

Nord Sud Ovest Oz

Sussidio Estivo



anspi



Collaboratori

Nord Sud Ovest OZ – Sussidio per l'animazione estiva

Progettazione, contenuti e adattamento: *Mauro Bignami*

Adattamento testuale: *Rosa Angela Silletti*

Disegni: *Giorgia Papagna* con la supervisione di *Enrico Galletti*

“Nord Sud Ovest OZ” è il frutto di una passione condivisa e di un impegno che da diversi mesi ha coinvolto numerose persone da tutta Italia, per condividere idee e contagiarsi reciprocamente di entusiasmo.

Scrivere a più mani giochi, laboratori e attività è sembrato il modo migliore per rendere omaggio alla varietà di un'associazione nazionale, valorizzarne le risorse e cercare, così, di avvicinarsi il più possibile alle differenti specificità e, quindi, ai diversi bisogni dei tanti oratori e dei circoli. Le pagine che sfoglierete sono il contributo di: *Andrea Ballabio, Michela Belmonte, Jessica Benda Becchetti, Simone Biagioli, Silvia Bortolotti, Diego Buratta, Agnese Carloni, Enrico Carosio, Roberta Carta, Chiara Casagrande, Claudia Ciacci, Daniele Colitta, Antonella Curti, Anna Maria D'Antona, Carmela D'Antonio, Annalisa Di Donato, Martina Di Lucia, Angela Fariello, Nadia Giannuzzi, Gloria Manca, Michele Maracaglia, Daniele Martelli, Matteo Mazzetti, Simone Mencarelli, Camilla Moliterni, Francesca Napoletano, Mirko Natuzzi, don Piero Nestola, Mariateresa Nuzzi, Luca Orsini, Daniela Pellegrino, Isabella Pellegrino, Alessio Perniola, Giacomo Prati, don Vincenzo Saracino, Valentina Spagnolo, Francesca Tondo, Giusy Vinciguerra, Matteo Zocca.*

Per il copione teatrale: *Isabella Pellegrino.*

Per le attività dedicate ad Expo: *Gloria Manca e don Piero Nestola.*

Un ringraziamento particolare a *Fr. Francesco Dipasquale (della Congregazione dell'Oratorio)* e *Fr. Luca Fallica (della comunità monastica Ss. Trinità per i materiale sui Salmi delle Ascensioni).*

A cura di ANSPI – Associazione Nazionale San Paolo Italia

<http://www.oz.anspi.it>

mail: oz@anspi.it

anspi

Sede Nazionale

Via G. Galilei 65, Brescia

tel. 030.304.695 - 030.382.393

fax. 030.381.042 e-mail: info@anspi.it - www.anspi.it



Cambiamento
Curiosità
Cervello
Cuore
Coraggio
Cooperazione
Carzino
Collaborazione
Cercare
Creatività
Credere
Cura
Comprensione
Corresponsabilità
Comunità
Condividere

Indice

Nord Sud Ovest OZ	5
Il MondOZ	6
Cuore Cervello Coraggio	8
Le pietre gialle	9
I Salmi delle ascensioni	10
La preghiera	11
www.oz.anspi.it	12
L'OZanimatore e il sussidio	13
Il decalogo di Oz	14
Andiamo ad Oz	16
LinguaggiOz	17
Personaggi	18
Cambiamento	21
Curiosità	29
Cervello	37
Cuore	45
Coraggio	53
Cooperazione	61
Cammino	69
Collaborare	77
Cercare	85
Creatività	93
Credere	103
Cura	111
Comprensione	119
Corresponsabilità	127
Comunità	135
Condividere	143
Copione teatrale	152

Nord Sud Ovest OZ

Tutto sta per cominciare.

Pronti, ai blocchi di partenza e VIA! Abbia inizio la telecronaca dei primi minuti di immersione in Nord Sud Ovest OZ, il Meraviglioso Mondo di Oz.

Scusate. Prima di iniziare, un piccola premessa sul titolo Nord, Sud, Ovest OZ.

Un titolo scelto certamente per la sua musicalità, ma, a onor del vero, per richiamare i punti cardinali che orientano il cammino dei protagonisti, le loro scelte e la storia stessa, ovvero le 4 Streghe, le due buone del Nord e del Sud, e le malvagie dell'Est (eliminata alla prima puntata) e dell'Ovest, reale antagonista nella vicenda. E insieme a loro, non poteva mancare, proprio nel titolo, il richiamo al protagonista assoluto della storia: il Grande Mago di OZ.

Ora che tutto è chiaro, partiamo.

Cominciamo col chiarire che ci vuole coraggio per costruire un centro estivo che colori di giallo i crocicchi comunali; ma anche che conviene capacitar di cervello per comunicare alla cittadinanza che sta per compiersi una colossale impresa, da parte di cinque caratteristici personaggi in cerca, ciascuno, di conquistare il cuore che credono di non aver ancora completamente collocato al centro del loro costato.

Non avete capito nulla?

Allora le prossime pagine vi aspettano!



Il Mondo Oz

"Ah... se l'avessi saputo prima...!"

Quante volte ci capita di dire o sentire questa esclamazione. In effetti, la paura di sbagliare o di essere giudicati è così forte che desidereremmo una palla di cristallo che ci tenesse lontano dai guai, che non ci facesse sfigurare, che non ci facesse soffrire: in tutte le situazioni di vita ma soprattutto nelle relazioni con gli altri. Dimenticando che perderemmo il gusto della scoperta di noi stessi, degli altri, del mondo e di Dio, giorno per giorno: il viaggio che è stato pensato per noi e che solo noi possiamo compiere, **fidandoci**, è una vera sfida!

Il racconto de Il Mago di Oz è come una grande parabola evangelica che sembra suggerirci, dall'inizio alla fine: "Ehi, tu! Smettila di cercare la gioia e la salvezza lontano da te... è arrivata lei a prenderti, ti ha preceduto, ti ha chiamato, fidati!". Con Dio funziona così: prima di cercarlo, siamo cercati da Lui, prima di desiderarlo, siamo desiderati da Lui, prima di metterci in cammino, è sempre Lui che si incammina al nostro fianco e ci smuove dal nostro immobilismo e dà un "non senso".

Ne Il Mago di Oz sembra che i protagonisti giochino a chi non sa di essere chi e a chi non crede di avere cosa: gioco affascinante ma piuttosto pericoloso! Spesso nella Bibbia leggiamo il paradosso di uomini e donne "guardati" da Dio che scoprono, a volte bruscamente, a volte gradualmente, di essere stati scelti per una missione, che si scontra con l'incredulità e un forte senso di inadeguatezza, come a dire: "Signore, tu mi chiedi questo ma io non ce la faccio!". A volte prevale un iniziale ed ostinato rifiuto perché non ci si ritiene all'altezza, magari per paura di fallire e deludere le aspettative degli altri (*pensiamo alla storia di Mosè o al profeta Giona, ma anche alle tubanze che affrontano i santi del calibro di Pietro e Paolo*). Ma in cosa consiste la vera grandezza? Nelle imprese di cui siamo capaci o che altri ci

attribuiscono? E in cosa consiste la vera sapienza? Nella conoscenza e nel possesso della realtà dei fatti? Gesù ci indica la via per raggiungere la saggezza del cuore, che rende la vita sapida, saporita (*al palato di Dio e dei nostri fratelli*): mettendosi in ascolto del Padre, fidandosi, facendosi **scrutare** e **plasmare** da Lui, lasciando alle sue mani i nostri progetti.

