciolo potrà seguirlo, altrimenti si continua la ricerca.

**CONDIVISIONE:** la fatica della ricerca sarà alla fine premiata dal ricongiungersi di ogni coppia. Le coppie ricongiunte inizieranno un autentico gioco di ruoli dove l'esploratore

IN GIOCO

pone le proprie domande alla guida, che risponde in maniera approfondita e composita, aprendo la discussione a nuove prospettive. Successivamente ci si scambia i ruoli. Il tutto si conclude quando entrambi i componenti della coppia avranno ricoperto il ruolo sia dell'esploratore sia della guida.

## ALLE FORTEZZE!

### CÁPITANO CERTI CAPITANI...

Attento a scegliere i tuoi maestri! Come una bussola rotta potrebbe portarti alla morte così occorre scegliere con attenzione anche i propri punti di riferimento. Un criterio infallibile per sceglierli? Accertati che vogliano la tua felicità vera. (per avere qualche indicazione più autorevole in merito si potrebbe dare un'occhiata alla lettera che Paolo scrive a Tito, Tt 1, 10-16).

## PER PREGARE INSIEME...

Voi siete di Dio  
da "Verbum Panis", Mite Balduzzi – Aquero

Tutte le stelle della notte  
le nebulose e le comete  
il sole su una ragnatela  
è tutto vostro e voi siete di Dio.

Tutte le rose della vita  
il grano, i prati, i fili d'erba  
il mare, i fiumi, le montagne  
è tutto vostro e voi siete di Dio.

Tutte le musiche e le danze,  
i grattacieli, le astronavi  
i quadri, i libri, le culture  
è tutto vostro e voi siete di Dio.

Tutte le volte che perdono  
quando sorrido, quando piango  
quando mi accorgo di chi sono  
è tutto vostro e voi siete di Dio.  
È tutto nostro e noi siamo di Dio.

Tutte le volte che perdono  
quando sorrido, quando piango  
quando mi accorgo di chi sono  
è tutto vostro e voi siete di Dio.  
È tutto nostro e noi siamo di Dio.  
Pro 15, 30-33

Uno sguardo luminoso dà gioia al cuore, una notizia lieta rinvigorisce le ossa. Chi ascolta un rimprovero salutare potrà stare in mezzo ai saggi. Chi rifiuta la correzione disprezza se stesso, ma chi ascolta il rimprovero acquista senno. Il timore di Dio è scuola di sapienza, prima della gloria c'è l'umiltà.

## VII TAPPA

# CENTRO DI GRAVITA' PERMANENTE

### PASSO DOPO PASSO...

«Senza chiedere consiglio a nessuno». Questa è la tappa di interiorizzazione dove è necessario che sia io a fare il punto della situazione, a ri-annodare il tutto. Solo io posso fare questa operazione. Ho ascoltato la storia, i valori, i miei punti di riferimento, ora solo io posso **fare** questa **sintesi**. È il momento in cui coniugamente e cuore, esperienza e valori ideali, corpo e anima, io e Dio!

### PROTAGONISTA... LA PAROLA!

Gal 1, 13-18

*Voi avete certamente sentito parlare della mia condotta di un tempo nel giudaismo: perseguitavo ferocemente la Chiesa di Dio e la devastavo, superando nel giudaismo la maggior parte dei miei coetanei e connazionali, **accanito com'ero nel sostenere** le tradizioni dei padri. **Ma quando Dio, che mi scelse fin dal seno di mia madre e mi chiamò con la sua grazia, si compiacque di rivelare in me il Figlio suo perché lo annunciassi in mezzo alle genti, subito, senza chiedere consiglio a nessuno, senza andare a Gerusalemme da coloro che erano apostoli prima di me, mi recai in Arabia e poi ritornai a Damasco. In seguito, tre anni dopo, salii a Gerusalemme per andare a conoscere Cefa e rimasi presso di lui quindici giorni.***

### LA BANDIERA DI CAMPO

Deserto o montagna? Ritaglia col gruppo qualche istante di silenzio per fare sintesi interiore, costruendo ognuno il suo tappetino per la preghiera personale, come fanno gli indiani o nelle teosofie orientali. Per esempio, anche decorando una busta nera per i rifiuti aperta, un cartellone, un sacco, un telo aperto... in modo che ciascuno crei il suo spazio di deserto. Un momento di silenzio e preghiera personale.

