



Cittadini un po' speciali



Sussidio per
l'animazione in
Oratorio

2011

2012

2013

ORATORIO TRA TRADIZIONE E CITTADINANZA

Cittadini un pò speciali

Sussidio per l'animazione in Oratorio

Progettazione, contenuti e coordinamento: Mauro Bignami

Hanno collaborato: Silvia Bortolotti, don Vito Campanelli, Enrico Carosio, Giancarlo Manara, Gloria Manca, Matteo Mazzetti, don Mimmo Natale, Alessio Perniola, don Salvatore Rumeo, Rosangela Silletti, Cristina Tugnoli, l'equipe formativa del progetto Oratorio 20.20.

A cura di ANSPI - Associazione Nazionale San Paolo Italia.

Immagini per l'anno liturgico B sono tratte dal cd "Clip Sacra Ars.1", di Steve Erspamer - edito da ELLEDICI.

Alcune bibliografie sono liberamente tratte e rielaborate dai siti web ufficiali intitolati ai santi e testimoni citati e dal sito ufficiale del vaticano (www.vatican.va)

Stampa ad uso interno

www.anspi.it - oratorio20.20@gmail.com

Introduzione

Cittadini un po' speciali

“**Buoni cristiani e onesti cittadini**”, diceva il motto di un cittadino un po' speciale, Don Bosco. E “buoni cristiani e onesti cittadini” è, possiamo dire, anche il motto dell'ANSPI, un'associazione che intende educare le nuove generazioni puntando sulla **formazione integrale** di ciascuno, avendo la stessa attenzione sia per l'ambito ecclesiale che per quello civile.

I cittadini un po' speciali proposti in questo sussidio sono uomini e donne, “**santi e testimoni**”, che hanno profondamente inciso nella vita quotidiana e nella storia del XIX e del XX secolo. Indipendentemente che siano santi, testimoni, martiri, laici, missionari, pastori... questi uomini e donne sono stati capaci di essere cittadini davvero speciali, che si sono affidati con amore nelle braccia di Dio e che hanno saputo confidare nella Provvidenza oltre ogni ragionevolezza umana.

Cittadini un po' speciali che hanno anche inciso nella **tradizione educativa** della Chiesa, dando a molti ragazzi la possibilità di diventare a loro volta cittadini positivi del quotidiano, di crescere come persone tirando fuori il meglio, insegnando loro ad aprire gli occhi sulla straordinaria presenza di Dio nella vita di ciascuno.

Una presenza che ci porta a dire con ragione che **si diventa onesti cittadini perché buoni cristiani**.



Oratorio e Cittadinanza

Nel decennio che la Chiesa Italiana ha dedicato al tema dell'educazione, l'Oratorio assume un ruolo ed una responsabilità ben precisa: essere "cittadino" esemplare, attivo e responsabile. Se vogliamo parlare di Oratorio come "cittadino esemplare", ci chiediamo in partenza: chi è il Cittadino? La definizione include il concetto di "civis": cittadino è colui che partecipa alla vita pubblica della comunità ed in quanto tale è titolare di diritti/doveri e soggetto delle decisioni. L'Oratorio si impegna a testimoniare la fede nella quotidianità, vivendo da protagonista all'interno della "civis" allo specchio della Parola. L'Oratorio non può quindi sottrarsi a questa partecipazione, collocandosi non su una "rocca fortificata e separata" ma, al contrario, come un "ponte".

Per conoscere meglio questo singolare cittadino osserviamone il **passaporto** e come possa essere considerato cittadino esemplare.

Paternità e maternità: mistero di Dio e comunità

4 Paternità e maternità non possiamo che attribuirle rispettivamente allo stesso mistero di Dio che, non stanco di aver fiducia nella Chiesa, le affida i suoi stessi figli e alla stessa azione ecclesiale che, in quanto madre, rispondendo all'amore di Dio, fa di tutto per crescere questi figli generati nel fonte battesimale.

Cittadinanza: doppia, ecclesiale e civile

La titolarità ecclesiale non impedisce in alcun modo che l'Oratorio possa avere, nella esplicita logica evangelica dell'incarnazione e per le particolari attività che svolge, una fisionomia civica. Molte attività oratoriane, infatti, non essendo prettamente di culto o di religione sono difficilmente riconducibili alla parrocchia. La doppia cittadinanza ecclesiale e civile è, dunque, una peculiare caratteristica che questo singolare cittadino può assumere.

Residenza: territorio

La stabilità della dimora e l'esplicita volontà di fissarla in quel determinato territorio è, per l'Oratorio, una profonda convinzione. Esso infatti si contestualizza sempre e si adatta, scegliendo ogni volta il modello meglio rispondente. Abitare il territorio, ovvero stare dentro alla vita di un determinato territorio, risponde alla logica dell'incarnazione. Ecco perché non si può fare un buon Oratorio se non si prende la lingua, la storia, il volto, le ansie e le speranze di tutti coloro che lì vi abitano. Ecco perché un Oratorio non è mai replicabile e resta sempre unico ed irripetibile. Questo approccio richiede, poi, una grande capacità di fare rete con le altre agenzie educative e le istituzioni del territorio: l'Oratorio cerca il dialogo, collabora e porta il proprio originale contributo perché sa che agire da soli è perdere in partenza.



anspi

Stato Civile: coniugato

L'Oratorio non è mai libero, perché ha sposato in Cristo l'umanità che rappresenta "la via più adeguata per unire la fede con la vita". L'Oratorio, inoltre, è coniugato anche perché è sempre comunitario, non è mai l'iniziativa del singolo. Oggi più che mai la corresponsabilità è una imprescindibile esigenza: sacerdoti e laici, giovani e famiglie possono affrontare da protagonisti la sfida educativa solo se si mettono insieme. È importante, infatti, condividere la responsabilità educativa, non demandando sempre e tutto al sacerdote.

Professione: educatore

Il primato, in quella che potremmo chiamare "professione oratorio", è sempre dato alla relazione e alle persone. Un Oratorio è fatto bene quando c'è una comunità ecclesiale che si pensa ed agisce come comunità educante. Non sono le strutture e neppure le attività che fanno un buon Oratorio, bensì una comunità dove si sta bene insieme, dove i figli si sentono accolti, dove tutti si sentono davvero coinvolti. Ciò richiede uno sguardo attento alla vita, una progettualità che esprima ad alta voce il sogno comune, secondo il cosiddetto "criterio oratoriano" del ripensarsi a partire dai più piccoli, ed uno stile che sia, in poche parole, di tipo familiare.

Queste sono le generalità che appartengono ad un Oratorio che riteniamo sia fatto bene e che, quindi, possa definirsi anche "cittadino esemplare", con un preciso decalogo nel quale l'Oratorio...

- 1. Parla la lingua del Territorio*
- 2. Testimonia la logica del dono e del servizio*
- 3. Accoglie tutti ed è per tutti*
- 4. Sa fare gioco di squadra*
- 5. Non improvvisa ma agisce intenzionalmente*
- 6. Riconosce e difende il bene comune*
- 7. Fa rispettare e rispetta le regole*
- 8. Partecipa alla formulazione delle Politiche Sociali*
- 9. Si spende per la libertà, la qualità della vita, la salvaguardia del Creato*
- 10. Percorre vie di pace e di non violenza*



Bene comune, Empatia e Corresponsabilità

Questo percorso formativo, che ci accompagnerà quest'anno, ha come fulcro tre "parole maestre": bene comune, empatia e corresponsabilità. Sono tre parole che vogliamo articolare insieme perché ci sembrano possano aiutare a dare anche un metodo per crescere nella formazione di una cittadinanza responsabile.

1. Per poter fare delle scelte orientate al bene comune è fondamentale che siano condivise.
2. Per poter fare delle scelte condivise è necessario mettersi nei panni dell'altro, allenandosi all'empatia.
3. Per poter chiedere corresponsabilità è necessario condividere le scelte... ovvero: solo scelte condivise, nate da un'attenta esperienza nei panni dell'altro, potranno diventare azioni corresponsabili e incidere fortemente sul bene comune.

Sono tre parole che possono rappresentare, in un ipotetico cammino, sia il contenuto, sia la modalità per crescere insieme, nel divenire cittadini sempre più rispettosi, attivi, partecipi e consapevoli.

Bene comune... è una parola che deve essere compresa in tutto la sua complessità. Per bene comune s'intende "l'insieme di quelle condizioni della vita sociale che permettono sia alle collettività sia ai singoli membri, di raggiungere la propria perfezione più pienamente e più celermente. Il bene comune non consiste nella semplice somma dei beni particolari di ciascun soggetto del corpo sociale. Essendo di tutti e di ciascuno è e rimane comune, perché indivisibile e perché soltanto insieme è possibile raggiungerlo, accrescerlo e custodirlo, anche in vista del futuro" (*Dottrina Sociale della Chiesa, 164*). "Una società che vuole intenzionalmente rimanere al servizio dell'essere umano è quella che si propone come meta prioritaria il bene comune, in quanto bene di tutti gli uomini e di tutto l'uomo. La persona non può trovare compimento solo in se stessa, a prescindere cioè dal suo essere «con» e «per» gli altri" (*Dottrina Sociale della Chiesa, 165*). Il bene comune rappresenta quindi un obiettivo importante del percorso di crescita di ogni ragazzo. Chiedere con costanza a ciascun ragazzo di riflettere su che cos'è il bene comune, ci permette di aiutarlo a valutare quanto il suo agire quotidiano incida realmente, dandogli consapevolezza che ogni sua scelta ha conseguentemente un risultato che incide su altri o su altro. Un ragazzo in crescita, che valuta il suo agire rispetto a tutto ciò che lo circonda, ha la possibilità di dare un valore reale e concreto al rapporto con gli altri comprendendo meglio l'interdipendenza delle proprie azioni con il concetto di libertà.

anspi

Empatia... è quell'atteggiamento che ci porta ad entrare nei panni dell'altro, chiunque sia, per imparare a vedere tutto ciò che accade dal suo punto di vista. L'empatia è un'esperienza concreta, un toccare con mano il cuore e gli occhi dell'altro assaporando il gusto di una relazione profonda. Allenarsi all'empatia è davvero difficile perché ci obbliga continuamente ad un rapporto profondo e a lasciare che il nostro punto di vista possa essere continuamente modificato e ricompreso.

Corresponsabilità... è quell'azione che porta a scegliere insieme e ad assumersi la responsabilità delle scelte fatte, in comune con gli altri. La corresponsabilità è scuola di comunità, di complementarità, di reciprocità... è strada difficile ma, insieme ad altri, fattibile. La corresponsabilità è anche un metodo che porta a cooperare, a sentirsi parte di qualcosa di più grande... una parte non indispensabile, ma necessaria, perché la responsabilità, quando si parla di cittadinanza, non appartiene solo a chi se ne assume il peso o la funzione, ma è di tutti. Pensare, progettare, agire in modo corresponsabile, ossia assumersi le problematiche della comunità, permette di avere un obiettivo fortemente comune e più facilmente raggiungibile... insieme.

**Bene comune, Empatia, Corresponsabilità:
proviamo a condividere questa proposta, insieme.**

7



**La santità
è un
“bene comune”**

Oratorio, Cittadinanza e Santità

Alcune libere considerazioni...

Oratorio e Cittadinanza... sembra essere un abbinamento non proprio consono alle idee comuni sulla realtà dell'Oratorio dove si pensano ragazzi che giocano e che si divertono, ben lontani dalle problematiche sociali della città...

Oratorio e Santità... questa poi sembra essere una battutina ironica che mal si concilia a quella idea di santità come percorso personale e intimistico che con le dinamiche di gruppo, attività, divertimento non hanno nulla da spartire...

Eppure vogliamo parlare proprio di questo intreccio e di quanto il mondo dell'Oratorio non possa trascendere dalle dinamiche del vivere civile per produrre una proposta di felicità, e quindi di **santità pienamente incarnata**. Lo specifico della proposta educativa oratoriale, che la differenzia da un centro sportivo e ricreativo o da una visione di fede angelica e solitaria, si inserisce in questo progetto.