In fondo, se Dorothy avesse scoperto fin da subito di avere a portata di mano (*anzi... di piedi...*) la possibilità di tornare nel Kansas, forse non avrebbe affrontato tanti pericoli e sopportato tanta fatica, ma non avrebbe neppure visto luoghi straordinari, fatto esperienza del dono dell'amicizia autentica, e non avrebbe aiutato i suoi compagni a trovare il loro posto nel mondo.

Dorothy non può immaginare il potere delle scarpette magiche, eppure le indossa. Lo spaventapasseri non si crede capace di buone intuizioni, eppure ne formula di continuo. Il boscaiolo di latta non sa di essere in grado di amare, ma è sempre al servizio degli altri. E il leone non sa di poter compiere scelte coraggiose, eppure lo dimostra, salvando in più occasioni gli amici in pericolo.



I quattro protagonisti utilizzano ciò che teoricamente non dovrebbero possedere. Quasi inconsapevoli della loro semplice grandezza.

Spesso anche a noi accade questo: preferiamo accontentarci, facciamo fatica a rintracciare i talenti che in realtà possediamo e che pure stanno lì, nascosti, desiderosi di emergere, di essere messi alla prova.

O, al contrario, attribuiamo frettolosamente a noi stessi, ma anche agli altri alcune doti o alcuni difetti, che non corrispondono alla vera natura di chi siamo.

Il Mago di Oz, al contrario dei quattro amici che improvvisamente bussano alle porte del suo Regno, si trova nella triste condizione di non essere alla ricerca di nulla, di non sognare più, di non dover chiedere niente a nessuno. Sa perfettamente di non possedere doti soprannaturali né spera di trovarle. Sa di essere un ventriloquo, con la passione per il Circo e una certa dimestichezza con le mongolfiere. Un po' suo malgrado e un po' no, vive il dramma tra la realtà della sua vita ordinaria

e la percezione alterata che tutti hanno della sua storia, tra il suo vissuto più intimo e l'apparenza, in cui passato, presente e futuro non sono in armonia, ma in contraddizione.

Fantasiolosamente ma drammaticamente, è riuscito a far credere a tutti di essere ciò che non è: un grande, potente e temibile mago. Nel bellissimo palazzo di pietre preziose si cela la sua prigione di solitudine. E la storia ci sorprende quando capiamo che è Dorothy, di fatto, ad aiutare il Mago, a fare verità su se stesso a donargli un nuovo sogno da inseguire: quello di ritrovare la sua vita, la sua passione per il Circo, scrollersi di dosso il superfluo, per volare più in alto.



Cervello Cuore Coraggio

Nord Sud Ovest Oz è una grande proposta di gioia, di gioco, di espressione, di passione educativa, ma è anche una preziosa esperienza di **cervello**.

È solo utilizzando al meglio la capacità di fare scelte intelligenti e di mettersi al servizio razionale dei più piccoli, che questa attività estiva potrà diventare indimenticabile, occasione unica per crescere insieme ad altri amici. Solo comprendendo il valore della **progettazione**, della **programmazione** e della **preparazione** dell'attività si potrà rendere ogni momento importante e speciale.

L'avventura estiva non è solo un trovarsi insieme nel tempo libero, ma è una strada concreta per crescere e far crescere la comunità, a partire dalle individualità di ciascuno, rendendole risorse.

In **Nord Sud Ovest Oz** i personaggi sono fra di loro di natura diversa, hanno caratteristiche e comportamenti differenti, ma sanno lavorare insieme, scoprendo con intenzionalità che la diversità non è mai un ostacolo, ma solo una risorsa che amplifica sistematicamente la possibilità di sviluppo della comunità.

Mettere al centro con intelligenza l'attenzione alla diversità dei carismi, di tutti quelli che partecipano all'avventura estiva, vuole anche dire conoscerli, comprendere le loro potenzialità, decidere di incontrarli in modo profondo. Vuol dire utilizzare anche le tecniche dell'animazione culturale per dare la possibilità a ciascuno di esprimere se stesso.

Diversità e carismi, dunque, per contribuire profondamente alla comunità... da valorizzare con tanto cervello e scelte consapevoli.

Nord Sud Ovest Oz è anche una grande occasione di **cuore**. In questa attività estiva sarà dato particolare spazio all'attenzione verso gli altri, alle persone in difficoltà, alle situazioni di disagio ed emarginazione. Verranno proposti ogni giorno piccoli segni di cuore per mantenere alta l'attenzione alla carità e al servizio come dono di sé.

Abbiamo bisogno di animatori generosi, sempre pronti a spendersi per i ragazzi più piccoli, capaci di buone azioni quotidiane, intenzionali ed efficaci... Animatori con il "gusto del cuore".

Nel mondo di **Nord Sud Ovest Oz**, il **coraggio** sarà determinante e divertente. Dorothy e i suoi compagni di viaggio non hanno bisogno di affrontare prove di sopravvivenza o risolvere situazioni impossibili... ma devono mettere in campo il coraggio di crescere, di superare ogni giorno un piccolo limite. Ci vuole coraggio per essere un animatore in gamba, che intende crescere e migliorare se stesso. È il coraggio di fare un passo alla volta con determinazione e fiducia, attraverso un percorso, lastricato di **pietre gialle**, continuamente verificato e verificabile all'interno del gruppo degli animatori. Una strada che permette di cercare la verità, di testimoniare la fede, di mettersi al servizio dei più piccoli, di migliorare insieme agli altri... ma soprattutto è un percorso che permetterà di conoscere meglio se stessi, quello che siamo veramente, nella lealtà e nella trasparenza della nostra identità più intima. È questo un punto di partenza irrinunciabile per entrare nel Mondo di Oz e cambiare ogni giorno.

Le pietre gialle

Il percorso di preghiera giornaliero descritto in questo sussidio è caratterizzato da una serie di elementi cardine.

Il primo: le parole maestre della puntata con la lettera C

Sono sedici le parole maestre che accompagnano questa avventura e che scandiscono il cammino di Dorothy e dei suoi compagni, lungo la strada delle pietre gialle. Ogni parola maestra, a inizio giornata, viene brevemente presentata e ne dà l'orientamento.

Il secondo: le pietre gialle

Ogni ragazzo o animatore deve necessariamente avere durante tutte le giornate di attività estiva una propria personale pietra gialla (*ideale se fosse di ca. 20x10 cm*), affinché possa, un giorno dopo l'altro, scrivere sulla pietra gli aspetti relativi al cuore, al cervello e al coraggio della parola maestra prevista per la puntata in programma.