### TAPPA IN GIOCO

#### IL PESO IDEALE

**FINALITÀ:** costruire una bilancia che aiuti a pesare i *pro* e i *contro* in merito alla scelta da compiere.

**OCCORRENTE:** tanti sassolini (o ciotoli) il più possibile della stessa grandezza; post-it e biro.

**ISTRUZIONI:** il primo passo è costruire una semplicissima bilancia. Per farlo occorre una base di sostegno (in legno compensato di circa 10x20 cm), un'asse piatta rigida (sempre in compensato di circa 5x40cm), un cilindro rigido di cartone (per esempio il rotolo in cartone della carta stagnola finita, o dello panno carta da cucina), due vaschette rigide di plastica (per es. i contenitori del mascarpone o della ricotta), due piccole rondelle, due chiodi, qualche "unità peso" arbitraria. Fissare le vaschette alle estremità opposte dell'asse rigida, in posizioni simmetriche. Incollare il cilindro alla base di sostegno e appoggiare sulla parte superiore del cilindro l'asse rigida, centrandola nel migliore dei modi. Utilizzare i due chiodi per

GIOCO  
IN

fissare il punto d'appoggio dell'asse, assicurandosi che i bracci della bilancia siano liberi di oscillare. Una volta realizzata la bilancia, ciascuno cercherà di annotare sui post-it i vantaggi e gli svantaggi relativi alla scelta che si sta per fare, per esempio utilizzando un post-it per ciascun vantaggio/svantaggio. Su un piatto della bilancia si andranno a mettere i "pro", ovvero gli aspetti vantaggiosi della scelta, e sull'altro i "contro" ovvero gli aspetti svantaggiosi. Per farlo basterà appoggiare sui rispettivi piatti (le vaschette di plastica) tanti sassolini quanti sono i pro, e tanti sassolini quanti sono i contro, precedentemente indicati sui post-it. Dove pende la bilancia? Potrebbe essere la strada da seguire per la scelta da fare.

**CONDIVISIONE:** divertente sarà, alla fine della fase individuale, vedere quante bilance del gruppo pendono verso i "pro" e quante verso i "contro" e quindi per quanti, già alla conclusione della VII tappa, l'orientamento verso la scelta da compiere risulta piuttosto chiaro.

## ALLE FORTEZZE!

### BASTA CHE CI SI SBRIGHI!

Attento a non essere superficiale e frettoloso nel fare sintesi; rischi di mettere nel tuo centro gravitazionale dei valori inconsistenti, di trascurare le cose importanti e iniziare ad intravedere il traguardo sbagliato.

## PER PREGARE INSIEME...

Oggi sto cercando di fare sintesi, Signore,  
di fissare un punto fermo nella mia vita  
e voglio che tu ci sia, che tu sia al mio fianco.  
Devo scegliere che farne dei doni che mi hai dato,  
devo capire se le mie intuizioni  
possono essere l'inizio di un progetto di vita reale.  
Tu che riesci ad essere presenza concreta  
anche nel tuo essere invisibile,  
Tu che riesci ad essere forte  
anche inchiodato ad una Croce,  
parlami nel segreto.  
So che se metterò Te al centro dei miei pensieri,  
non sarò solo a scegliere,  
Tu sei sempre con me!

## VIII TAPPA

# LA SCELTA

### PASSO DOPO PASSO...

È tempo ormai di scelte. Fissiamo un traguardo, quello a cui Dio ti chiama. Costruiamo insieme il miglior cammino per raggiungerlo. Elaboriamo così un progetto di vita. È necessario correre fissando una meta da raggiungere con continuità! Da questa tappa in poi, è necessario avere un grande senso di responsabilità.