Qualche anno fa in alcuni manifesti era presente questo slogan "**Oratorio: ponte fra strada e chiesa**". Questa la sintesi perfetta del nostro discorso. Il ponte è il luogo del ricongiungimento di realtà altrimenti distanti, il ponte è la possibilità di un incontro fondamentale per dare pienezza a qualcosa che altrimenti resterebbe incompleta. La proposta educativa cristiana parte sempre dalla dimensione umana, anche la più povera e squallida, e trova completamente nella dimensione divina: San Giovanni Bosco la sapeva lunga!!! Giovanni Paolo II affermava nella sua enciclica programmatica *Redemptor Hominis* che Dio si era fatto uomo per insegnare all'uomo come diventare pienamente uomo, partendo dalla condivisione feriale del vivere umano, Gesù si fa propositore di un vivere altro, incentrato su questo amore totale, che avanza per primo, che risponde al male con il bene, che ama sempre a comunque, che lo fa verso tutti.

Un esempio attualizzante di tale prospettiva è nella storia dei **santi**, tutti i santi. Basta prendere le biografie per scorgere sempre questo innesto tra ricerca di pienezza, impegno sociale radicalizzato e cammino di santità, ognuno ovviamente nel suo specifico storico e concreto (ad esempio Francesco d'Assisi e i lebbrosi, Madre Teresa e i più poveri dei poveri, il don Guanella e i ragazzi con gli handicap più assurdi...). Mi sembra che tutti siano stati mossi da quella passione del possibile che la vicinanza progressiva con Dio gli procurava: "Caritas Christi urget nos"! Il sentire che non si può proporre il di più dell'amore se prima non si è dato il dovuto della giustizia, del diritto, è un comune denominare dello sguardo di santità dei santi di ogni tempo.

Una proposta vera di felicità, una proposta alta si sposa sempre con una componente umana reale, complicata, a volte drammatica da cui non si può prescindere. Prima di formare il cristiano bisogna formare l'uomo: capiamo il motivo per cui i missionari per esempio partono con il loro percorso di

anspi

evangelizzazione da un prodigarsi per la giustizia, dal nutrire il corpo affamato prima dello spirito, da un ridare dignità alla persona, affermando i suoi diritti fondamentali, per poi passare "al di più" della logica evangelica.

Educare alla santità attraverso le storie concrete di ciascun ragazzo diventa percorso ordinario della pastorale per volare alto, per proporre una pienezza di realizzazione, per essere fedeli alla proposta evangelica. Anche i nostri Vescovi ce lo indicano in maniera ufficiale nelle linee programmatiche di questo decennio 2010-2020 "**Educare alla vita buona del Vangelo**", disegnando l'Oratorio come luogo di vita e crescita integrale.

Si tratta di recuperare quella prospettiva originaria che i cristiani dei primi secoli avevano ben chiara e che i testi meravigliosi della Lettera a Diogneto (n. V-VI) ci ricordano e ci consegnano come segno e testimonianza di questa dimensione connaturale alla vita cristiana che è l'impegno del sociale come prima via della strada della santità e della fedeltà al nostro essere cristiani:

"I cristiani né per regione, né per voce, né per costumi sono da distinguere dagli altri uomini. Infatti, non abitano città proprie, né usano un gergo che si differenzia, né conducono un genere di vita speciale. La loro dottrina non è nella scoperta del pensiero di uomini multiformi, né essi aderiscono ad una corrente filosofica umana, come fanno gli altri. Vivendo in città greche e barbare, come a ciascuno è capitato, e adeguandosi ai costumi del luogo nel vestito, nel cibo e nel resto, testimoniano un metodo di vita sociale mirabile e indubbiamente paradossale. Vivono nella loro patria, ma come forestieri; partecipano a tutto come cittadini e da tutto sono distaccati come stranieri. Ogni patria straniera è patria loro, e ogni patria è straniera. Si sposano come tutti e generano figli, ma non gettano i neonati. Mettono in comune la mensa, ma non il letto. Sono nella carne, ma non vivono secondo la carne. Dimorano nella terra, ma hanno la loro cittadinanza nel cielo. Obbediscono alle leggi stabilite, e con la loro vita superano le leggi. Amano tutti, e da tutti vengono perseguitati. Non sono conosciuti, e vengono condannati. Sono uccisi, e riprendono a vivere. Sono poveri, e fanno ricchi molti; mancano di tutto, e di tutto abbondano. Sono disprezzati, e nei disprezzi hanno gloria. Sono oltraggiati e proclamati giusti. Sono ingiuriati e benedicono; sono maltrattati ed onorano. Facendo del bene vengono puniti come malfattori; condannati gioiscono come se ricevessero la vita. Dai giudei sono combattuti come stranieri, e dai greci perseguitati, e coloro che li odiano non saprebbero dire il motivo dell'odio. A dirla in breve, come è l'anima nel corpo, così nel mondo sono i cristiani. L'anima è diffusa in tutte le parti del corpo e i cristiani nelle città della terra. L'anima abita nel corpo, ma non è del corpo; i cristiani abitano nel mondo, ma non sono del mondo. L'anima invisibile è racchiusa in un corpo visibile; i cristiani si vedono nel mondo, ma la loro religione è invisibile. La carne odia l'anima e la combatte pur non avendo ricevuto ingiuria, perché impedisce di prendersi dei piaceri; il mondo che pur non ha avuto ingiustizia dai cristiani li odia perché si oppongono ai piaceri. L'anima ama la carne che la odia e le membra; anche i cristiani amano coloro che li odiano. L'anima è racchiusa nel corpo, ma essa sostiene il corpo; anche i cristiani sono nel mondo come in una prigione, ma essi sostengono il mondo. L'anima immortale abita in una dimora mortale; anche i cristiani vivono come stranieri tra le cose che si corrompono, aspettando l'incorruttibilità nei cieli. Maltrattata nei cibi e nelle bevande l'anima si raffina; anche i cristiani maltrattati, ogni giorno più si moltiplicano. Dio li ha messi in un posto tale che ad essi non è lecito abbandonare."

La sfida oratoriale di educare alla cittadinanza non è pazzia di pochi, ma corresponsabilità di ciascun cristiano, di qualsiasi età.

CittadinAsta!



Conferenza - spettacolo sul tema della cittadinanza

Introduzione: "CittadinAsta" è un modo semplice, "scenografico" ed interattivo per riflettere, da diversi punti di vista, di cittadinanza e del nostro essere cittadini. Legalità, immigrazione, ecologia, regole di convivenza, informazione, solidarietà sociale, sono alcuni dei temi che si potranno proporre, in maniera giocosa, a tutti i ragazzi dell'Oratorio e non solo, coinvolgendoli come attori o pubblico attivo di quello che può essere definito un vero spettacolo. Strani inventori venderanno all'asta le loro più provocatorie e bizzarre intuizioni, il pubblico cercherà di aggiudicarsele offrendo all'asta quanto vorrà (purché non si tratti di soldi), mentre canzoni di musica leggera e citazioni di personaggi famosi commenteranno il tema.

Quando proporre: si può pensare di mettere in scena CittadinAsta...

- Nella giornata inaugurale delle attività dell'Oratorio, al fine di presentare il tema associativo che accompagnerà ogni esperienza.
- A fine anno, rendendola l'esito di un laboratorio teatrale fatto con i ragazzi che diventeranno gli attori dello spettacolo.
- In qualsiasi momento si vogliono radunare insieme ragazzi, giovani, famiglie e tutta la comunità parrocchiale proponendo un momento di riflessione sui generis.

Destinatari: tutti

Spazi: un teatro o uno spazio (sia all'aperto sia al chiuso) con un palchetto o un punto di maggiore visibilità

Durata: variabile a seconda del numero di invenzioni che si decide di inserire; orientativamente si consiglia di oscillare da un minimo di 4 (ca. 50') ad un massimo di 7 (ca. 90')

Materiali:

- per allestimento: un banco per poggiare le invenzioni, una postazione per il battitore d'asta (leggio o sgabello), completa di martello; striscioni ANSPI e transenne per allestimento palco.
- costumi/materiali da selezionare in base alle invenzioni che si scelgono: bomboletta spray, macchinari immaginari costruiti con scatole varie, giornali, trucchi e ditacolor (o tappo di sughero da bruciacciare), un abito elegante per battitore d'asta, 1-2 camicie da far ruotare tra inventori, accessori e vestiti almeno per 2 nazionalità diverse, occhiali vistosi, abito da sacerdote, tutina nera da Diabolik, tutina verde e frontino con antenne; bottiglia di plastica; cannuce; palloncini.

10

anspi

per iniziare a parlare di cittadinanza...

Attrezzatura tecnica: mixer audio con 2 archetti, 2 microfoni gelato, collegamento audio per ipod/pc, videoproiettore e schermo, quinte o due separé (per far cambiare attori in scena);(preferibilmente) luci per illuminare almeno tre pozzi sul palco, occhio di bue/luci per illuminare pubblico. La creatività è naturalmente l'ingrediente da non trascurare quando si vuol mettere su uno spettacolo sentito davvero come proprio. Quindi... ben vengano altre idee sui costumi e la scenografia e, qualora non si abbiano le possibilità per reperire tutto, nessun problema! Bastano pochi ed economici accorgimenti per rendere CittadinAsta un appuntamento da non perdere!

Canovaccio dello spettacolo

Personaggi:

- 1 Battitore d'asta;
- almeno quattro inventori (possono essere anche 2/3 con più mascheramenti);
- 1 Notaio (facoltativo) per invenzione n. 4;
- attori per simulazioni (minimo uno che ruota nelle varie aste, massimo quattro);
- qualche "infiltrato" nel pubblico per stimolare l'asta;
- 1 attore - mimo (facoltativo) per movimenti scenici sulle canzoni.

Scaletta CittadinAsta (format):

- sigla iniziale;
- presentazione a cura del battitore d'asta (spunti sul tema, regole dell'asta, presentazione inventori);
- invenzione n°1 - 2 ...7 (presentazione invenzione, simulazione di utilizzo dello strumento);
- compravendita da parte del pubblico;
- provocazione del battitore;
- canzone;
- lettura fuori campo di una citazione;
- sigla finale.

Note:

Durante le canzoni si può: cantare live, proiettare il testo, far partire un karaoke, realizzare una coreografia di danza, far intervenire un mimo, ...



Copione completo (n° 4 invenzioni), pensato per la messa in scena di CittadinAsta all'interno di una giornata di raduno sportivo

Sigla: DOMANI - AA.VV.(da abbassare quando il banditore parla dopo una ventina di secondi)

Banditore (sale sul palco o su una panchina): Signore e Signori buonasera, ben trovati in questa piazza per condividere un momento di grande spettacolo, ma non solo... un tributo alla cittadinanza e all'impegno civile e sociale. Un tema importante che l'ANSPI, Associazione Nazionale San Paolo Italia, ha deciso di voler approfondire in questo anno sociale. Domani, domani... il nostro domani lo dobbiamo costruire oggi, con i nostri piccoli gesti quotidiani. *(Viene alzato ancora un volta il volume alla canzone DOMANI che poi viene sfumata)*

Banditore: abbiamo bisogno di parlare di cittadinanza, di capire cosa ci rende migliori abitanti del nostro territorio e vogliamo farlo in modo particolare; per questo abbiamo bandito un'asta, una CITTADINASTA, per la precisione. Abbiamo invitato vari inventori e scienziati di chiara fama che presenteranno questa sera, su questo palco, solo per voi, particolarissime invenzioni utili per dei veri cittadini... Cominciamo subito, allora, col chiamare il primo scienziato che ci presenterà un'invenzione straordinaria legata al tema dell' IMMIGRAZIONE!

MUSICA: colonna sonora di INDIANA JONES

12 *Entra il primo inventore. Iniziata la musica da qualche secondo, il banditore continua:*

Banditore: a presentarcela è la Sig.ra TwoFace che arriva direttamente da Mantova. Signori e Signori, udite udite, la signora sta per presentarci lo straordinario Equalizzatore di nazionalità!