Sulla pietra verranno dunque sintetizzati, ogni giorno, tre concetti fondamentali, legati alla parola maestra. Ammettiamo che la parola del giorno sia "cambiamento", i ragazzi potrebbero scrivere per esempio sulla propria pietra che:

- Ci vuole cervello per generare un miglioramento nel rapporto con gli altri.
- Ci vuole cuore per cambiare il nostro atteggiamento nei confronti della povertà, del disagio e di chi è in difficoltà.
- Ci vuole coraggio per generare un cambiamento in noi stessi (e per riuscirci occorrono sicuramente gli occhiali verdi di Oz!).

Il terzo: gli occhiali verdi

Su imitazione degli abitanti di Oz, ma ancor di più su suggerimento di San Filippo Neri, ciascun ragazzo inforcherà i propri occhiali verdi, fabbricati in precedenza, e grazie ad essi troverà il coraggio

di guardarsi dentro e scoprire quale impegno è importante che ciascuno prenda, in rapporto alla parola maestra del giorno.

Il quarto: la strada

Ogni ragazzo avrà la possibilità di posare, giorno dopo giorno, le proprie pietre e veder così configurarsi il proprio cammino di crescita. Potrà farlo in modo figurato disegnando le pietre, di volta in volta aggiunte, o più naturalistico posandole proprio su un terreno autorizzato.

Il momento di preghiera prevede inoltre la recita di un Salmo delle ascensioni e la Preghiera di Oz, pronunciata insieme dal gruppo intero.

Cervello

Cuore

Coraggio

I Salmi delle ascensioni

Nel percorso di preghiera di Nord Sud Ovest OZ, leggeremo alcuni salmi che costituiscono una sezione unitaria all'interno del Salterio.

I salmi sono l'espressione più tipica della preghiera biblica: sono testi nei quali l'aspetto dialogico della parola di Dio raggiunge la sua massima evidenza, perché in essi si incontrano e fanno comunione, la parola di Dio per l'uomo e la parola dell'uomo per Dio. Nei salmi troviamo rispecchiata tutta la nostra esperienza umana, nella varietà delle sue situazioni e delle sue esigenze.

Nel percorso di preghiera delle "pietre gialle" leggeremo quindici salmi che rappresentano un caso unico in tutto il Salterio, poiché recano tutti la stessa intestazione, che li raggruppa in una sezione unitaria, collocandoli uno dopo l'altro.

Vengono chiamati "canti delle ascensioni", "canti delle salite", o del "pellegrinaggio".

Si tratta di quindici composizioni destinate ai pellegrini che salivano a Gerusalemme in occasione delle grandi feste di pellegrinaggio la Pasqua, la Pentecoste e la Festa delle Capanne.

Sono canti di pellegrinaggio e quindi canti ascensionali, perché a Gerusalemme si sale sempre, sia dal punto di vista geografico, sia dal punto di vista spirituale: si sale verso gli 800 metri sul livello del mare, ma si sale anche spiritualmente verso il tempio, verso il luogo dell'incontro con Dio.

Essi ci faranno così rivivere un cammino di ricerca di Dio, mostrandoci anche quali siano le sue condizioni, i passi da compiere, gli atteggiamenti interiori da vivere, il bagaglio da prendere con sé.

Per comprendere e pregare con verità questi testi abbiamo perciò bisogno di ricordare come la nostra stessa vita sia un pellegrinaggio, un itinerario di ricerca perché, come afferma nel Nuovo

Testamento la lettera agli Ebrei, "non abbiamo quaggiù una città stabile, ma andiamo in cerca di quella futura." (Eb 13,14)

Questi salmi ci faranno vivere un pellegrinaggio verso Gerusalemme. Camminare verso questa città significa tendere verso un luogo non costruito da mani di uomo, ma da Dio stesso. Lui ne è l'architetto, lui prepara per noi questa città dalle salde fondamenta, che non viene meno, perché, come leggeremo in uno di questi salmi "Se il Signore non costruisce la casa, invano si affaticano i costruttori." (Sal 127,1).

Anche Dorothy e i suoi amici hanno una città come obiettivo per diventare "creature nuove": la Città di Smeraldo.

Anche loro iniziano un'avventura con la speranza e la fiducia di trovare un cuore, un cervello e un coraggio tali da rendere la propria esistenza migliore... e di ritrovare una casa, da abitare nella gioia.



La preghiera

In questa nuova avventura estiva,
aiutaci Signore ad imparare
a guardare con occhi diversi
chi ci sta attorno,
per camminare insieme
accogliendoci gli uni con gli altri.

Possano le tue parole accendere
di gioia i nostri cuori
tanto da scaldare anche
tutti quelli che incontreremo
nel nostro cammino.

Rendici coraggiosi ed intrepidi
perché i nostri piedi
siano capaci di correre
e di arrivare a portare
la nostra gioia
a coloro che sono lontani.

Signore,
sappiamo bene che non basta avere
cervello, cuore e coraggio
per affrontare con successo
tutte le tappe della nostra vita
se non sei tu a guidare il nostro cammino.

Ti preghiamo di non abbandonarci mai,
anche se dovessimo,
solo per un momento,
dimenticarci di Te.

Amen



Anche per l'attività estiva 2015 esiste un sito di supporto all'attività, www.oz.anspi.it, sul quale sono caricati tutti quei supporti che vanno ad ampliare l'offerta degli strumenti educativi a tema Oz.

Inno e ban Andiamo a Oz

Inno e ban dell'attività estiva, originali ed ideati appositamente per il tema estivo, come ogni anno, saranno la colonna sonora che accompagnerà i nostri cinque protagonisti, nel viaggio lungo la strada dei mattoni gialli. Sono previste come sempre le tracce musicali, i video tutorial per i gesti e i testi con gli accordi per divertirsi a suonarli, ballarli e cantarli tra un'avventura e l'altra.

I tutorial per i costumi dei personaggi

La storia di Oz si presta a poter fantasticare sulla realizzazione dei numerosi personaggi che compaiono nella trama. In particolare sul sito troveremo foto e video che illustrano, passaggio dopo passaggio, come realizzare il costume da Leone, Spaventapasseri, Boscaiolo, compreso il cagnolino Toto!

I disegni da colorare

Per il più piccoli, quest'anno più che mai, non posso mancare i disegni in bianco e nero con la grafica del sussidio da colorare: infatti il Meraviglioso Mondo di Oz è coloratissimo e man mano i nostri quattro protagonisti si avvicinano alla Città di Smeraldo, più il magico mondo diventa carico di colori.

Speciale per gli animatori

Agli animatori è riservata un'area speciale, nella quale troveranno spunti, suggerimenti e materiali per la loro formazione e preparazione di animatori dell'attività estiva; in particolare la biografia e alcuni articoli di approfondimento su Filippo Neri e la Congregazione dell'Oratorio, Santo di cui si festeggiano i 500 anni dalla sua nascita, scelto come figura di riferimento per guidare gli animatori a prepararsi in vista dell'attività estiva.

Dai Meravigliosi Mondi di Oz

Nella pagina dedicata ai contributi dalle attività estive d'Italia, si potranno condividere foto, filmati, attività, incontri con i personaggi, i racconti della storia a base di linguaggio (*ad esempio con il cinema e il fumetto*), la realizzazione delle strade di pietre gialle, le foto delle scarpette rosse e i cammini verso Oz di tutti gli Oratori e le parrocchie che vorranno postare i loro contributi.