### PROTAGONISTA... LA PAROLA!

1 Cor 9, 24-27

*Non sapete che, nelle corse allo stadio, tutti corrono, ma uno solo conquista il premio? Correte anche voi in modo da conquistarlo! Però ogni atleta è disciplinato in tutto; essi lo fanno per ottenere una corona che appassisce, noi invece una che dura per sempre. Io dunque corro, ma non come chi è senza mèta; faccio pugilato, ma non come chi batte l'aria; anzi tratto duramente il mio corpo e lo riduco in schiavitù, perché non succeda che, dopo avere predicato agli altri, io stesso venga squalificato.*

### LA BANDIERA DI CAMPO

L'atleta che ha scelto di gareggiare indossa la pettorina numerata che uno riceve per esempio quando fa l'iscrizione ad una gara. Quando un atleta SCEGLIE di gareggiare in una sfida importantissima chiamata VITA, per prima cosa procede con l'iscrizione alla gara. Ciascuno compili il modulo di iscrizione alla gara della VITA e poi indossi la pettorina, che i suoi educatori si saranno divertiti a realizzare nei modi più vari e originali.

### TAPPA IN GIOCO

#### PROGETTO VITALE

**FINALITÀ:** provare a farsi un'idea "concreta" del proprio progetto di vita

**OCCORRENTE:** dei fogli di carta millimetrata, delle biro

**ISTRUZIONI:** hai scelto! Ora sta a te costruire il progetto per la tua vita. Fai la piantina. Definisci le risorse economiche e umane (cioè quanto investi), il materiale, gli spazi, le colonne portanti, gli spazi esterni, l'impiantistica elettrica, il riscaldamento, i colori, l'arredamento... Per dare corpo alla tua scelta inizia a dargli una concretezza progettuale!

**CONDIVISIONE:** provare a mettere insieme tutte le varie piantine realizzate, in un grandissimo cartellone che potrebbe diventare un grande piano regolatore!

IN GIOCO

## ALLE FORTEZZE!

### LABIRINTO

Un grande pericolo, quando stai per scegliere, è quello di farti “assalire” dalla continua indecisione tra le tante opzioni possibili. Attento! A volte la tua incertezza è condizionata solo dal continuo mutamento della società che ti circonda, dai suoi giudizi. Se hai vissuto con maturità le tappe precedenti, non sarà difficile scegliere la strada giusta per uscire dal labirinto!

### PER PREGARE INSIEME...

O Dio, che edifichi la nostra vita sulla roccia della tua Parola,  
fa che essa diventi il fondamento dei nostri giudizi e delle nostre scelte,  
perché non siamo travolti dai venti delle opinioni umane,  
ma resistiamo saldi nella fede.

Te lo chiediamo per Cristo nostro Signore. Amen

## IX TAPPA

# METTERSI IN GIOCO

*Il coraggio del camminare*

### PASSO DOPO PASSO...

Occorre coraggio! Cioè mettersi in gioco e seguire concretamente e quotidianamente la strada che porta a realizzare la tua scelta. Ti accorgerai di aver bisogno di dotazioni di eccellenza che sostengono il tuo camminare.

### PROTAGONISTA... LA PAROLA!

*Ef6, 10.13-18*

*Per il resto, rafforzatevi nel Signore e nel vigore della sua potenza. **Prendete dunque l'armatura di Dio, perché possiate resistere nel giorno cattivo e restare saldi dopo aver superato tutte le prove. State saldi, dunque: attorno ai fianchi, la verità; indosso, la corazza della giustizia; i piedi, calzati e pronti a propagare il vangelo della pace. Afferrate sempre lo scudo della fede, con il quale potrete spegnere tutte le frecce infuocate del Maligno; prendete anche l'elmo della salvezza e la spada dello Spirito, che è la parola di Dio. In ogni occasione, pregate con ogni sorta di preghiere e di suppliche nello Spirito, e a questo scopo vegliate con ogni perseveranza e supplica per tutti i santi.***

### LA BANDIERA DI CAMPO

Costruisci una sorta di armatura, scegliendo ciò di cui hai più bisogno per metterti in gioco! Per farlo occorre disporre in sei cesti delle immagini o degli oggetti che simbolicamente rappresentano: LA VERITÀ (ad esempio una sorgente d'acqua), LA CONOSCENZA (ad esempio una corona d'alloro, oppure la stampa di una pagina di wikipedia), LA GIUSTIZIA (il martello del giudice), PERCORSI DI PACE (un ulivo, una colomba), LA PAROLA DI DIO (La Bibbia), LA FEDE (l'anello). Ognuno sceglierà tra questi immagini o oggetti "l'arma" che in quel momento sente possa dare più forza al suo cammino.