Inventore 1: *(cerca di vendere il suo macchinario con entusiasmo)* Buonasera signori e signore, vi presento una macchina che trasforma chiunque vi entri, in un indigeno del paese che lo ospita. Per esempio, sei italiano e vai a visitare l'Africa? Sei di colore e ti ritrovi traghettato tra i bianchi d'Europa? Il dispositivo vi renderà neri o bianchi al punto giusto, vi sistemerà i tratti somatici e vi permetterà di comunicare nella lingua del posto! Lo testo su di me, state a vedere!

(esce sulla musica de I Pirati dei Caraibi per entrare in una specie di camerino che rappresenta l'invenzione; con fumo, tremolii e luci che escono da dietro il paravento)

Banditore *(evitando che questo momento risulti un "tempo morto", intrattiene il pubblico e spiega le modalità dell'asta):* Bene signori e signore, vedremo subito se il macchinario funzionerà oppure no. Alzi la mano chi non ha fiducia nella riuscita dell'esperimento! Vi ricordo che tra pochi minuti partirà l'asta, un'asta particolare che merita alcune puntualizzazioni. Ciascuno di voi potrà offrire qualsiasi cosa, tranne soldi; vanno bene oggetti che si hanno con sé, baci, abbracci, sorrisi, tutto, purché non si tratti di denaro! Ed ora sembra che sia tutto pronto per verificare la macchina ... vediamo uno, due, tre....

per iniziare a parlare di cittadinanza...

anspi

Inventore 1 (*rientra nei panni di una signora nera africana e si lancia nell'esecuzione in una danza afro*): io essere divendada così in Africa così non sendire strana in mezzo a tutti neri, ma questa macchina funzionare anche in stesso paeze, ora guardare, provare con voi del pubblico ... Equalizzatore fare miracoli, guardare ... scelgo ... (punta il dito verso un altro attore tra il pubblico) Ciao, tu sei?

Co-inventore1 (*parla in un dialetto evidentemente del sud o del nord*): Ciao, sono (N.)

Inventore 1: Da dove venire N.?

Co-inventore1 (*sempre con accento marcato o -se comprensibile - in dialetto*): vengo da ...; ma che vuoi da me?

Inventore 1: bene, io non cabire una mazza, ma ora proviamo macchina ... (*la persona presa dal pubblico entra nel camerino sulla musica de I Pirati dei Caraibi; dopo qualche minuto esce, parlando con accento opposto a quello di origine. Es. da milanese a pugliese e viceversa*)

Banditore: guardate signori e signore, la macchina funziona anche all'interno dello stesso paese e a questo punto abbia inizio l'ASTA! Chi di voi intende acquistare questa preziosissima invenzione utile per l'integrazione di qualsiasi persona e nazionalità in qualsiasi paese? Partiamo con le offerte!

ASTA condotta dal banditore.

Banditore: "Il signore X si è aggiudicato la macchina; effettivamente ha fatto un buon acquisto perché sappiamo quanto sia mortificante trovarsi in un paese e non sentirsi accolto... si risolverebbero non pochi problemi in questo modo, ma... sarà questa la vera integrazione?"

MUSICA: Gli altri siamo noi (Umberto Tozzi); sulle note della canzone, un ballerino/a può passare tra il pubblico realizzando bolle di sapone

FRASE VFC (*un lettore esterno legge sulle note della canzone la frase che segue*): "Io ho un sogno: che un giorno sulle colline rosse della Georgia i figli degli schiavi e i figli degli schiavisti di un tempo possano sedere assieme al tavolo della fratellanza. Io ho un sogno, che i miei figli possano vivere in una nazione che non li giudicherà per il colore della loro pelle, ma per il loro carattere" (Martin Luther King)

Banditore: riprendiamo la nostra carrellata di inventori con un secondo ospite che ci parlerà di RIDUZIONE DI SPRECHI

MUSICA: colonna sonora di Mission Impossible

Banditore: a voi il Sig. NoBuy, che ci presenta l'invenzione Cheffai Giacelai!

Inventore 2 (*entra con in mano una bottiglia di plastica da 2 l, con applicate tante cannucce colorate, che sporgono verso l'esterno e fungono da radar*): "vi presento un dispositivo che registra tutto quello in vostro possesso e che vi mette in guardia da acquisti superflui. Vi serve un esempio? Siamo al supermercato e stiamo per comprare qualcosa... allora lui suona e dice: "bip bip bip! Cheffai Giacelai! L'oggetto che stai per acquistare è già presente in cucina,

sarebbe davvero inutile acquistarne un altro! Così si accumulano rifiuti, si accumulano rifiuti, si accumulano rifiuti...". Oppure quando entriamo in libreria e affascinati dal profumo dei libri nuovi stiamo per comprare proprio quel libro che ha catturato la nostra attenzione ...allora il dispositivo suona, dicendo: "bip bip bip! Cheffai Giacelai! Si trova già sullo scaffale destro della tua libreria da 10 anni e non lo hai mai aperto!"(si possono aggiungere o sostituire altri esempi...)

ASTA condotta dal Banditore

Banditore: il signore si è aggiudicato questa invenzione che lo farà riflettere sicuramente sugli acquisti di ogni giorno ... quanti di questi sono davvero uno spreco!?!?

MUSICA: Non c'è più rispetto (Zucchero) - 40" di canzone - sullo sfondo scorrono diapositive con qualche parola scelta dal testo della canzone che faccia riflettere sul rispetto degli altri, e dell'ambiente intorno a noi (es. quando la canzone dice "non c'è più rispetto", si legge "io non ci credo" - quando la canzone dice "dimmi quanti soldi vuoi", si legge: "e se fossi povero?")

FRASE VCF: "Trattiamo bene la terra su cui viviamo: essa non ci è stata donata dai nostri padri, ma ci è stata prestata dai nostri figli." (Proverbio Masai)

Banditore: proseguiamo la nostra rassegna di invenzioni, presentando un tema chiave per ogni città e comunità sociale, la DIVERSABILITÀ.

14

MUSICA: Il Cerchio della vita (Ivana Spagna) - solo i secondi iniziali, prima della parte cantata

Banditore: ecco a voi il Sig. Diversamente Agile con il suo Park Alert

Inventore 3 (entrano 2 attori, il primo è l'inventore vestito da meccanico, il secondo rappresenterà l'automobile, con tanto di bretelle e ruote di cartoncino o plastica legate alle mani e ai piedi; l'attore che interpreta l'invenzione fa una piccola dimostrazione mentre l'inventore spiega): ecco, potete vedere come funziona il Park Alert quando è acceso: se parcheggiate davanti alle rampe per disabili o sulle strisce gialle, esso vi segnala un posto libero nelle vicinanze, così da evitare di occupare impropriamente spazi di parcheggio riservati.

ASTA condotta dal Banditore

MUSICA: Il Cerchio della vita (Ivana Spagna) - il ballerino/a può ballare tra il pubblico con un hula-op o del nastro colorato (tipico delle atlete di ginnastica ritmica)

FRASE VCF: Come scrisse un vigile urbano sul retro di una multa... "La stupidità non è considerata un handicap. Parcheggia altrove!"

Banditore: E ci avviciniamo alla conclusione dello spettacolo con la presentazione dell'ultima invenzione della serata. Non potevamo tralasciare come tema lo SPORT e il comportamento sportivo, data la grande tradizione sportiva dell'ANSPI. Rifletteremo ora sul rispetto delle regole e sulla convivenza civile.

MUSICA: colonna sonora di Guerre stellari

Banditore: ed ecco allora, entri il dott. Salvatore Allena, per gli amici Tore

per iniziare a parlare di cittadinanza...

esempi

(Allena -Tore), con il suo Tifo Grillo

MUSICA: colonna sonora di Guerre stellari

Inventore 4 (con l'inventore entra anche qui un altro attore, il Tifo Grillo, vestito con tutina verde, mantello nero, e antenne nere da coccinella, il quale va tra il pubblico ed enfatizza, con dei gesti, 4 o 5 frasi sul comportamento sportivo, che vengono dette da una VFC): vi dimostro immediatamente come funziona l'utile e divertente Tifo Grillo; un momento che accendo il pulsante... "BOING!" - Acceso! Ascoltate...

VFC (Tifo Grillo si avvicina a persone del pubblico di volta in volta diverse): "Tu, proprio tu, sì... ti ho visto sai quando hai dato un pugno al tuo avversario l'altro giorno in campo, non si fa! Se lui ti fa fallo, tu corri dalla parte opposta, non dare pugni!"... "Faccia da funerale perché hai perso la partita? Ho io la soluzione dai la mano al tuo avversario con fare sportivo e il mal da funerale passerà!"... "Ehi tu, papà che stai oltrepassando la linea di bordo campo! Mettiti seduto, seduto!! è tuo figlio che deve giocare, quindi lascialo giocare, lascialo sbagliare, ma soprattutto lascialo divert-IRE!"...

Banditore: e per questa occasione speciale, ANSPI ha pensato, di non mettere all'asta il Tifo Grillo, ma di regalarlo a ciascuno di voi! Proprio così. In uscita potrete trovare tanti Tifo Grilli tascabili che potrete portare comodamente a casa vostra e sui vostri campi sportivi. Ma prima di salutarci, cantiamo insieme una canzone che parla di sport, dello sport vero, di quello sport che ti fa battere il cuore e ti fa emozionare, dello sport che diventa incontro e condivisione...

MUSICA: Notti magiche (Edoardo Bennato e Gianni Nannini)

FRASE VCF: "Lo sport è un interessantissimo strumento educativo: educare i ragazzi attraverso lo sport è una sfida affascinante. Il difficile è educare gli adulti" (Un dirigente sportivo)

Banditore: è arrivato il momento di salutarci, sperando di avervi aiutato a riflettere un po' su cosa voglia dire essere cittadini veri, degni del Vangelo.

Inchino finale di tutti gli attori ed eventuale lancio di palloncini.

Sigla conclusiva Domani - AAVV.

Invenzioni:

Facciamo seguire altre invenzioni che è possibile utilizzare a proprio piacimento per personalizzare la propria CittadinAsta!

1- TEMA: LEGALITA'

Nome inventore: Dott. AlBacino

Nome invenzione: Mafiometro

Descrizione: "Buonasera, vengo dalla Sicilia, precisamente da Siracusa, e vi presento l'invenzione che rivoluzionerà l'intero paese italiano ... questo "aggeggino" rileva addirittura atteggiamenti mafiosi che si stanno attuando nelle vicinanze ... per esempio se lo accendo e mi metto qui ... (AlBacino -

per iniziare a parlare di cittadinanza...

che entra con un auricolare da bodyguard, nero collegato a una radiolina ricetrasmittente- riceve una telefonata; dall'altro capo risponde una VFC dall'accento marcato che gli dice in siciliano stretto di interrompere la compravendita del Mafiometro, minacciandolo)... Signori e Signori, scusate, ma mi dicono che l'invenzione è già stata acquistata, quindi vi saluto, vi ringrazio e vi auguro una buona serata.

Canzone: Pensa (Fabrizio Moro). A questa invenzione non segue l'asta. Durante la canzone "Pensa", un mimo vestito di nero conquista il centro della scena e, di fronte al pubblico, con movimenti lenti e sofferenti, si dipinge il viso di bianco.

Frase VFC: "Parlate della mafia. Parlatene alla radio, in televisione, sui giornali. Però parlatene" (Paolo Borsellino).

2- TEMA: INFORMAZIONE

Nome inventore: Dott. Paper

Nome invenzione: Occhiali 3I

Descrizione: "Se li indossate mentre leggete un giornale vi verrà visualizzata l'intera rassegna stampa dedicata a quella notizia. La vostra lettura non sarà più parziale, incompleta. Nel confronto, riuscirete ad avvicinarvi sempre più alla veridicità dei fatti accaduti".

Canzone: La verità è una scelta (Ligabue)

Frase VFC: "Un cittadino non fagocita informazioni; approfondisce e cerca la verità" (Anonimo).