Letteratura e articoli su Wizard of Oz

Dai primi anni del '900 in avanti il cinema e la televisione hanno proposto la storia del Mago di Oz in diverse forme e generi: dalla versione cinematografica del '39, al cartone animato giapponese, fino al buffo filmato con i pupazzi Muppet. Sul sito si troveranno i riferimenti per riscoprire con i ragazzi questi reperti storici, di inestimabile valore.

Sezione materiali e gadget

Per ordinare gadget di ceramica a tema Oz, i sussidi Nord Sud Ovest OZ e le magliette animatori sarà disponibile la collaudata scheda materiali, che permette di effettuare ordini da tutte le parti del mondo, compresi dalla città di Smeraldo!



L'OZanimatore e il sussidio

Per cominciare al meglio questa attività estiva ciascun animatore è bene che, fin da subito, assuma il ruolo che Nord, Sud, Ovest OZ gli attribuirà, ovvero non quello di un animatore qualsiasi, ma quello di OZanimatore.

L'OZanimatore, grazie ai poteri del grande Mago di Oz, sarà un animatore che, per tutto il cammino lungo la strada delle pietre gialle, si dimostrerà: allegrOZ, in ascoltoZ, chiarOZ, motivatOZ, buonOZ, allenatOZ, impegnatOZ, creativOZ, educatOZ, gratOZ.

Con animatori così l'attività estiva non potrà che essere "meravigliosa".

Gli OZanimatori sono talmente preparati per natura, che non avrebbero neppure necessità di sussidi e supporti per progettare e preparare l'attività. Ciononostante, pensando ai più giovani Ozanimatori, ecco qui un sussidio ambientato sul romanzo di Frank Baum, il Meraviglioso Mago di Oz, corredato di spunti e suggerimenti che non possono mancare in un'attività estiva.

Il sussidio *Nord Sud Ovest OZ* è pensato in due versioni: gli Appunti per il coordinatore e gli Appunti per l'animatore. Le prime 160 pagine sono identiche in entrambi, cambiano le ultime 32 pagine rovesciate, che sono dedicate, in un caso, ai coordinatori, nell'altro specificatamente agli animatori.

La parte comune del sussidio prevede 16 puntate, per ciascuna delle quali troviamo:

- una tavola di disegno ambientata per ciascuna puntata;
- la drammatizzazione dell'episodio giornaliero della storia;
- 2 giochi per diverse fasce di età (8-10 anni, con le varianti per 6-8 e 10-14 anni) a puntata;
- un'attività d'interazione a puntata;

- i laboratori;
- la preghiera giornaliera;
- la sezione pietre gialle, ovvero uno spazio dedicato ai ragazzi dell'attività estiva, nel quale possono indicare, giorno per giorno, motivi per i quali è necessario avere "cuore", "cervello", "coraggio".

Inoltre la parte comune prevede alcune pagine introduttive, tra le quali è riportata la preghiera del Grest a tema con la storia di OZ, qualche notizia sul Meraviglioso Mondo di Oz, il copione teatrale dell'intera storia e il testo del ban Andiamo ad OZ, oltre alla spiegazione dei contenuti della proposta estiva.

La parte riservata al *Coordinatore*, invece, contiene le consuete pagine dedicate all'organizzazione e alla programmazione dell'attività, ma in particolare alcune novità: il campo scuola ambientato nel mondo di Oz; una sezione dedicata al tema Expo 2015 con 15 attività sul cibo da realizzare con i ragazzi; la biografia di San Filippo Neri, per ricordarlo nell'anniversario dei 500 anni dalla sua nascita, e le indicazioni su come utilizzare le 5 proposte formative per gli animatori, contenute in forma integrale nella parte riservata agli animatori, e progettate sulla figura del santo dell'Oratorio, per preparare gli animatori all'avventura estiva.

La parte per l'*Animatore*, oltre ai 5 incontri di formazione sulla figura di Pippo il santo, prevede una specifica sezione "Cuore, Cervello, Coraggio", dedicata alla verifica giornaliera e personale dell'animatore.

Il sussidio cartaceo e il sito online www.oz.anspi.it sono gli strumenti di riferimento per costruire il proprio unico e meraviglioso Mondo di Oz.

Il decalogo di Oz

Dieci sono gli elementi di questo Decalogo che ti chiediamo di confermare all'inizio dell'attività estiva. È un patto, un'alleanza educativa tra te e il Coordinatore. Leggi questi dieci articoli con attenzione: solo con la piena adesione del tuo cuore, del tuo cervello e del tuo coraggio avranno significato. L'avventura nel Meraviglioso Mondo di Oz che stai per iniziare deve diventare parte viva di una comunità e di tanti genitori che si fidano di te e che si aspettano da te che il cammino lungo la strada dei mattoni gialli ti porti la consapevolezza del valore e dei doni che ti contraddistinguono.

1

Che tu capisca che animatori non si nasce ma si diventa! Questo significa che è necessario spendere un po' di tempo per la formazione del tuo cuore e della tua mente. Questi momenti servono per crescere con il gruppo degli animatori, per allenare il proprio sguardo alla cura dei piccoli, per affinare le tecniche di animazione. Non è MAI tempo perduto!

2

Che tu partecipi con cervello acceso e occhiali dalle lenti verdi alle riunioni di progettazione e programmazione dell'attività, che il sacerdote e i responsabili metteranno in calendario. Questo servirà a tutti per mettere in gioco ogni risorsa, per preparare nel miglior modo l'attività estiva e per camminare insieme verso Oz! Una strada percorsa insieme lascia ricordi indimenticabili.

3

Che tu riesca a calarti nel ruolo che ti viene affidato. Sei animatore e cioè dai anima all'esperienza, la riempi di significato e la rendi unica. Metti in gioco ogni tua risorsa e, anche quando ti sembra che ti manchino le capacità, provaci! Nel fare cose nuove potresti scoprire di avere in te tante qualità, finora inesplorate. Manca un attore alla storia dell'attività estiva, non ami recitare ma... è necessaria la tua presenza e quindi provaci! Serve un aiuto per rimettere in ordine la sala dei Giochi, è faticoso ma... i Giochi sono il tuo momento preferito dell'attività estiva e quindi non scappare!

4

Fai sentire importanti le persone che con te camminano sulla strada dei mattoni gialli: metti al centro delle tue attenzioni innanzitutto per i bambini. Hanno esigenze che spesso sono diverse dalle tue, ma quanto li rendi felici se ti alleni ad ascoltarli e a renderli protagonisti! Metti al centro gli altri Animatori. Più mani e più teste che collaborano rendono ancora più interessante il viaggio. Tu hai le tue idee ma... fatti arricchire anche dalle idee degli altri!

5

Che la presenza nel tuo Oz-oratorio sia costante. Anche se può sembrare faticoso avere entusiasmo e pazienza dal primo all'ultimo giorno dell'attività estiva, sforzati di viverla così. Non rinunciare ad esserci e a stare alle regole del gioco! La tua presenza sarà riconosciuta!