### TAPPA IN GIOCO

#### TOCCA E SFIDA

**FINALITÀ:** sperimentare la sfida e le difficoltà come situazioni che permettono di crescere e di fortificarsi

**OCCORRENTE:** 6 card, preparate dagli educatori, per ogni partecipante, in cui sono riportate le miniature delle immagini-arma individuate durante la fase "Bandiera di campo", un cartellone, pennarelli

**ISTRUZIONI:** ogni partecipante ha una sola card con, da un lato, l'arma, e sul retro della card una specifica prova legata all'arma lì rappresentata. Chi riesce a toccare la mano destra della persona che vuole sfidare ha diritto a sfidarla proponendo la prova sul retro della propria card. Ad esempio: il giocatore 1 possiede il martello del giudice; il giocatore 2 possiede l'acqua di sorgente. Il ragazzo 1 sfida il ragazzo

IN GIOCO

2 toccandolo alla mano. Se chi sfida vince, ha diritto a togliere l'arma allo sfidato e a continuare le sfide. Chi invece ha perso l'arma corre da un educatore, che a seguito di una buffa penitenza, gli restituirà una nuova arma.

**CONDIVISIONE:** chi completa l'armatura, collezionando tutte e 6 le "card con le armi" corre dall'educatore segnalando di essere pronto a mettersi in gioco, fortificato dalle sfide e ormai vicino a realizzare la propria scelta!.

## ALLE FORTEZZE!

### GRAZIE, STAVO MEGLIO PRIMA!

Dopo aver scelto, è facile cadere e lasciarsi scoraggiare dalla continuità del lavoro o dalle prime difficoltà concrete... La quotidianità è fatica, soprattutto nella società del tutto e subito! Non ti scoraggiare e sii costante!

## PER PREGARE INSIEME...

*Salmo 18*

La via di Dio è perfetta,  
la parola del Signore è purificata nel fuoco;  
egli è scudo per chi in lui si rifugia.

Infatti, chi è Dio, se non il Signore?  
O chi è roccia, se non il nostro Dio?  
Il Dio che mi ha cinto di vigore  
e ha reso integro il mio cammino,  
mi ha dato agilità come di cerve  
e sulle alture mi ha fatto stare saldo,  
ha addestrato le mie mani alla battaglia,  
le mie braccia a tendere l'arco di bronzo.

Tu mi hai dato il tuo scudo di salvezza,  
la tua destra mi ha sostenuto,  
mi hai esaudito e mi hai fatto crescere.

Hai spianato la via ai miei passi,  
i miei piedi non hanno vacillato.

# X TAPPA

## EUREKA!

*Un altro mondo è possibile*

### PASSO DOPO PASSO...

*“Ma guarda un po’, dopo tutta questa strada, che gioia! Non avrei mai potuto immaginare che sarei arrivato fin qui, le persone che mi conoscono da tanto tempo mi dicono che sono la felicità in persona e chi non mi conosce dice che sono una persona splendida! Ma chi doveva dirlo?!”. Sarebbe bello se alla fine di tanto cammino ognuno di noi potesse sentirsi così, ne sarebbe valsa veramente la pena. La gioia e la felicità dovrebbero leggersi negli occhi e dovrebbe essere la spinta per continuare ancora a camminare per essere sempre più felici! E tu cosa provi in questo momento?! La prova del nove che hai fatto la scelta giusta è la felicità che ne consegua, nonostante il cambiamento. Non sciupare quello che hai ottenuto a caro prezzo tornando indietro sui tuoi passi o pensando di vivere di rendita.*

### PROTAGONISTA... LA PAROLA!

*Gal 2, 19-21*

*In realtà mediante la Legge io sono morto alla Legge, affinché io viva per Dio. Sono stato crocifisso con Cristo, e **non vivo più io, ma Cristo vive in me**. E questa vita, che io vivo nel corpo, la vivo nella fede del Figlio di Dio, che mi ha amato e ha consegnato se stesso per me. Dunque **non rendo vana la grazia di Dio**; infatti, se la giustificazione viene dalla Legge, Cristo è morto invano.*

### LA BANDIERA DI CAMPO

Ciascuno disegni una valigia semi-aperta: *aperta*, per essere sempre riempita di nuove esperienze, ma sempre *pronta a chiudersi* per nuove partenze ...