3- TEMA: CONVIVENZA CIVILE (RISPETTO DELLE REGOLE) + PREGIUDIZI

Nome inventore: Mr. Spray

Nome invenzione: Vernice flash

Descrizione: "È una vernice da mettere sulle pareti esterne dei palazzi. Quando qualche writers decide di imbrattare le nostre città, questa vernice scatta una foto e la invia direttamente in caserma. Vogliamo usarla subito ... guardate qui: su questa parete dove qualche writers ha da poco scritto "Dio c'è"; niente paura! Noi avevamo spruzzato la nostra vernice flash! Sappiamo tutti che questa frase è un chiaro ed evidente segnale che nelle vicinanze ci siano punti di smistamento di sostanze stupefacenti. Seguiamo da vicino come la nostra vernice riesca ad incastrare il colpevole. La vernice spruzzata sulla scritta ha già inviato direttamente al distretto di polizia più vicino la foto dell'imbrattatore, forse anche possibile spacciatore..."

(a questa invenzione non segue l'asta poiché tutto si conclude con una gag: dopo il controllo della foto inviata alla polizia, si scopre che ad aver fatto la scritta è un sacerdote, sul muro esterno dell'Oratorio).

Canzone: Il codice (Kaos)

Frase VFC: "La mente vede ciò che vuole vedere" (citazione da Il codice da Vinci).

4- TEMA: PARTECIPAZIONE POLITICA

Nome inventore: Politicorrect

Nome invenzione: Decodificatore di comizi politici

Descrizione: Macchinario capace di decodificare cosa i politici pensano davvero quando fanno un comizio pubblico. Es: "Con questa invenzione abbasseremo le tasse (scusate, so che non è possibile, ma lo dobbiamo dire per forza!)"... "Daremo nuovi posti di lavori (sicuramente ai miei parenti di primo, secondo e forse terzo grado ... poi se restano altri posti liberi ...)"

Interviene il Notaio: "Scusate, devo intervenire. Questa macchina non può essere venduta... esce fuori dai regolamenti di quest'asta: il dispositivo permette di rilevare soltanto un mal vezzo, un malcostume un po' diffuso nella nostra società, ma non propone una soluzione concretamente realizzabile. Purtroppo non possiamo ammetterlo tra gli oggetti da vendere." (a questa invenzione non segue l'asta)

Canzone: La destra e la sinistra (Giorgio Gaber)

Frase VFC: "Il politico che ha più successo è quello che dice più frequentemente, e a voce più alta, quello che tutti stanno pensando" (Theodore Roosevelt)

5- TEMA: IMPEGNO SOCIALE (LA CITTÀ COME BENE COMUNE)

Nome inventore: Miss Ambulante

Nome invenzione: L'ombra urbana*

Descrizione: Ombra umana è un uomo disponibile a seguirci come un'ombra e a correggerci quando facciamo qualcosa di sbagliato: per esempio è colui che ci ricorda che il cassonetto che stiamo per incendiare è anche nostro. Simulazione: l'ombra si avvicina a qualcuno del pubblico e lo accusa di un errore: "Prendi la macchina anche per fare cento metri ... Prendi la macchina anche per fare cento metri ... Prendi la macchina anche per fare cento metri..."

Canzone: La mia città (Edoardo Bennato)

Frase VFC: "Non è difficile per un uomo fare qualche buona azione; il difficile è agir bene tutta la vita, senza mai far nulla di male" (Mao Tse-tung)

*variante del Tifo Grillo.

6- TEMA: IL RISPETTO DELLE REGOLE

Nome inventore: Zan-zan-zan

Nome invenzione: Eureka!

Descrizione: zanzara che individua dall'odore chi non ha pagato le tasse o non ha fatto lo scontrino e gli ronza intorno all'infinito finché il "malfattore" non ammette il misfatto.

Canzone: da alternare con le precedenti

Frase VFC: da alternare con le precedenti.

per iniziare a parlare di cittadinanza...

Il gioco del Cittadino+

Introduzione: essere buoni cristiani trova la sua prima declinazione nell'essere onesti cittadini. Seguendo il motto di Don Bosco, ci tuffiamo in un'avventura straordinaria nella quale scopriremo come Cittadinanza e Oratorio siano un'accoppiata vincente!

Tipologia: grande gioco a stand

Finalità: veicolare tutti i valori della cittadinanza attraverso i diversi linguaggi dell'Oratorio

Destinatari: tutti

Durata: 120'

Spazi: aperto

Occorrente: adesivi bianchi (uno per ogni partecipante), card "tocca e sfida" (una per ogni partecipante), card cerca e scopri (una ogni sei partecipanti) con un adesivo che copra la scritta CITTADINANZA, cartoncini con le lettere della parola "Cittadinanza" (centinaia di tasselli), materiali vari per l'allestimento di 10 stand (si possono utilizzare gazebo, tavolini, o semplici bacheche che ne segnalino la presenza), materiale necessario allo svolgimento di ogni prova, amplificazione per esterno.

Istruzioni: la prima parte del grande gioco consiste nella suddivisione dei concorrenti in squadre o meglio in "città". Ad ogni città vengono affidate sei card **TOCCA&SFIDA**, la card **CERCA&SCOPRI** e tre lettere a caso. Ogni "città" è composta da sei partecipanti ai quali vengono assegnati i seguenti ruoli: sindaco (1 persona), cittadini (3 persone), vigile (1 persona) e nonno (il partecipante più adulto). La città deciderà quindi il proprio nome che, ogni componente, riporterà sull'adesivo bianco da attaccare al petto. Da questo momento e durante tutto il gioco, ogni città dovrà muoversi in questo modo: i tre cittadini e il nonno si terranno per mano, formando un cerchio; il sindaco sarà sempre al centro del cerchio. Il vigile, invece, sarà svincolato dalla propria città. Prima di cominciare, il capo-gioco dirà a tutti l'orario di conclusione del gioco e il punto di arrivo finale, nel quale tutte le città e tutti i vigili dovranno ricongiungersi. Al via, le varie città e i vigili si muoveranno liberamente. I vigili dovranno cercare di sfidare il sindaco di un'altra città, toccandolo. La parte del corpo che viene toccata determina la sfida secondo quanto suggerisce la card "TOCCA&SFIDA". Quando un vigile tocca un sindaco, la città che è stata sfidata deve fermarsi immediatamente, il sindaco uscire dal cerchio dei cittadini e iniziare la sfida. Se vince il vigile, il sindaco gli consegna una delle lettere. Se vince il sindaco, la città non deve consegnare nessuna lettera e può ripartire, mentre il vigile deve sedersi a terra per un minuto.

per iniziare a giocare con la cittadinanza...

anspi



Compito di ogni città è quello di cercare i punti gioco indicati dalle lettere colorate (le stesse della card CERCA&SCOPRI), superare la prova che verrà proposta e ricevere, così, altre lettere; in più, gli animatori dello stand, metteranno, sulla card "CERCA&SCOPRI" della città in questione, un bollino che dichiarerà quale prova è stata superata. Al punto gioco non partecipano i vigili che, invece, continuano a sfidare le altre città. Solo dopo aver superato almeno otto prove, ed aver ricevuto quindi almeno 8 bollini, la città potrà scoprire la parola coperta nella card CERCA&SCOPRI e dovrà cercare di ricomporla, il maggior numero possibile di volte, con le lettere che nel frattempo ha recuperato nei punti gioco o grazie alle sfide vinte dal suo vigile. Se gli animatori del punto gioco notano che la parola è già stata scoperta prima che la città abbia almeno 8 bollini, possono provvedere a squalificare la "città" o ad infliggergli una penalità. Allo scadere del tempo stabilito dal capo-gioco, tutti i giocatori vengono richiamati nel centro dell'area di gioco e ogni "città" provvederà a comporre, con le lettere che ha guadagnato, la parola svelata sulla card. Vince la città che riesce a comporre, con le lettere recuperate, più volte la parola coperta e che indovina, inoltre, la parola formata dalle lettere colorate. I punti gioco sono postazioni in cui il tema della cittadinanza viene affrontato attraverso i diversi linguaggi dell'Oratorio. Di seguito trovate una serie di proposte, ma non stancatevi di utilizzare la fantasia per proporre, ai vostri ragazzi, prove sempre nuove.

PROVE TEATRALI

1. Improvvisando

In un minuto di tempo, inventare uno sketch d'improvvisazione teatrale, nel quale devono necessariamente essere citate determinate parole collegate al tema della cittadinanza stabilite precedentemente dal conduttore del punto gioco (es. sindaco, comizio, elezioni, partecipazione, rifiuti, comunità,...).

2. Cinema muto

Un campione per ogni squadra deve mimare il titolo di un film (o di una fiction, serie tv, ...) la cui trama sia collegata al tema della cittadinanza (ad es. La Piovra, Mio fratello è figlio unico, I cento passi ...). Ogni squadra ha 1 minuto per indovinare.

3. Scioglilingua

Ogni squadra dovrà recitare coralmente un semplice scioglilingua che esalti le virtù del cittadino.

4. Il buon cittadino

Date delle ambientazioni in tema con la cittadinanza (ad esempio "Pagare le tasse dei rifiuti") si prendono due cittadini di ogni città (ovvero di ogni squadra che arriva al punto gioco) e questi devono rappresentare come si comporterebbe un buono cittadino e un cattivo cittadino, in relazione all'ambientazione data. La giuria del



punto gioco decreterà se i due giocatori sono credibili nell'interpretazione di buono e cattivo cittadino in merito all'ambientazione data all'inizio. Se al punto gioco arrivano più squadre contemporaneamente si possono scegliere i campioni da due squadre diverse e farli sfidare tra loro, dando le lettere o più lettere all'attore migliore.

5. Mimo d'Italia

Un concorrente per volta è chiamato a mimare e far indovinare agli altri componenti della propria squadra monumenti o situazioni tipiche di varie città italiane di volta in volta suggerite dal conduttore del gioco (es. La Torre di Pisa, Il Carnevale di Viareggio, ...). Anche in questo caso si possono far giocare più squadre contemporaneamente e a mimare possono essere di volta in volta giocatori diversi o il conduttore stesso. Vince le lettere la squadra che indovina più titoli.

6. Che dialetto sei?

Chiedere a un componente della squadra che arriva al punto gioco di recitare alcune poesie famose variando di volta in volta il dialetto da utilizzare per la declamazione. Gli altri componenti della squadra devono indovinare la regione da cui proviene il dialetto in questione. Anche in questo caso si possono far giocare più squadre contemporaneamente e a declamare in tal caso può essere il conduttore del gioco.

7. Telefono senza fili

Far passare attraverso la tecnica del "telefono senza fili", tra i componenti della stessa squadra, un indovinello in rima, il cui contenuto esalti le virtù del buon cittadino. Verificare poi alla fine la correttezza dell'indovinello, sia in termini di rime mantenute, sia in termini di parole correttamente ripetute.

8. Carissimi elettori...

I concorrenti di ogni squadra dovranno simulare un comizio elettorale, cercando di risultare di fronte agli elettori convincenti e credibili, proponendo provvedimenti innovativi e di cittadinanza attiva. La squadra a scelta potrà decidere di attribuire un ruolo ad ogni giocatore nel corso del comizio, e quindi di far parlare più esponenti politici, oppure il solo sindaco o un solo segretario di partito, il presidente del consiglio, ecc.

PROVE GRAFICHE

1. Puzzle

Le squadre che di volta in volta si presentano al punto prova ricevono una busta con all'interno i pezzi di un puzzle da ricostruire; l'immagine del puzzle deve rappresentare l'immagine di una scena di vita raffigurante usi e costumi di vari paesi europei (occorre ritagliare immagini, stampe, fotografie che ritraggano situazioni di vita quotidiana prese da riviste, internet, ...). Ogni squadra ha 5 minuti di tempo per ricostruire il puzzle.

2. Loghiamo

Ogni squadra, dotata di carta e penna, deve creare un logo ad hoc che rappresenti il nome della propria città.

3. Decifra il graffito

Ad ogni squadra vengono mostrate una o più fotografie di scritte in modalità graffito;



la squadra dovrà indovinare la parola o le immagini scritte dai writers e rappresentarle con il proprio corpo come in una scultura vivente.

4. Touch Italy

Ogni squadra dovrà rappresentare, con l'ausilio di colori a dita, sui volti dei propri giocatori un monumento nazionale. Se i conduttori del punto prova riescono a riconoscerlo la squadra avrà superato la prova.