6

Che in alcuni momenti particolari dell'attività estiva la tua attenzione deve aumentare. Indossa gli occhiali dalle lenti verdi per non perdere mai di vista i bambini, in particolare quando si arriva in luoghi nuovi e sconosciuti. Gite, piscina, pellegrinaggi, uscite in bicicletta, avventure, parchi e passeggiate fuori dall'Oratorio significano per i piccoli esplorare con curiosità il mondo. Devono essere accompagnati sempre dai loro animatori. Se un bambino ti chiede di restare con lui in piscina perché ha paura dell'acqua non disperarti ma accompagnalo e rendi creativo anche questo momento. Chiedi a tutti i bambini della sua squadra di fargli compagnia e di aiutare il loro amico a vivere bene i momenti in acqua.

7

Che durante questa esperienza estiva tu diventi un cittadino verde del Mondo di Oz. È una grande occasione da non perdere. Sentirai su di te la responsabilità di far rispettare i luoghi, gli spazi e le persone che compongono la magica avventura estiva. Dovrai educare i più piccoli ad apprezzare quello che gli viene proposto, a portare pazienza, ad amare anche le cose semplici che l'attività estiva ogni giorno offre. Tu ti alleni così a portare pazienza, ad ascoltare, a riconoscere la storia di vita di ogni bambino. Abituati anche loro a diventare come te! Il tuo essere animatore in questo modo è testimonianza!

8

Che tu ti fidi dei coordinatori che avrai al tuo fianco, cercando di far esplodere la tua genialità in ogni situazione, in modo da imparare a vedere le cose da un punto di vista diverso, con quella creatività e quel sogno tipico della tua età. Una fantasia radicata nella vita e in Cristo.

9

Che tu viva pienamente l'avventura di Nord, Sud, Ovest, Oz. Affinché la strada dei mattoni gialli e gli imprevisti capitatati durante il tragitto convertano il tuo cuore, in continuazione. Cercare di cogliere queste occasioni di cambiare, per diventare un animatore sempre migliore, con la consapevolezza di essere "compagno di viaggio" di altri ragazzi protagonisti del Grest estivo.

10

Che tu ti metta in gioco per scoprire, durante questa attività estiva, la bellezza dell'incontro con il Signore Gesù. L'importanza di questo momento, che ti sosterrà in ogni attimo dell'attività estiva, data dal camminare insieme per giorni e ore.

Andiamo ad Oz

Andiamo ad OZ
Andiamo ad OZ

Mi La
Ma dove sono capitato
Sono in un mondo parallelo
Mi La
Guarda la ci son gli alieni... ma no!
Mi
Siamo dentro al mondo di OZ

Ehi ma ci son le streghe
Sono buone o sono cattive
Io cerco un mago speciale: Ah Si!
Sto cercando il mago di OZ

Andiamo ad OZ (2 volte)

Si La Mi
Andiamo col cervello, con il cuore col coraggio
dell'amore
Si La
Andiamo camminiamo sulla strada questo è il
viaggio della vita.
Mi
Andiamo ad OZ OZ OZ (4 volte)

C'è un omino fatto di latta
Un leone e un uomo di paglia
senza cuore cervello e coraggio... ma va
stanno andando dal mago di OZ

Ehi guarda quei tre tipi
E una bimba dai riccioli d'oro
Con le sue scarpette rosse... oh yea
Han trovato il mago di OZ

Andiamo ad OZ (2 volte)

Si La Mi
Andiamo col cervello, con il cuore col coraggio
dell'amore
Si La
Andiamo camminiamo sulla strada questo è il
viaggio della vita.

Si La
E quando poi arriviamo La festa noi facciamo
Si La Si
cantiamo... balliamo... e allora...

La
andiamo andiamo andiamo....
Andiamo ad OZ OZ OZ (3 volte)
Andiamo ad OZ OZ OZ OZ

Ehi ma che tipo strano
Questo mago finto potente
Ma l'importante è il viaggio... Ah si!
Siamo dentro al mondo di OZ

Andiamo ad OZ (2 volte)

Andiamo col cervello, con il cuore col coraggio
dell'amore
Andiamo camminiamo sulla strada questo è il
viaggio della vita.
Andiamo ad OZ OZ OZ (3 volte)
Andiamo ad OZ OZ OZ OZ

LinguaggiOz

Per arrivare pronti ad attraversare la Città di Smeraldo e ad incontrare il grande e famigerato Mago di Oz, occorre allenarsi a sapersela cavare in due particolari discipline: oZZZiare e saper parlare un fluente oZZiese, le due specialità degli abitanti della città verde.

Sull'oZZZiare animatori e ragazzi dell'attività estiva potrebbero rischiare di vincere i campionati internazionali di oZZZio: basta un giro di ricognizione tra i vari centri estivi della penisola, tra le 13 e le 15 dei pomeriggi estivi, per avvistare centinaia e centinaia di ragazzi e animatori intenti ad oZZZiare, al fresco, tra i papaveri rossi, all'ombra del campanile della parrocchia.

Per quanto riguarda la lingua, o meglio il "linguaggiOZ", certamente non è una di quelle lingue semplici che si possono imparare da autodidatti.

Ma niente panico: i nostri cinque amici scalatori di pietre gialle, Dorothy, Spaventapasseri, Boscaiolo, Leone e TotOZ sono tutti bilingue e disponibili a dare lezioni di oZZiese a chiunque lo desideri, in cambio di un giro di desideri con in testa il berretto delle scimmie alate.

Non si tratta del resto di una lingua difficile, solo richiede un po' di pratica e abilità nel masticarla.

Immaginiamo di trovarci nella Città di Smeraldo e di aver urgentemente bisogno della toilette, di certo non si può chiedere ad un oZiese, abitante di Smeraldo: "mi sa dire dov'è la toilette?". Non capirebbe.

A Smeraldo parlano unicamente la lingua locale, quindi per non incorrere in imprevisti poco piacevoli è bene imparare subito l'ABC per la sopravvivenza, ovvero: "scusiz dovez possoz trovarez il bagnOZ?", "quantOZ costaz un paninOZzo?", "a che oraz passaz l'OZbus?", senza dimenticare di essere cortesi e ringraziare sempre "GraziOz", rispondendo "PregOz", e di ripetere, per allenarsi, continui scioglilingua quali: "andiamOZ nel campOZ cantandOZ nel ventOZ", "TotOZ rincorre il topOZ, il topOZ scappa in motOZ", "mangiamOZ un piattOZ con tantOZ merluZOZ", e così via fino a quando le parole non finiranno a poco a poco col finire tutte in Oz!

Allora sarete pronti per indossare gli occhiali dalle lenti verdi, farveli chiudere con lucchetto dal guardiano delle porte della città, ed entrare a Smeraldo, pronti per intavolare piacevoli chiacchierate di cortesia con i primi abitanti di passaggio da quelle parti.