### TAPPA IN GIOCO

#### IL MIMO

**FINALITÀ:** comunicare alla comunità la gioia di aver fatto la scelta giusta

**OCCORRENTE:** una fotocamera

**ISTRUZIONI:** ogni ragazzo dovrà mimare ciò che ha scoperto di essere o di voler essere. Vince chi, nel minor tempo, riesce a far indovinare agli altri cosa sta mimando. Si potrebbe organizzare una giuria tecnica, fatta dagli animatori e dal don, che misuri il livello di felicità con cui è stato realizzato il mimo.

**CONDIVISIONE:** si potrebbero poi assegnare due premi, il primo, una statuette simile agli Oscar hollywoodiani, “per il miglior mimo protagonista” alla persona più brava a mimare, e l’altro, una foto dei sorrisi di tutto il gruppo alla persona che ha comunicato più felicità.

IN GIOCO

## ALLE FORTEZZE!

### VENGHINO SIGNORI!

Attento a non sentirti arrivato, superiore a chi è all'inizio del suo percorso di maturità e di costruzione del suo progetto di vita (v. *“chi sta in piedi stia attento a non cadere...”*; 1 Cor 10,12). Mantenere vivo ed entusiasmante il proprio progetto di vita è un cammino che dura per sempre e che, continuamente, ha bisogno di domande, risposte, punti di riferimento. Quando manca la perseveranza e si diventa autosufficienti... AIUTOOOO!!! Si finisce per tornare al punto di partenza!

### PER PREGARE INSIEME...

*Salmo 139*

Sei tu che hai creato le mie viscere  
e mi hai tessuto nel seno di mia madre.

Ti lodo, perché mi hai fatto come un prodigio;  
sono stupende le tue opere,  
tu mi conosci fino in fondo.

Non ti erano nascoste le mie ossa  
quando venivo formato nel segreto,  
intessuto nelle profondità della terra.

Ancora informe mi hanno visto i tuoi occhi  
e tutto era scritto nel tuo libro;  
i miei giorni erano fissati,  
quando ancora non ne esisteva uno.

Quanto profondi per me i tuoi pensieri,  
quanto grande il loro numero, o Dio!  
Se li conto sono più della sabbia,

Se li credo finiti, con te sono ancora.  
Scrutami, Dio, e conosci il mio cuore,  
provami e conosci i miei pensieri:  
vedi se percorro una via di menzogna  
e guidami sulla via della vita.

## ANCORA DUE PAROLE

Il cammino delle scelte è cammino continuo, ma non un ritorno indietro, piuttosto una spirale, che girando ci porta sempre più in alto, sempre più vicino al cuore di Dio. Il pericolo maggiore in assoluto sono **le scorciatoie**: allettanti prospettive, ma sempre con tragici risvolti. Si possono saltare le tappe pensando di arrivare prima, ma se il puzzle esistenziale è mancante anche di un solo tassello è tutto inutile! Perché non si definisce mai chiaramente la realtà della mia vita. Questo percorso può essere personale, un percorso “laico” su come operare delle scelte di vita, oppure **può essere un autentico cammino vocazionale** dove il confronto con il Signore ne è il cuore e l'anima in tutte le sue tappe. Non a caso abbiamo ritrovato nella storia di Paolo, senza forzature interpretative, un riscontro di come la sua ricerca di verità esistenziale si è intersecata tranquillamente nel progetto di Dio. Scopriamo così che **il sogno di Dio diventa il tuo sogno**, e quindi la tua scelta ti accorgi essere anche quella di Dio! Siamo pronti allora per nuove scelte e nuovi inizi. E come ci ricordava la canzone iniziale del nostro testo “non sarà mai finita”!