5. CityArt

Ogni squadra ha a disposizione un cartellone e delle tempere. I conduttori del punto prova faranno estrarre una parola da un'urna e i giocatori della squadra dovranno rappresentare la parola stessa con la più ampia libertà creativa sul cartellone in un tempo massimo di 10 minuti. A seconda della qualità artistica dell'opera d'arte la giuria del punto prova deciderà se consegnare le lettere corrispondenti per proseguire il gioco (tutti i lavori potrebbero poi essere esposti presso il punto prova).

6. Il mondo che vorrei

Dotare i partecipanti di ogni squadra di carta e penna e invitarli a creare il cartello stradale che secondo loro sarebbe da aggiungere al nostro codice della strada. Specificare che si potrebbe andare anche sul metaforico e spostare l'ambito dal codice della strada al codice di comportamento civile (in questo caso un cartello tipico potrebbe essere "Vietato rubare", rappresentato da un cerchio barrato con dietro il volto di Diabolik).

7. Galleria d'arte

Ad ogni squadra saranno mostrati alcuni dipinti famosi, che ritraggono tematiche legate alla cittadinanza (es. Il Quarto stato, la Libertà che guida il popolo, ...); successivamente verrà chiesto alle squadre di associare ad ogni quadro il titolo appropriato, scegliendolo tra una serie di suggerimenti forniti dai conduttori del punto prova.

8. Colpisci la qualità

Allestire un grandissimo muro bianco (basta rivestire una qualsiasi parete o pannello con della semplice carta da pacchi bianca o con del TNT bianco); sul muro i conduttori del punto gioco dovranno scrivere con delle bombolette spray alcune parole che siano collegate al concetto di convivenza civile corretta e utile. Preparare poi delle bombe colorate (gavettoni riempiti di acqua colorata). Ogni squadra potrà scegliere la parola che ritiene più importante e avrà 3 tentativi per cercare di colpirla a una distanza di 10 passi con le bombe colorate. Alla fine della giornata dovremmo così aver ottenuto il colorato muro del perfetto cittadino.

PROVE MANUALI

1. Gara di imbustaggio

Allestire un bidone pieno di rifiuti generici e dei contenitori per la raccolta differenziata vuoti. Svuotare dinanzi ai partecipanti di ciascuna squadra i rifiuti opportunamente preparati e chiedere loro di imbustare e differenziare il tutto in 1 minuto.

2. Cerca l'oggetto

Allestire una cesta ricolma di cianfrusaglie e rifiuti di ogni genere. Ad ogni squadra verrà chiesto di cercare un oggetto particolare all'interno della cesta in 1 minuto di tempo.

3. Creation

Ad ogni squadra verrà fornito del materiale riciclabile e verrà chiesto di riutilizzarlo per creare un nuovo oggetto che possa essere utile alla comunità. Tempo massimo: 3'.

4. Origami

Far realizzare ad ogni squadra un origami in 3', secondo un foglio di istruzioni precedentemente preparato dai conduttori del punto gioco; chiedere poi alla squadra di improvvisare una breve storia della durata di 30" che renda protagonisti i prodotti creati.

5. Musica maestro

Consegnare ad ogni squadra materiali di vario genere, e chiederle di realizzare in 5 minuti strumenti musicali differenti, con i quali interpretare (o inventare ex novo) una canzone live della durata di 1 minuto.

6. Prova del cuoco

La squadra ha 3 minuti per realizzare uno zabaione degno di un grande chef! Dovrà montare quindi uova e zucchero e guarnirle poi con un ingrediente a piacere tra rum, cioccolato, arancia, ecc. I dolci migliori saranno poi regalati alla mensa dei poveri cittadina.

7. Taglia e cuci

La squadra avrà a disposizione un pezzo di stoffa, ago, filo e forbici per realizzare in 5' un abito e allenarsi così a realizzare vestiti fai da te, per risparmiare sul bilancio familiare, o per distribuirli presso i centri di accoglienza per poveri o per stranieri appena approdati in Italia.

8. Party

I momenti di festa sono ricorrenti e importanti per tutti i centri abitati. Ad ogni squadra sono dati dei palloncini sagomabili (20), due pompe per gonfiarli e in 5 minuti viene chiesto loro di realizzare una scultura di palloncini di dimensioni umane che possa rappresentare il logo/oggetto simbolo di una festa dal tema "tradizione e cittadinanza".

PROVE SPORTIVE

1. Scappa col vip

Cercare nell'area di gioco un personaggio che ricopra una carica istituzionale (si può andare dal sindaco, da un Vescovo, dal consigliere di un circolo Anspi, ...) e convincerlo a correre con la squadra i 100m.

2. Twister del cittadino

Il gioco è simile al twister classico, ma i colori vengono sostituiti da apposite qualità del buon cittadino. Preparare un tappeto tipo twister e un pannello con freccia ruotante per effettuare gli abbinamenti tra parti del corpo e qualità del cittadino. Ogni squadra schiererà il proprio sindaco che dovrà riuscire a non cadere prima di 4 abbinamenti oppure, in caso di arrivo di più squadre, che riuscirà a resistere più a lungo senza cadere.

3. Targa in lungo

Preparare una grande cartina dell'Italia da usare come tappeto. Vengono di volta in volta sotteggiate le sigle automobilistiche di alcune città italiane, indicate solitamente sulle targhe delle auto, e il campione della squadra, scelto per superare la prova, dovrà saltare da una città all'altra senza mai calpestare altri territori.

4. Giochi olimpici

In soli 4 minuti i partecipanti verranno catapultati in un vero e proprio villaggio olimpico e dovranno trovarsi ad affrontare alcune discipline olimpiche (lancio del peso, salto in lungo, percorso a ostacoli, corsa di velocità, staffetta con testimone). I conduttori del punto gioco prenderanno i partecipanti e li trascineranno letteralmente in questo percorso senza dar loro neanche il tempo di respirare.

5. Centra la qualità

Allestire una parete (un pannello di compensato in legno sarebbe l'ideale, altrimenti un grande telo in pvc o in TNT o un grande lenzuolo fissato con pali, picchetti e spago) con praticati all'interno dei fori poco più grandi di un pallone da calcio. Sul bordo di ogni foro scrivere con un pennarello indelebile alcune qualità del buon cittadino. Sfidare i partecipanti di ogni squadra a calciare il pallone e colpire quante più qualità possibili.

6. Staffetta d'Italia

Preparare un percorso a staffetta e farlo percorrere a tutti i giocatori della squadra,



specificando di volta in volta il modo in cui devono cantare l'inno di Mameli mentre corrono (ridendo, piangendo, al rallentatore, ...).

7. Bowling

Preparare un pista da bowling e dei birilli sui quali scrivere una serie di comportamenti negativi legati alla cittadinanza. Ogni squadra dovrà buttar giù il maggior numero di birilli possibile, avendo 3 tentativi.

8. Volley CLAN

Organizzare una sfida di volley tra squadre diverse oppure tra una squadra sfidante e i conduttori del punto prova, dove i partecipanti non possono giocare tradizionalmente, ma potranno solo limitarsi a respingere la palla dall'altro lato della rete, raccogliendola e rilanciandola con un lenzuolo, che tutti dovranno tenere in mano. Far riflettere poi sull'importanza di essere comunità.

PROVE DI DANZA E BANS

1. BanItaly

Realizzare un ban sul ritornello dell'Inno di Mameli; ogni città-squadra dovrà inventare, dunque, opportuni gesti e rappresentarli.

2. Bans conosciuti

Far cantare ai ragazzi i bans che conoscono, possibilmente scegliendo quelli più legati al tema della cittadinanza.

3. Arturo e Gertrude

Far realizzare a tutta la squadra il bans Arturo e Gertrude che ben sintetizza alcuni importanti concetti legati alla cittadinanza.

4. Napulitana

Realizzare il ban Napulitana mia, chiedendo ad ogni componente della squadra di dire una frase in dialetto, cercando di citare il maggior numero possibile di regioni italiane.

5. Dance with me

Gara di improvvisazione di ballo. Il conduttore del gioco fa partire alcune canzoni i cui contenuti sono collegati al tema della cittadinanza e i concorrenti devono riuscire a improvvisare un ballo appropriato secondo le parole e il ritmo della canzone.

6. Ban delle sardine

Tutta la squadra sarà coinvolta nel ban delle Sardine, il cui testo e la cui realizzazione fa riflettere sulla capacità del buon cittadino "di far spazio all'altro".

7. Inventabans

I conduttori del punto prova danno a ciascuna squadra 5 parole legate al tema della cittadinanza, e ciascuna squadra ha 5 minuti per inventare un ban che citi tutte le parole date in consegna.

8. Botta e risposta

Si fanno sfidare più squadre tra loro (oppure una squadra contro i conduttori del punto gioco); il conduttore del gioco inizia col dare una parola a una squadra (es. foresta), e la squadra scelta deve iniziare a cantare un ban che contenga quella



parola, allo STOP del conduttore la squadra che stava cantando si ferma e l'altra squadra deve rispondere trovando un ban che contenga l'ultima parola detta dalla squadra precedente. Si continua fino a quando una delle due squadre non trova più bans. Vincerà le lettere, o più lettere, la squadra che saprà trovare più bans.

PROVE GIOCOLERIA/SBANDIERATORI

1. Gira gira

Ogni squadra elegge un campione che avrà 3 tentativi per riuscire a fare almeno 5 giri continui mantenendo l'hula hop in vita. Ad ogni giro di hula hop il resto della squadra dovrà urlare un bene di prima necessità che non può mancare in città.

2. L'equilibrista

Posizionare la fune a terra diritta. Il giocatore dovrà camminarci sopra con un piede davanti all'altro tenendo in mano una bottiglia di plastica mezza piena. Uno dopo l'altro i concorrenti dovranno svolgere, entro 5', il percorso senza far cadere la bottiglia dalle mani che verrà depositata in un apposito cestino per la plastica posto alla fine del percorso.

3. Canestro

La squadra si pone ad una certa distanza da uno dei propri giocatori il cui compito è quello di catturare, con un'asta e senza muovere i piedi, dei cerchietti di carta lanciati dal resto della squadra. I lanciatori dovranno essere attenti a non oltrepassare la linea che gli animatori del punto gioco faranno per terra.

4. Lancio della bandiera

Lanciare il più in alto possibile la bandiera di gioco, sulla quale ogni squadra avrà scritto una qualità del buon cittadino. Ciascuna squadra sceglie un campione e questi ha a disposizione tre tiri per l'allenamento ed un quarto, a discrezione dell'animatore, per la vera gara. La gara consiste nel lanciare in alto la bandiera e superare una determinata altezza stabilita dall'animatore.

5. Cielo-Terra-Mare

Il gioco è sul genere di "sacco pieno sacco vuoto". Alla parola "Cielo" la posizione è dritta, "Terra" si sta piegati sulle ginocchia, "Mare" si sta accoccolati a terra. La squadra vince se dopo 3 minuti almeno un giocatore è rimasto in gara, rispettando i comandi dell'animatore che di volta in volta dice: cielo, terra, mare.

6. Gambalunga

Srotolare la corda a terra costruendo un piccolo percorso con curve varie. Il giocatore inizierà il gioco posizionandosi all'estremità della corda la quale indicherà il percorso da seguire e dovrà posizionarsi la pallina all'altezza delle ginocchia senza farla cadere. I piedi del giocatore saranno uno a destra e l'altro a sinistra della corda mentre cammina con la pallina tra le ginocchia. La squadra vince se nel tempo di 3 minuti almeno 3 giocatori saranno riusciti a fare il percorso e a far cadere la pallina nel secchiello posto all'altra estremità della corda. Ogni volta che la pallina cade a terra durante il percorso, il giocatore di turno dovrà tornare alla partenza e recitare un proverbio, filastrocca o scioglilingua nel proprio dialetto tipico, prima di poter ripartire.



7. Canestrino

La squadra si pone ad una certa distanza da uno dei propri giocatori, il cui compito è quello di catturare, con il manico di scopa e senza muovere i piedi, una collana tricolore (realizzata in 2 minuti dai compagni di squadra, con della pasta precedentemente colorata di rosso, verde e bianco e con dello spago). Per permettere al compagno di prenderla, gli altri giocatori lanceranno la collana in aria, il più vicino possibile al manico di scopa, senza oltrepassare la linea fatta a terra dagli animatori del punto gioco.