Oz

Dorothy

Senza di lei, questa storia non sarebbe forse mai cominciata. Senza la sua curiosità, l'amore per il suo cagnolino e la sua immancabile allegria che l'accompagna continuamente, nonostante sia rimasta orfana di entrambi i genitori e viva in un posto desolato. Diversamente da sua zia Emmy e suo Zio Henry (che non capiscono cosa abbia mai da ridere tutto il giorno la loro nipotina), Dorothy infatti non si è lasciata incupire dal grigiore delle grandi praterie del Kansas e trova sempre un motivo per gioire. Certo, non le dispiacerebbe vivere in un posto più bello, con fiori, alberi da frutta, uccellini, ma vuole così bene ai suoi zii che farà di tutto per tornare a casa dopo che il ciclone la trasporterà nel magico e colorato mondo di Oz.



Toto

Cagnolino nero, dal pelo lungo e lucente come seta, ha occhi neri e vivacissimi, un naso buffo e tanta voglia di divertirsi. Passa le giornate dando la caccia ai topi e soprattutto è il compagno di giochi di Dorothy; i due sono talmente affezionati tra loro che non vorrebbero mai e poi mai perdersi di vista. Sarà proprio per evitare che lui resti travolto nell'occhio del ciclone che Dorothy rimarrà fuori dalla "cantina del ciclone" (costruita come rifugio da zio Henry) e si troverà catapultata nel magico mondo di Oz. Spavaldo e fifone a seconda delle circostanze, è invece inizialmente sempre diffidente rispetto ai personaggi che via via si aggungeranno alla compagnia. Diventerà, poi, loro amico, soprattutto quando scoprirà che non c'è bisogno di condividere anche con questi le già poche provviste.



Spaventapasseri

Di costituzione talvolta robusta, talvolta mingherlina a seconda di come viene sistemata la sua paglia, ha una sola grande paura: il fuoco. Ebbene sì, il nostro Spaventapasseri vestito d'azzurro, con un sacchetto di tela come testa, occhi di diversa grandezza, naso e bocca dipinti, e un vecchio cappello a cono in tinta con il vestito, cade senza farsi male e non soffre se viene malmenato, ma alla vista di un po' di fiamme deve prendere il largo. A costruirlo è stato un Munchkin con lo scopo di allontanare i corvi del suo campo, ma non tutti gli uccelli sono così facili da abbindolare! Perché? Perché hanno un cervello, loro. Quello che il nostro Spaventapasseri è convinto di non avere e per ottenere il quale, si unirà a Dorothy nel suo viaggio verso Oz. Tenerlo nella compagnia, non crea alcun problema: è davvero un personaggio dalle poche pretese giacché, essendo di paglia, non ha bisogno né di mangiare, né di fermarsi di tanto in tanto per riposare ed inoltre, checché lui ne dica, ha sempre delle idee geniali!



Boscaiolo di Latta

La sua è una lunga storia: un tempo era un boscaiolo in carne ed ossa, persino innamorato! Poi, via via, per colpa di una vecchietta egoista, si era ritrovato ora senza gambe, ora senza braccia ... tanto da vedersi costretto a farsi ricostruire man mano tutto il corpo da uno stagnino, trasformandosi in un uomo di latta. In tutti questi passaggi, per altro, aveva addirittura perso il cuore! Anche lui vive l'avventura per cercare di ottenere da Oz quello che gli manca: un cuore capace di provare delle vere emozioni. Ah! Attenti a non farlo commuovere! Le sue giunture sono sempre a rischio ruggine e una lacrima potrebbe rovinarlo per sempre! Proprio per questo, non si stacca mai (o quasi mai) dal suo oliatore, che lo aiuta a rimettersi in sesto quando qualcosa inizia a cigolare. Non avendo un cuore che lo guida a non essere cattivo, agisce in modo preventivo, cercando di stare molto attento a non nuocere nessuno.



Leone



A guardarlo dall'esterno è un leone a tutti gli effetti: grande, grosso, forte, apparentemente coraggioso. Ebbene sì. Solo apparentemente. Perché in realtà è un leone codardo, ma talmente codardo da lasciarsi intimorire persino da Toto e Dorothy. Insomma ... un leone così fifone non lo si era mai visto. Di questo, ovviamente, non ne va particolarmente fiero, anzi. La paura che prova è uno dei suoi crucci più grandi e per questo si unirà alla compagnia di Dorothy con l'intento di chiedere ad Oz il coraggio del quale crede di essere privo. Per la combriccola, la sua presenza si rivelerà particolarmente utile in più circostanze: i suoi balzi e i suoi ruggiti, del resto, sono in tutto simili a quello di un vero re della foresta e riescono ad intimorire più d'uno. Quando Oz lo aiuterà a tirare fuori la sua dose innata di eroismo, non ci penserà un attimo a sfidare il ragno gigante che minaccia gli animali della foresta, diventando così loro re.



Oz

Se chiedete un po' in giro, Oz ve lo descriveranno in modi diversi: "è una testa enorme!" dirà qualcuno, "è una dama bellissima!" diranno altri, "ma che! È una belva a cinque occhi", "io l'ho vista come palla di fuoco!". Insomma ... pareri discordanti. La verità è che tutti, compresi Dorothy ed i suoi amici, lo credono un grande mago, capace di cose straordinarie e di aiutare chiunque a risolvere ogni problema, ma in realtà è un vecchio omino, calvo e rugoso che ha solo costruito una serie di meccanismi ingegnosi per continuare a fingersi tale. Non è un imbroglione cattivo come starete pensando; lo fa solo per non deludere i suoi "sudditi" e per salvaguardarsi dall'ira delle streghe cattive: da quando per sbaglio è arrivato ad Oz cadendo dal cielo, a bordo di una mongolfiera, tutti lo hanno creduto un potente stregone e lo hanno riverito, assecondando senza volerlo i suoi trucchi, compreso quello degli occhiali che rendono la città di Smeraldo tutta verde.

Streghe

Nel mondo di Oz, le streghe sono 4, una per ogni punto cardinale del regno: Nord, Sud, Ovest, Est. Come per ogni fiaba che si rispetti, attraverso le streghe fanno capolino il bene e il male, che si contendono la partita: la dolci streghe del Nord e del Sud cercano di non far prevalere la cattiveria delle streghe dell'Est e dell'Ovest e aiuteranno i nostri protagonisti durante la loro avventura. Della strega dell'Est c'è poco da preoccuparsi: sarà subito involontariamente schiacciata da Dorothy o - per essere più precisi - dalla sua casa che, finita nell'occhio del ciclone, si adagerà proprio sulla cattiva, uccidendola. Non semplice, invece, sarà il confronto con quella malefica Strega dell'Ovest che al suo servizio ha addirittura un branco di lupi terribili, uno sciame di api, uno stormo di cornacchie e le invincibili scimmie volanti, sorvegliate grazie ad un magico copricapo. Esperta di arti occulte e con un solo occhio capace di vedere dappertutto, la strega dell'Ovest ha il problema opposto a quello dello Spaventapasseri: non teme il fuoco, bensì l'acqua e sarà proprio una secchiata di Dorothy a liquefarla, annientando lei e la sua cattiveria per sempre.





Cambiamento



Il Ciclone

Interno di una casa molto modesta: pochi mobili (credenza per i piatti, un tavolo, poche sedie, una stufa arrugginita, due letti: uno grande e uno piccolo). Ad un lato, una porticina in cartone con l'ingresso dello scantinato. Intorno, una prateria grigia.