*«Dedicatevi alla vostra salvezza con rispetto e timore. È Dio infatti che suscita in voi il volere e l'operare secondo il suo disegno d'amore. Fate tutto senza mormorare e senza esitare, per essere irreprensibili e puri, figli di Dio innocenti in mezzo a una generazione malvagia e perversa. In mezzo a loro voi risplendetate come astri nel mondo». (Fil 2, 12b-15)*

# I RAGAZZI DELLA VIA PAL

TESTO E MUSICA: DON PIERO NESTOLA

C'è un'amicizia più forte che va  
oltre i limiti di ogni avventura:  
storie di bande e di giovani eroi  
che alle idee hanno dato un colore;  
c'è chi la vita per la vita darà  
e chi è pronto a saltare e tradire  
per un giardino dove il sole verrà  
e i sorrisi canteranno la gioia che c'è.

**Rit:** *I ragazzi della via Pal  
hanno spazi di felicità  
per giocare in un mondo a colori,  
respirare la gioia di questa città.  
I ragazzi della via Pal  
anche quando non dormono più  
hanno un sogno: danzare la vita  
respirare la libertà.  
I ragazzi della via Pal,  
tra le strade della tua città,  
vanno avanti pensando che, in fondo,  
ogni angolo è il più bello del mondo per te.*

È una missione davvero speciale  
raccontare la vita di un sogno;  
una bandiera rubata non può  
mai tradire i contorni di un cuore.  
Alla ricerca della tua identità  
anche un forte dolore ti allietta  
e di rischiare non la smetterai mai  
se un germoglio è pronto a fiorire per te.

**Rit:** *I ragazzi della via Pal  
hanno spazi di felicità...*

E alla fine sarà una storia di libertà  
per chi crede e chi ha fantasia.

**Rit:** *I ragazzi della via Pal  
hanno spazi di felicità...*

**La canzone sarà prelevabile in audio e con accordi  
dal sito nazionale: [www.anspi.it](http://www.anspi.it)**

Nell'ambito del triennio 2010-2013 e con lo sguardo rivolto al decennio dell'educazione della Chiesa Italiana 2010-2020, l'ANSPI intende proporre a tutti i suoi Oratori e Circoli un percorso caratterizzato da contenuti annuali:

**2010-2011: Oratorio tra identità e affettività.**

**2011-2012: Oratorio tra tradizione e cittadinanza.**

**2012-2013: Oratorio tra festa e trascendenza.**



**"Gioco libera tutti!"** è un sussidio a supporto dei numerosi Oratori e Circoli distribuiti in tutto il territorio nazionale, per aiutare gli educatori nella loro attività di Grest, Campi Estivi, Estate Ragazzi, con una particolare attenzione al tema della vita affettiva dei ragazzi. Il valore del gioco, del gruppo e del protagonismo dei ragazzi saranno i filoni principali di questa attività estiva proposta dall'ANSPI all'interno della programmazione editoriale del progetto Oratorio 20.20. L'avventura si ispira al romanzo "I Ragazzi della via Pàl" di Ferenc Molnàr e narra le vicende vissute da un gruppo di ragazzi e ragazze nel difendere il loro spazio di gioco da un altro gruppo di coetanei, delle loro storie di amicizia, solidarietà, di conflitto e si ispira alle pagine più significative della vita che potrebbe essere di ogni ragazzo.

Nel 2010-2011 l'attenzione dell'ANSPI viene rivolta al tema dell'identità e della vita affettiva, in continuità con la nota pastorale della Conferenza Episcopale Italiana che, raccogliendo le conclusioni di Verona, afferma: "la dimensione degli affetti non è esclusiva della famiglia e del cammino che a essa conduce; gli affetti innervano di sé ogni condizione umana e danno sapore amicale e spirituale a ogni relazione ecclesiale e sociale. Educare ad amare è parte integrante di ogni percorso formativo, per ogni vocazione di vita e di servizio."

In tal senso, i contributi raccolti in questo sussidio, vogliono dare alcuni suggerimenti a tutti gli educatori che intendono dedicarsi al servizio delle nuove generazioni e proporre un cammino unitario a tutta l'associazione.

**anspi**

Sede Nazionale

Via G. Galilei 65, Brescia

tel. 030.304.695 - 030.382.393 - fax. 030.381.042

e-mail: [info@anspi.it](mailto:info@anspi.it) - [formazione@anspi.it](mailto:formazione@anspi.it)

[www.anspi.it](http://www.anspi.it)