8. L'esibizione

Uno dei giocatori della squadra deve scrivere in aria con la bandiera (come se la bandiera fosse un pennarello) 5 qualità che non possono mancare a un buon cittadino. La squadra vince le lettere se gli altri giocatori indovinano almeno 3 qualità su 5.

PROVE MUSICALI

1. Tutto il corpo

Ogni squadra avrà 5 minuti per inventare un ritmo tribale rappresentativo della propria città, utilizzando esclusivamente le parti del corpo (sia suoni verbali, sia cinestesici... es. fare il tamburo con la pancia, ecc.).

2. Sanremo

La squadra deve cercare una persona tra la folla che la aiuti a cantare una canzone famosa che parli di Italia, suggerita dal conduttore del gioco (ad esempio L'italiano di Toto Cutugno, o Italia di Mino Reitano, Ok Italia di Bennato, Buonanotte all'Italia di Ligabue, ...).

3. Canzoni mischiate

Conservando la melodia di una canzone (es. Inno di Mameli) adattare alla melodia le parole di un'altra canzone (ad es. Azzurro di Celentano). La squadra vince se riesce a rimanere il più fedele possibile alla melodia utilizzando correttamente le parole dell'altra canzone.

4. Cambia parole

Data una canzone o una melodia conosciuta, i giocatori di ogni squadra avranno 5 minuti per inventare, sul ritornello, nuove parole a tema con la cittadinanza.

5. Sarabanda

L'animatore fa sentire alcune battute di canzoni a tema con la cittadinanza e la squadra dovrà indovinare almeno 3 titoli su 5.

6. Play back

Un giocatore della squadra dovrà mimare alcune canzoni famose, della tradizione; la squadra vince se ne indovina almeno 3 su 5.

7. Invento una canzone

Date 10 parole dal conduttore del punto prova, la squadra dovrà inventare una canzone rap che parli di impegno politico.

8. Di vocale in vocale

La squadra deve cantare una canzone famosa dedicata all'ambiente e alla natura (affidata dall'animatore del punto gioco), utilizzando però sempre e solo una vocale (scelta dall'animatore).

PROVE WEB

1. E-mail

Ogni città-squadra dovrà scrivere e inviare una mail al Presidente della Repubblica, al sindaco oppure al Presidente dell'ANSPI nella quale esprimere una richiesta o un sogno in materia di cittadinanza.



2. Messaggio privato

Il sindaco di ogni squadra dovrà riprodurre su una tastiera gigante, appositamente ricreata su un tavolo con dei fogli di carta (ogni foglio riporta una lettera o un segno di interpunzione, come per le tastiere di un pc), il testo di un messaggio che gli verrà suggerito dal conduttore del punto prova. Il resto della squadra dovrà indovinare il contenuto del messaggio.

3. Emoticon

Ogni squadra, usando piatti di plastica e pennarelli, dovrà realizzare una emoticon personalizzata che ben rappresenti lo spirito della propria "città".

4. Blog

Ogni squadra avrà 5 minuti per disegnare il suo blog ideale a tema con la cittadinanza, incollando immagini, scrivendo frasi, ecc.

5. Mondovisione

Il sindaco di ogni squadra, affacciandosi alla finestra sul mondo, dovrà dire tre pensieri positivi sull'umanità e i suoi compagni, per ogni pensiero ne costruiranno una specie di fermo immagine fatto con i loro corpi (una specie di fotografia/scultura vivente).

6. Poesia

La squadra dovrà leggere una poesia data, e, sostituire ad una parola scelta dal conduttore del gioco, ogni volta, la parola "Città". In 3 minuti di tempo tutti i giocatori dovranno riuscire a leggerla all'unisono e senza interruzioni, con le opportune sostituzioni.

7. Di fantasia

La squadra dovrà, in 5 minuti, costruire un acrostico di senso compiuto, utilizzando la parola cittadinanza (oppure altre parole a tema a discrezione dell'animatore che conduce la prova).

8. Memory

Dato un numero di carte (con sotto disegnati degli emoticon) il sindaco di una squadra sfidando il sindaco di un'altra squadra (o l'animatore conduttore) dovrà riuscire a individuare coppie uguali di emoticon. Vince chi in 5 minuti indovina più coppie di emoticon uguali (e di conseguenza si aggiudica più o meno le lettere per proseguire il gioco).

PROVE SUI MEDIA

1. Robin Hood

Ispirati al film dell'eroe che rubava ai ricchi per dare ai poveri, cerchiamo di armarci dello stesso spirito nobile, ma senza far ricorso al furto. Ogni squadra dovrà convincere almeno un passante a farsi regalare un oggetto che porta con sé e che sia disposto a donare (accendino, fazzoletto, ...).

2. La mummia

Ispirandosi in questo caso al film La mummia, il sindaco di ogni squadra dovrà essere ricoperto dagli altri compagni con carta igienica come se fossero le bende della mummia. Vince le lettere chi riesce a riprodurre una mummia fedele e credibile in 5 minuti.

3. Puzzle

Data alla squadra i pezzi di una locandina o una gigantografia cinematografica, i giocatori dovranno in 5 minuti ricomporre il puzzle che ritrae l'immagine di un particolare film, a tema con la cittadinanza.

4. Vip

La squadra dovrà nominare (o scrivere), in 20 secondi, i nomi dei vip (cantanti, giocatori, attori, personaggi storici, della tradizione, famosi in genere) che hanno per iniziale del nome o del cognome la lettera che l'animatore del punto gioco stabilisce ad ogni manche.

per iniziare a giocare con la cittadinanza...

anspi



5. Indovina il film

Ogni squadra dovrà dire in 1 minuto almeno 3 titoli di film ambientati nella propria regione di provenienza.

6. Cinema muto

Un giocatore della squadra dovrà mimare un oggetto di tipica tradizione italiana, sussurratogli all'orecchio dall'animatore che conduce il punto prova. La squadra vince se indovina l'oggetto del mimo.

7. Cinecittà

La città di Cinecittà ha una porta magica e per poterla aprire è necessario rispondere alle domande che fa l'animatore. La squadra vince se risponde correttamente ad almeno 6 domande su 10 di educazione civica.

8. L'animale magico

Stabilito dal conduttore del gioco un particolare animale proprio della fauna cittadina locale, la squadra avrà 3' per inventare la formula magica capace di trasformare dei semplici rifiuti differenziati nell'animale dato. Vince se riesce a declamare una formula magica con almeno 5 ingredienti "di riciclo", ritenuti dal conduttore del gioco appropriati per ottenere proprio quell'animale.

PROVE FOTOGRAFIA

1. Foto click

L'animatore mostrerà ad ogni squadra la foto di un monumento famoso. I giocatori dovranno essere abili nel riprodurlo con i propri corpi, come se fosse una scultura. (ad es. Torre di Pisa: per riprodurla la squadra, con i giocatori in piedi, assumerà una posizione pendente... oppure per il Colosseo, si costruirà un cerchio con le braccia, ecc.).

2. Reportage

Ogni squadra dovrà aggirarsi per l'area di gioco e fotografare nelle vicinanze almeno un atteggiamento positivo da buono e onesto cittadino, fatto da gente esterna al gioco.

3. Tocca colore

Ogni squadra dovrà cercare almeno 5 cittadini adulti, residenti nel paese o nella città in cui si svolge il grande gioco, che indossino un indumento del colore definito dall'animatore del punto gioco. Poi fotografare il cittadino e il suo indumento colorato.

4. Uomo mascherato

La squadra dovrà indovinare in 3 minuti i personaggi o gli animali nascosti nella foto di una città europea, mostrata alla squadra dal conduttore del punto prova (e realizzata mediante alcuni trucchi di fotomontaggio).

5. Paese mio

La squadra mettendo insieme gli indizi di volta in volta detti o mostrati dall'animatore dovrà indovinare a quale città l'animatore del punto prova sta facendo riferimento.

6. Indovina chi?

La squadra dovrà, in 3 minuti, scrivere il Nome e il Cognome di almeno 3 su 5 personaggi famosi italiani, mostrati nelle foto date dagli animatori del punto prova.



7. Fotoromanzo

Date alla squadra un certo numero di foto (es. un cane, un gatto, una bottiglia, un albero) e un'ambientazione dal tema "l'educazione del buon cittadino", i giocatori dovranno inventare in 5 minuti un dialogo diretto, di senso compiuto, tra i protagonisti rappresentati nelle foto.

8. Ta vuò fa fà na foto?

L'animatore consegna alla squadra del materiale di riciclo e i giocatori della squadra dovranno indossare (dandogli un senso o un uso) tutti gli indumenti e gli oggetti della scatola. Una volta vestiti, ogni giocatore con indosso il/i proprio/i accessorio/i, assumerà una particolare posizione come se dovessero realizzare una foto di gruppo, si daranno un nome fantastico scelto da loro e rimarranno fermi in posa per almeno 5", urlando il nome fantastico scelto per la squadra, mentre gli animatori del punto prova scatteranno loro una foto. La squadra vince se riesce a indossare gli accessori e a farsi scattare la foto che conclude la vestizione entro un tempo massimo di 2'.

Alcune attenzioni: il gioco, se proposto a bambini di scuola elementare e in uno spazio molto ampio (es. il centro di una città), richiede alcune accortezze fondamentali.

Innanzitutto, già nella composizione delle "città", bisogna accertarsi che in ogni gruppetto da sei siano presenti almeno due ragazzi più grandi. Il primo vestirà i panni del nonno e dovrà accompagnare la città in tutti gli spostamenti facendo molta attenzione che nessuno si allontani, si perda o si faccia male.

28

Il secondo, invece, dovrà accompagnare sempre il vigile avendo le stesse premure prima descritte. In ogni caso è consigliabile non utilizzare un'area di gioco troppo estesa e accertarsi che i punti gioco siano tutti abbastanza visibili da ogni parte del campo di gioco.

È consigliabile, in ogni caso, allestire al centro dell'area di gioco un Infopoint con un'animazione permanente che possa raccogliere le domande di eventuali "città" sperdute e possa rappresentare un chiaro punto di riferimento per tutti i giocatori.

Le card TOCCA&SFIDA sono distribuite una a persona per permettere, in una fase preliminare del gioco, di provare le sfide tra i partecipanti della stessa squadra e snellire lo svolgimento del gioco nella sua fase centrale.