Per fare in modo che la scenografia includa sia l'interno dell'abitazione, sia il paesaggio esterno, può essere utile delimitare la casa con delle apposite "pareti". In modo molto semplice, si potrebbe creare una "u" rovesciata fatta da tre cartoni o pannelli di compensato leggero che riproducano la parete di fondo e quelle di destra e sinistra della casa. Oltre queste pareti, una stoffa grigia molto molto grande, sistemata per tutto il resto dello spazio scenico fino a dietro le quinte, potrebbe rendere l'idea delle praterie sconfinite e aiutare, poi, a realizzare la scena del ciclone in coda a questa puntata. Per semplificare ulteriormente l'allestimento, sulle pareti della casa si potrebbero dipingere gli arredi, mentre i letti possono essere costituiti solo dalle lenzuola e dai cuscini adeguatamente sistemati. La botola per accedere alla cantina, può essere realizzata con un cartone proporzionato alla grandezza della casa, ma tale che il personaggio della zia Emmy possa entrarci dentro al momento opportuno.

La zia Emmy fa le faccende di casa (può avere una scopa in mano o dei piatti da asciugare). Dorothy, il cagnolino Toto e lo zio Henry, sono seduti sul proscenio e guardano verso il fondo, oltre gli spettatori.



Zio Henry (*preoccupato*) - Abbiamo fatto proprio bene a costruire la nostra "cantina da ciclone" dove rifugiarsi in casi come questi... guarda un po' il cielo... sta per scatenarsi uno di quei terribili uragani tipici del Kansas. Sono talmente forti, a volte, che potrebbero abbattere qualsiasi costruzione!

Zia Emmy - Hai ragione, sarà anche una casa modesta, ma almeno è sicura!

Rumori registrati (o riprodotti dietro le quinte) di vento molto forte. Contemporaneamente, qualcuno fa ondeggiare la stoffa grigia da dietro le quinte. Zio Henry si alza in piedi.

Zio Henry - Emmy! Io vado a vedere le bestie ... ormai il ciclone è vicino ... sta per scatenarsi l'inferno.

Zio Henry esce di scena. Zia Emmy si avvicina al proscenio, scruta lontano con aria preoccupata.

Zia Emmy - Presto, Dorothy! La situazione è seria. Il cielo è più grigio di queste lande desolate. Scendi in cantina.

Zia Emmy entra nello scatolone che rappresenta la botola della cantina. Anche Dorothy sta per entrarci, ma Toto comincia a correre per la casa spaventato e poi si nasconde sotto il letto. La bambina comincia a rincorrerlo per metterlo in salvo. Intanto i rumori del vento si fanno sempre più forti ed inquietanti.

Dorothy - Toto, vieni qui! Non è il momento di giocare questo! I cicloni sono davvero pericolosi, dobbiamo correre a rifugiarci nella cantina da ciclone ...Ti prego Toto!!!

Zia Emmy (spaventatissima) - Ma che fai! Salta giù! È troppo rischioso bambina mia!

Dorothy (allarmata) - Zia, non posso lasciare qui Toto, (cercando di recuperare il cane da sotto il letto) Totooooo!!!

Il ciclone colpisce la casa. Dorothy e Toto perdono l'equilibrio e cadono sul letto piccolo.

Dorothy (da dentro la stoffa) - Ehi! Ehi! Ma che sta succedendo! È tutto buio e mi sembra di volare!

Dorothy - Pare che la casa sia diventata una mongolfiera! Ti dirò, Toto: anche se ho un po' paura mi sto divertendo un sacco.

All'inizio ho temuto che la casa ripiombasse a terra seppellendoci tra le macerie, ma adesso, visto che non accade niente, direi che non è il caso di preoccuparsi.

Aspettiamo con calma che tutto passi; conviene restare qui fermi buoni buoni.

Toto continua ad abbaiare.

Per riprodurre la scena del ciclone che travolge la casa, occorre fare attenzione ai dettagli. In base alle possibilità di ciascun oratorio, la si può costruire in modi diversi. Ne proponiamo uno:

Dorothy e Toto si muoveranno come spinti dal vento, barcollando. Una macchina del fumo e una buona selezione di rumori (sibili di vento, boati, tremolii, cigolii,...) creeranno l'atmosfera. Nel momento culminante del ciclone, uno o più attori nascosti dietro il fondo della casa (il numero dipende dalla grandezza del pannello/cartone), potrebbero cominciare a sollevare la "parete" e a farla ondeggiare. Alcuni attori vestiti di nero, entreranno dalle quinte e, sollevando contemporaneamente la stoffa grigia da tutti i lati, la faranno roteare fino a chiuderla al centro, formando una palla di stoffa che copre tutto ciò che è contenuto nella casa, Toto e Dorothy compresi.



Cambiamento

Attività estiva al via!

È il primo giorno: speranze, sogni, paure si mescolano tra gli animatori e i ragazzi. Una nuova avventura inizia. Una nuova vicenda che stiamo per vivere insieme a tanti amici e a Dorothy, una ragazza solare e generosa che si trova improvvisamente immersa in un mondo completamente diverso da Kansas nel quale vive. Un ciclone (non a caso inizia con la lettera C) stravolge i suoi giorni e genera un cambiamento nella sua vita. Un cambiamento improvviso, repentino... ma forse sognato. I suoi giorni erano diventati monotoni e grigi, nonostante il suo carattere sempre allegro e gioioso. Un cambiamento vero che speriamo di riuscire ad interpretare in questa attività estiva che sta per iniziare, al servizio di tanti ragazzi e animatori. Al servizio di Colui che ci chiede di cambiare in ogni occasione per diventare "creature nuove".

Cervello

Ci vuole cervello per generare un cambiamento nel rapporto con gli altri.

Nella giornata di oggi cerca di avvicinarti ai tuoi nuovi amici senza pregiudizi e trova almeno un interesse comune. Durante la giornata scrivi sulla pietra gialla il nome dei tuoi nuovi amici e gli aspetti in comune.

Coraggio

Ci vuole coraggio per generare un cambiamento in noi stessi.

All'inizio di questa giornata indossa gli occhiali verdi e avvicina un altro ragazzo per condividere con lui che cosa intendi cambiare di te stesso durante questa attività estiva, scrivendolo sulla pietra gialla.

Cuore

Ci vuole cuore per cambiare il nostro atteggiamento nei confronti della povertà e imparare a farsi carico di chi è in difficoltà.

Nella giornata di oggi prova a osservare quali ragazzi sono un po' spaesati e in difficoltà per l'inizio di una nuova avventura. Cerca di aiutarli e di stare loro accanto per fare in modo che non si sentano soli. Durante la giornata scrivi il loro nome sulla pietra gialla e descrivi come li hai aiutati.