Una particolare attenzione va riservata al momento finale, quando le varie città si riuniranno e cercheranno di comporre più volte possibile la parola celata dall'adesivo. In questa fase è importante che alcuni animatori controllino che non avvengano scambi di lettere tra squadre.

ispis



<p>MANO SINISTRA LEGALITÀ</p> <p>Mettete una card a 15 passi. Al via, camminando all'indietro, vince il primo che afferra la card di schiena senza guardare, con la mano.</p>	<p>FRONTE FRATERNITÀ</p> <p>Tenetevi ferma la vostra card fronte a fronte con l'avversario per 10". Vince lo sfidante a cui rimane attaccata la card alla fronte più a lungo.</p>	<p>MANO DESTRA RELAZIONI</p> <p>Datevi la mano destra stretta a pugno. Vince chi per primo riesce ad afferrare il pollice avversario con il proprio pollice, per almeno 3 secondi.</p>	<p>ORECCHIO PACE</p> <p>A turno prendete la vostra card e quella dell'avversario e fatele cadere dall'alto verso il basso. Vince chi riesce a farle cadere una sopra all'altra.</p>	<p>TESTA CULTURA</p> <p>L'attaccante sceglie una lettera: fate a gara alternandovi, a chi dice più nomi di città che iniziano con la lettera scelta.</p>	<p>COLLO COERENZA</p> <p>Prendete un bel respiro, contate fino a 3 con le dita e poi urlate a voce alta; vince chi ha più fiato e fa durare l'urlo più a lungo.</p>
<p>BRACCIO SINISTRO DIRITTI E DOVERI</p> <p>Lanciate in aria la card con una mano e fatela ricadere sul dorso della stessa mano: il primo che sbaglia perde.</p>	<p>MENTO GIUSTIZIA</p> <p>Mettetevi entrambi con il mento in alto e appoggiate la card sulla fronte. Vince chi riesce a camminare più a lungo senza far cadere la card.</p>	<p>BRACCIO DESTRO EDUCAZIONE</p> <p>Utilizzando la card come frisbee vince chi la lancia il più lontano possibile.</p>	<p>SPALLA SINISTRA RESPONSABILITÀ</p> <p>Chi sfida dice una parola. Lo sfidato rilancia con una parola che inizia con l'ultima sillaba e così via. Perde chi resta 5" senza parlare.</p>	<p>SCHIENA TOLLERANZA</p> <p>Mettetevi schiena contro schiena; avete 3 tentativi a testa per riuscire a sollevare di peso l'avversario. Vince chi riesce per primo nell'impresa.</p>	<p>SPALLA DESTRA IDENTITÀ</p> <p>Ciascuno pone all'altro domande che prevedano risposte affermative o negative. L'altro deve rispondere senza utilizzare Sì o No. Perde chi sbaglia.</p>
<p>GINOCCHIO SINISTRO APPARTENENZA</p> <p>State di fronte e mettetevi la card tra il naso e la bocca. Vince chi resiste di più senza farla cadere.</p>	<p>TOCCA una parte del corpo dell'avversario e fai la SFIDA corrispondente</p>	<p>GINOCCHIO DESTRO LIBERTÀ</p> <p>A turno lanciate la card il più in alto possibile e correte all'indietro fino a quando la card non tocca terra. Vince chi corre più lontano.</p>	<p>GOMITO SINISTRO ACCOGLIENZA</p> <p>Appoggiate la card sul gomito piegato e al via abbassate il braccio per prendere al volo la card. Tra i giocatori vince chi la prende per primo.</p>	<p>TOCCA una parte del corpo dell'avversario e fai la SFIDA corrispondente</p>	<p>GOMITO DESTRO CONDIVISIONE</p> <p>Accovacciate uno di fronte all'altro con le mani dietro la schiena. Vince chi sbilancia per primo l'avversario facendolo toccare terra.</p>
<p>PIEDE SINISTRO AUTONOMIA</p> <p>Poggiate la card su un piede e portatela alla mano, sollevando la gamba senza piegare il busto. Vince chi ci riesce per tre volte consecutive.</p>	 	<p>PIEDE DESTRO SOLIDARIETÀ</p> <p>Sedetevi di fronte e slacciatevi addosso le scarpe. Vince chi le riallaccia (o le re-infila) per primo all'avversario.</p>	<p>CAVIGLIA SINISTRA ALTERITÀ</p> <p>A turno avete 5" per nascondervi addosso la card e per indovinare dov'è nascosta quella dell'avversario. Perde il primo che non riesce a indovinare.</p>	 	<p>CAVIGLIA DESTRA RISPETTO</p> <p>Sfidatevi a chi per primo riesce a sfilare la card dalla caviglia destra dell'avversario senza toccarlo.</p>

29

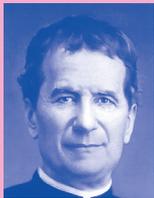
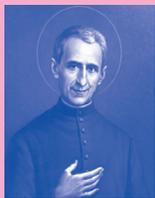
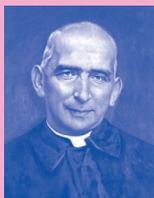
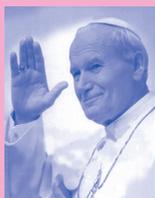
 		<p>1. Ogni "città" è composta da SEI partecipanti.</p> <p>2. In ogni città vengono assegnati alcuni RUOLI: un sindaco, tre cittadini, un vigile, un nonno.</p> <p>3. Ad ogni città viene affidate 2 card TOCCA&SFIDA, la card CERCA&SCOPRI e tre lettere.</p> <p>4. Ogni città, durante TUTTO IL GIOCO dovrà muoversi in questo modo: i tre cittadini e il nonno, tenendosi per mano, formeranno un cerchio con al centro il sindaco. Il vigile invece sarà svincolato dalla propria città.</p> <p>5. Al via, le varie città si muoveranno liberamente, mentre i vigili dovranno cercare di toccare il sindaco di un'altra città per sfidarlo. La parte del corpo che viene toccata determina la SFIDA secondo la card "TOCCA&SFIDA".</p> <p>6. Quando un vigile tocca un sindaco, la città che è stata sfidata deve FERMARSÌ immediatamente, il sindaco uscire dal cerchio dei cittadini e iniziare la sfida.</p> <p>7. Se vince il vigile, il sindaco gli consegna una delle lettere. Se vince il sindaco, la città NON riceve nessuna lettera ma può ripartire a giocare, mentre il vigile deve sedersi a terra per un minuto.</p> <p>8. Compito di ogni città è quello di cercare i PUNTI GIOCO indicati dalle lettere sulla card, superare la prova che verrà proposta e ricevere altre lettere. Al punto gioco non partecipano i vigili che continuano a sfidare le altre città.</p> <p>9. Solo dopo aver superato almeno OTTO PROVE la città potrà scoprire la parola coperta in questa card CERCA&SCOPRI e comporla con le lettere che nel frattempo ha recuperato nei punti gioco e con il vigile.</p> <p>10. Vince la città che, con le lettere recuperate, riesce a COMPORRE più volte la parola coperta e che inoltre INDOVINA la parola formata dalle lettere sulla card.</p>
 		
 		
 		
 		
<p>CERCA & SCOPRI</p>		
<p>REGOLE DEL GIOCO</p>		

per iniziare a giocare con la cittadinanza...

Cittadini di questo sussidio

Prima di partire con questa avventura cerca di abbinare le foto ai nomi di questi santi e testimoni, cittadini un pò speciali di questo sussidio:

Edith Stein, Giovanni Bosco, Domenico Savio, Giuseppe Cottolengo, Leonardo Murialdo, Luigi Guanella, Luigi Orione, Giovanni Calabria, Teresa di Calcutta, Tonino Bello, Pino Puglisi, Giacomo Alberione, Lorenzo Milani, Giorgio La Pira, Pio Da Pietrelcina, Pier Giorgio Frassati, Massimiliano Kolbe, Francesca Cabrini, Giovanni Paolo II, Alberto Marvelli.





VANGELO - Festività di Tutti i Santi

Mt 5, 1-12a

Vedendo le folle, Gesù salì sul monte: si pose a sedere e si avvicinarono a lui i suoi discepoli. Si mise a parlare e insegnava loro dicendo: Beati i poveri in spirito, perché di essi è il regno dei cieli. Beati quelli che sono nel pianto, perché saranno consolati. Beati i miti, perché avranno in eredità la terra. Beati quelli che hanno fame e sete della giustizia, perché saranno saziati. Beati i misericordiosi, perché troveranno misericordia. Beati i puri di cuore, perché vedranno Dio. Beati gli operatori di pace, perché saranno chiamati figli di Dio. Beati i perseguitati per la giustizia, perché di essi è il regno dei cieli. Beati voi quando vi insulteranno, vi perseguiteranno e, mentendo, diranno ogni sorta di male contro di voi per causa mia. Rallegratevi ed esultate, perché grande è la vostra ricompensa nei cieli.

31

RIFLESSIONE

Iniziamo questo nostro cammino nel segno della Buona Notizia, con il messaggio delle beatitudini. Iniziamo da questa giornata di festa perché nelle prossime pagine incontreremo molti santi e testimoni della fede che hanno lasciato un segno inequivocabile di cittadinanza. I santi sono i *poveri del cuore*, cioè coloro che hanno vinto la suggestione dell'aver e si sono lasciati attivare dal donare. Santi sono i *miti* e i *misericordiosi*, cioè coloro che hanno vinto l'orgoglio. Santi sono i *puri di cuore*, cioè coloro che non hanno maschere o seconde intenzioni, che sono veramente liberi di essere per il prossimo. Santi sono coloro che *piangono e soffrono* ma che conservano la speranza in Colui che non delude e asciuga ogni singola lacrima. Santi sono i *perseguitati* a causa dell'amore di Dio e del prossimo. Santi e testimoni che con la loro vita sono i primi operatori di **pace**, animati dalla consapevolezza che la pace non è solo mancanza di opposizione reciproca o atteggiamento neutrale, ma è operare per uno stare insieme attivo, pieno di amore, vivo e concorde.

per iniziare la nostra avventura...

Un mondo a colori



Introduzione: perseguire la pace attraverso piccoli gesti quotidiani è un impegno che, come cristiani e cittadini, dobbiamo rendere concreto anche quando intorno a noi c'è chi fa di tutto per generare tensioni e distruggere i nostri sforzi. Se siamo tenaci, potremo rendere questo mondo migliore, allegro ... colorato!

Tipologia: gioco a squadre/staffetta

Finalità: promuovere l'impegno a perseguire gesti di pace anche in situazioni difficili

Destinatari: tutti

Durata: 30'

Spazi: chiuso/aperto

Occorrente: due cartelloni 70x100 suddivisi in 7 righe orizzontali con al centro la scritta pace, 2 scatoli di pastelli (con colori della bandiera della pace: rosso, arancione, giallo, verde, azzurro, indaco, violetto), almeno 4 gomme per cancellare, dei temperini per le emergenze.

32

Istruzioni: dividere i ragazzi in due squadre (A-B) e ogni squadra in due sottogruppi. Avremo così, per ogni team, un gruppo di costruttori di pace e un gruppo di distruttori (Ac/Ad - Bc/Bd). Ogni sottogruppo si disporrà in fila indiana in modo che si trovino uno accanto all'altro Ac + Bd e Ad + Bc. Al via, un costruttore di pace e un distruttore di pace della squadra opposta partiranno insieme verso lo stesso cartellone che è sistemato dall'altra parte del campo di gioco. Lo scopo del "costruttore" sarà quello di colorare le strisce della bandiera della pace con i colori dell'arcobaleno, il "distruttore" provvederà invece a cancellare, con la gomma, l'opera del costruttore. Entrambi cercheranno di ostacolarsi a vicenda e potranno sostare davanti al cartellone per non più di 10 secondi (un arbitro terrà il tempo). Quando i due tornano a posto, partono i secondi. Vince la squadra i cui costruttori colorano di più e meglio la bandiera nel tempo stabilito dagli animatori.

Alcune attenzioni: è consigliabile far eseguire un turno di gioco almeno a 4/5 "costruttori" da soli, prima di far partire in contemporanea anche i "distruttori"; questo permetterà un più agevole svolgimento del gioco.

gioco



anspi



Cittadino speciale: Karol Joseph Wojtyla

Nato a Wadowice il 18 maggio 1920 e accolto in Paradiso per la gioia degli angeli e dei santi il 2 Aprile 2005

Professione: Successore dell'Apostolo Pietro con il nome di Giovanni Paolo II

Segni particolari: giramondo, profeta e amico dei giovani

Segni di santità e cittadinanza: il 22 Ottobre 1978, a pochi giorni dall'elezione al soglio pontificio, durante la Santa Messa di inizio pontificato celebrata in Piazza San Pietro, gridò ai presenti di «spalancare le porte a Cristo», di «non aver paura di accogliere Cristo e di accettare la sua potestà». Cominciò così la sua avventura di pastore e padre, di amico e confidente, di profeta e testimone: per tutti, e in modo particolare per i poveri, ebbe una parola di speranza e invitò i potenti della terra ad «aprire i confini degli Stati, i sistemi economici come quelli politici, i vasti campi di cultura, di civiltà, di sviluppo». Scelse l'uomo come via della Chiesa e come protagonista nella costruzione della nuova civiltà fondata sull'amore: per questo indicò ai giovani la via di Dio e li condusse in ogni parte del mondo inventando le GMG. Anche se ad un amico giornalista confidò che «furono proprio i giovani a crearle».

Karol Joseph Wojtyla

Una vita speciale (da grandi numeri)

Il nostro amico Karol riceve la Prima Comunione a nove anni e a diciotto anni il sacramento della Cresima. Nel 1938 si iscrive all'Università di Cracovia. Quando le forze di occupazione naziste chiudono l'Università nel 1939, il giovane Karol inizia a lavorare, prima in una cava e poi in una fabbrica chimica per potersi guadagnare da vivere ed evitare la deportazione in Germania.

La sua "carriera" inizia con l'ordinazione **sacerdotale** il 1° novembre 1946 a Cracovia. Viene inviato a Roma dove consegue il dottorato in teologia, con una tesi sul tema della fede nelle opere di San Giovanni della Croce. Il 4 luglio 1958, è già **Vescovo** Ausiliare di Cracovia... Il 13 gennaio 1964 diventa prima Arcivescovo e poi Cardinale il 26 giugno 1967. Partecipa al Concilio Vaticano II dando un contributo importante all'elaborazione della costituzione Gaudium et spes. E poi... (rullo di tamburi) Viene eletto **Papa** il 16 ottobre 1978.

Giovanni Paolo II ha compiuto **146 visite pastorali in Italia** e **104 viaggi apostolici nel mondo!** Ha scritto moltissimo: 14 Encicliche, 15 Esortazioni apostoliche, 11 Costituzioni apostoliche, 45 Lettere apostoliche, 5 libri... e soprattutto celebra **147 riti di beatificazione**, nei quali ha proclama **1338 beati**, e **51 canonizzazioni**, per un totale di **482 santi**. Alle Udienze Generali del mercoledì hanno partecipato più di 17 milioni e 600mila pellegrini. Ha incontrato milioni di fedeli nel corso delle visite pastorali in Italia e nel mondo. E poi che dire delle 38 visite ufficiali, delle altre 738 udienze o incontri con Capi di Stato, come pure le 246 udienze e incontri con Primi Ministri?

Il 27 Ottobre 1986 riunisce i principali leader religiosi ad Assisi per una preghiera comune per la **PACE** nel mondo. Ci sono i capi di tutte le chiese cristiane, il Dalai Lama, l'arcivescovo di Canterbury, e molti altri. Lo "spirito di Assisi", rende cosciente ogni comunità cristiana che la dimensione in cui viviamo oggi in Europa è un paesaggio plurireligioso e non più solo cristiano. Una dimensione che ci chiama a ritrovare il cuore della nostra fede, dove il centro è unicamente l'amore e i suoi differenti volti, come il dialogo, la solidarietà, l'umiltà, la gratuità e la perdita di sé. Non il senso di grandezza, di efficienza o di onnipotenza, che a volte ci perseguitano. È quello che Francesco insegna con la sua stessa vita e Giovanni Paolo II suggerisce con una splendida foto di gruppo in un luogo benedetto: Assisi. Uno sforzo comune delle varie religioni mondiali per una comprensione reciproca e per un impegno di pacificazione di fronte alle guerre che lacerano il globo, rendendo autorevole il messaggio di pace che papa Wojtyla non cessa mai di proclamare nel corso del suo pontificato.

Il 13 maggio 1981 in piazza San Pietro subisce un grave attentato. Salvato dalla mano materna della Madre di Dio, dopo una lunga degenza, perdona il suo attentatore e, consapevole di aver ricevuto una nuova vita, intensifica i suoi impegni pastorali con eroica generosità.





Propone al Popolo di Dio l'Anno della Redenzione, l'Anno Mariano, l'Anno dell'Eucaristia e il Grande Giubileo del 2000. Avvicina le nuove generazioni indicando la celebrazione della **Giornata Mondiale della Gioventù**. È morto a Roma sabato 2 aprile 2005, nella vigilia della Domenica della Divina Misericordia, da lui istituita. Il 1° maggio 2011 il Santo Padre Benedetto XVI lo ha proclamato **beato** fissando la memoria liturgica per il 22 ottobre.

Pensieri dal cittadino:



“In realtà è Gesù che cercate quando sognate la felicità, è Lui che vi aspetta quando niente vi soddisfa di quello che trovate; è Lui la bellezza che tanto vi attrae; è Lui che vi provoca con quella sete di radicalità che non vi permette di adattarvi al compromesso, è Lui che vi spinge a deporre le maschere che rendono falsa la vita; e Lui che vi legge nel cuore le decisioni più vere che altri vorrebbero soffocare. E' Gesù che suscita in voi il desiderio di fare della vostra vita qualcosa di grande, la volontà di seguire un ideale, il rifiuto di lasciarvi inghiottire dalla mediocrità, il coraggio di impegnarvi con umiltà e perseveranza per migliorare voi stessi e la società, rendendola più umana e fraterna.



Cari amici, vedo in voi le “sentinelle del mattino” (cfr Is 21,11-12) in quest'alba del terzo millennio. Nel corso del secolo che muore, giovani come voi venivano convocati in adunate oceaniche per imparare ad odiare, venivano mandati a combattere gli uni contro gli altri. I diversi messianismi secolarizzati, che hanno tentato di sostituire la speranza cristiana, si sono poi rivelati veri e propri inferni. Oggi siete qui convenuti per affermare che nel nuovo secolo voi non vi presterete ad essere strumenti di violenza e distruzione; difenderete la pace, pagando anche di persona se necessario. Voi non vi rassegherete ad un mondo in cui altri esseri umani muiono di fame, restano analfabeti, mancano di lavoro. Voi difenderete la vita in ogni momento del suo sviluppo terreno, vi sforzerete con ogni vostra energia di rendere questa terra sempre più abitabile per tutti»

Pregghiera:



*Dio dei nostri Padri, grande e misericordioso,
Signore della pace e della vita, Padre di tutti.*

*Tu hai progetti di pace e non di afflizione,
condanni le guerre e abbatti l'orgoglio dei violenti.*

*Tu hai inviato il tuo Figlio Gesù ad annunciare la pace ai vicini e ai lontani,
a riunire gli uomini di ogni razza e di ogni stirpe in una sola famiglia.*

*Ascolta il grido unanime dei tuoi figli, supplica accorata di tutta l'umanità:
mai più la guerra, spirale di lutti e di violenza;
minaccia per le tue creature in cielo, in terra e in mare.*



*In comunione con Maria, la Madre di Gesù, ancora ti supplichiamo:
parla ai cuori dei responsabili delle sorti dei popoli, ferma la logica della
ritorsione e della vendetta, suggerisci con il tuo Spirito soluzioni nuove,
gesti generosi ed onorevoli, spazi di dialogo e di paziente attesa più fecondi
delle affrettate scadenze della guerra.*

Concedi al nostro tempo giorni di pace. Mai più la guerra. Amen.



Una preghiera, una sola famiglia

Introduzione: Giovanni Paolo II riunisce i principali leader religiosi ad Assisi per una preghiera comune per la pace nel mondo. Ci sono i capi di tutte le chiese cristiane, il Dalai Lama, l'arcivescovo di Canterbury, e molti altri. L'originale incontro, nel nome di san Francesco, esprimerà, per una volta, lo sforzo comune delle varie religioni mondiali per una comprensione reciproca e per un impegno di pacificazione di fronte alle guerre che continuano a lacerare il globo, rendendo allo stesso tempo più autorevole il messaggio di pace che papa Wojtyła non cesserà mai di proclamare nel corso del suo pontificato.

Finalità: insegnare l'arte della preghiera per l'unità dei popoli e infondere la cultura della solidarietà e della fratellanza universale.

Destinatari: 11-14 anni

36

Durata: a discrezione di chi conduce il gioco a partire da un minimo di 20'

Spazi: all'aperto o nei locali dell'Oratorio

Occorrente: Cartoncini colorati (f.to A4), cartellone bianco (70x100) e alcuni pennarelli

Istruzioni: per cominciare ci si divide a piccoli gruppi di 5/6 persone. Ad ogni gruppo viene consegnato un cartoncino di colore diverso (rosso, giallo, azzurro, verde...) sul quale scrivere una breve preghiera sull'unità e sulla fratellanza dei popoli. Tutti i gruppi dovranno, facendo girare il proprio cartoncino, aggiungere qualche preghiera e a conclusione del gioco comporre un'unica preghiera da scrivere su un cartellone bianco.

Alcune attenzioni: se i partecipanti sono piccoli si consiglia di inserire nei gruppetti un ragazzo più grande o un animatore.



Tutte le strade portano a Cristo

Introduzione: una lunga storia d'amore. Quella di Giovanni Paolo II e i Giovani. Attraverso tutte le strade del mondo. Un cammino ventennale costellato da incontri mondiali: Roma, Buenos Aires, Santiago de Compostela, Czestochowa, Denver, Manila, Parigi, Roma, Toronto e... Colonia. Incontri mondiali con una storia personale irripetibile, un dono di grazia particolare, una pietra miliare nell'itinerario spirituale della gioventù del nostro tempo. Giovanni Paolo II ha camminato con i giovani e ha condiviso i loro sogni. Ha segnato con la sua lucida e accorata testimonianza la via da seguire per raggiungere la felicità. Ha mostrato il Volto del Cristo come icona dell'Uomo vero. Ha condotto i giovani in ogni angolo del mondo, ha riscaldato i loro cuori, ha vissuto con loro una profonda esperienza di fede e di comunione, di servizio e di contemplazione. Diceva ai giovani: «In questi momenti cruciali della vostra esistenza, vi invito ad avvicinarvi alla Chiesa, sempre giovane, che vuole presentarvi Cristo come compagno e amico di tutti i giovani. Cristo dev'essere per ciascuno di voi la ragione di vita: non abbiate paura di Cristo; apritevi a lui; affidatevi a lui con generosità; che egli sia al centro della vostra vita; perché Cristo è la speranza davanti all'angoscia del mondo che ci circonda».

37

Finalità: insegnare l'arte del "mettersi in cammino" condividendo i passi dei compagni di viaggio. Uscire da se stessi per incontrare l'altro.

Destinatari: 11-14 anni

Durata: a discrezione di chi conduce il gioco a partire da un minimo di 50'

Spazi: all'aperto (fuori città o in un bosco), nei locali dell'Oratorio o ancora meglio per le vie della parrocchia.

Occorrente: Bibbia per ogni gruppo, cartellone bianco e alcuni pennarelli

Istruzioni: Ci si divide a piccoli gruppi di 2/3 persone. Ad ogni gruppo viene indicata una via per raggiungere un unico luogo in cui ritrovarsi (possibilmente una Chiesa o Centro Giovanile-Oratorio). Lungo la strada i ragazzi dovranno discutere e riflettere su un brano particolare del vangelo. Arrivati nel luogo indicato tutti i gruppi dovranno condividere le loro riflessioni e comporre il manifesto della giornata almeno in italiano e inglese.

Alcune attenzioni: se i partecipanti sono piccoli si consiglia di inserire nei gruppetti un ragazzo più grande o un animatore. Il percorso dovrà essere abbastanza lungo.

Fiabe di famiglia

Mi presento: sono Rosa (o un altro nome) e sono una mamma!

Help me: nella mia famiglia, la "guerra" a volte scoppia per piccole cose, tutta colpa della stanchezza e delle tensioni che ciascuno accumula fuori casa. Io ho quasi sempre il compito di dover preservare la "pace" anche quando solo la prima a cui fanno guerra: "Mamma, non è ancora pronto!", "Mamma, sei sempre la solita impicciona", "Mamma fai sempre ritardo!". Non sempre, però, riesco a trovare il modo migliore per far sì che la pace e la serenità tornino subito.

E noi...? Con la nostra grande esperienza, certamente daremo a Rosa tanti consigli utili per portare pace nella sua famiglia e rifletteremo non solo su quante cose fa una mamma, ma anche sull'importanza della sua dedizione come base per mantenere unita e in pace una famiglia.

Occorrente: fogli e penne.

Fase 1: ogni ragazzo dovrà scrivere una "fiaba" inedita nella quale come protagonisti ci sono due fratelli in perenne litigio tra loro, una mamma ed un papà. La fiaba non deve contenere il finale, ma fermarsi all'apice di un litigio tra i fratelli completamente da inventare (certamente ispirato alla famiglia di ciascun ragazzo). Come in ogni fiaba che si rispetti si possono fare delle illustrazioni!

Fase 2: si sorteggeranno quattro - cinque fiabe tra quelle scritte e, tutti insieme, si cercherà di scrivere un finale nel quale la mamma interviene per portare la pace.



se fossi una mamma...