Salmo 120

1 Canto delle salite.

*Nella mia angoscia ho gridato al Signore
ed egli mi ha risposto.*

*2 Signore, libera la mia vita
dalle labbra bugiarde,
dalla lingua ingannatrice.*

*3 Che cosa ti darà,
come ti ripagherà,
o lingua ingannatrice?*

*4 Frece acute di un prode
con braci ardenti di ginestra!*

*5 Ahimè, io abito straniero in Mesec,
dimoro fra le tende di Kedar!*

*6 Troppo tempo ho abitato
con chi detesta la pace.*

*7 Io sono per la pace,
ma essi, appena parlo,
sono per la guerra*

Commento

Il Salmo 120 è il primo di questi canti di pellegrinaggio e costituisce il punto di partenza del cammino.

Ogni itinerario conosce infatti una meta verso cui tende, ma anche un punto iniziale da cui prende avvio. In questo salmo ci viene ricordato che il punto di partenza è spesso una situazione di angoscia. È la stessa situazione di angoscia di Dorothy che vive nell'esperienza del ciclone, ma anche la fatica di una giovane ragazza piena di gioia che vive una vita grigia e senza prospettive. Dorothy entra in questa avventura diventando straniera in una nuova terra.

Il vero pellegrinaggio ha inizio qui, in questo primo versetto del Salmo; o meglio, potremmo dire che in queste brevi espressioni è già custodito il significato del cammino da percorrere, che tende già verso la sua meta: è il Signore, il Dio della verità e della pace, il Dio che ascolta il nostro grido e se ne prende cura. Qui troviamo anche il senso della preghiera, perché la preghiera dell'uomo è anzitutto come un grido che sale a Dio. Questo è anche il senso del cammino che si vuole intraprendere: non semplicemente da una situazione di angoscia a una condizione di pace o di serenità. Dio è il vero traguardo verso cui camminare e verso cui tendere con tutte le proprie forze e con tutta la propria vita. Ma questa decisione di farsi pellegrini assume un significato più forte, non alludendo solo al viaggio verso Gerusalemme, ma anche a un pellegrinaggio più interiore dentro la nostra vita e il nostro cuore, un cammino di cambiamento e di trasformazione personale. Un cammino possibile solo a condizione di avere un cuore capace di cercare e costruire la pace, per sé e per gli altri.

Sorridi al mondo e il mondo ti sorriderà!

Finalità: introdurre la storia del Grest e, presentando i protagonisti della prima puntata, far scoprire che il sorriso rende possibile il cambiamento.

Destinatari: 8-14 anni - **Durata:** 1 h 50'

Spazio necessario: aperto/chiuso, ampie dimensioni.

Occorrente: (per ciascuno degli 8 personaggi) 32 smile con 4 diverse ampiezze di sorriso; una tromba da stadio; materiali per gli stand (fogli e penne; palloncini; stereo/pc con casse per diffusione di musica).

Istruzioni: Si tratta di un gioco a stand pensato per 8 squadre. Scopo di ciascuna squadra è accumulare il maggior punteggio-sorriso, superando le diverse prove che i protagonisti della prima puntata della storia proporranno negli stand. Ogni squadra ha 10 minuti di tempo per eseguire ogni prova nel modo migliore e non potrà usarne neppure di meno poiché gli spostamenti dei gruppi da un personaggio ad un altro avvengono contemporaneamente al suono della tromba da parte di un animatore. La scelta dello stand avviene in modo libero da parte della squadra, purché il personaggio sia libero. Al termine di ciascuna prova, verranno consegnati alla squadra da 1 a 4 smile (un sorriso più ampio dello smile corrisponde ad punteggio maggiore) a discrezione del personaggio. I punteggi, sommati alla fine, determineranno la classifica finale. Gli smile rimasti al termine di tutta la fase di gioco negli stand, verranno assegnati come bonus extra alla squadra che ha saputo più di tutte mantenere il sorriso non solo durante le prove, ma anche nello spostamento tra una prova e l'altra.

Come protagonisti degli stand suggeriamo: Dorothy, Toto, la zia Emmy e lo zio Henry, la Casa di Dorothy, i nuvoloni del ciclone, mucche e cavalli (in quanto animali delle praterie del Kansas). Questi personaggi, prima del fischio di inizio, si disporranno nello spazio da gioco distanti tra loro, ma visibili a tutti. Una regola imprescindibile da spiegare all'inizio consiste nel fatto che le prove debbano essere superate da tutto il gruppo insieme.

Facciamo seguire le prove che ciascun personaggio potrebbe proporre:

- Zia Emmy. Scrivete la ricetta dell'allegria...quali ingredienti ci mettereste?

- Zio Henry. Raccontate/mimate una barzelletta per far ridere lo Zio
- Dorothy. Imparate un ban divertente proposto da Dorothy
- Toto. Insegnate a Toto una canzoncina per stare allegri, cantandola come foste dei topolini
- Casa. Formate con i corpi la casa di Dorothy e farla muovere come trasportata dal ciclone per 4 metri, senza che nessun componente della squadra si stacchi mai dalla "scultura vivente".
- Mucche. Inventate una coreografia comica per un balletto dal titolo "Mucche all'Opera"
- Cavalli. Create un ritmo musicale che imiti le andature del cavallo e il suo verso.
- Nuvole. Gonfiate dei palloncini e, a coppie, spostateli con le mani lungo un percorso segnato, come fa il vento con le nuvole. Alla fine del percorso, scoppiateli a quattro mani.

Il gioco termina quando tutte le squadre avranno svolto le 8 prove e si sarà fatto il conteggio dei punti (compresi quelli extra), proclamando i vincitori.

Varianti: se si ha a disposizione un tempo minore oppure si vogliono creare meno squadre, è possibile ridurre i personaggi fino ai quattro principali (Dorothy, gli zii, Toto). Per bambini più piccoli (6-8 anni) occorre prevedere più di 10 minuti per ogni prova, riducendo il numero totale di prove (e quindi di squadre). Inoltre, è importante affiancare un animatore per ciascuna squadra e modificare alcune delle prove come la 5 e la 8. La 5 potrebbe essere sostituita con un disegno (es. colorare un disegno della casa con materiali strani messi a disposizione, es. terra, lenticchie,...). Nella 8 si dovrebbe evitare la fase dello scoppio dei palloncini che spesso spaventa alcuni bambini più piccoli.

Attenzioni educative: nei casi in cui le squadre siano eterogenee per età o i gruppi siano piuttosto numerosi, gli animatori pongano attenzione alla partecipazione attiva di tutti.

Condivisione: alla fine del gioco, far riflettere i bambini e i ragazzi sull'importanza del sorridere, del far sorridere e su quanto, questo atteggiamento positivo possa generare un vero cambiamento in noi e in tutti coloro che ci circondano. Si potrebbe inoltre proporre alle squadre di portare a casa gli smile conquistati, impegnandosi a far sorridere qualcuno.

Sfide

Ciclone bagnato

Finalità: favorire una sana competitività valorizzando tutti i talenti presenti in ciascuna squadra.

Destinatari: 8-10 anni. - **Durata:** 45'

Spazio necessario: aperto, di grandi dimensioni.

Occorrente: (per ciascuna squadra) 2 grandi secchi, una bottiglia di plastica, 4 birilli

Istruzioni: Prima dell'attività è importante che gli animatori abbiano disegnato il terreno di gioco indicando in maniera chiara una linea di partenza e una linea di arrivo per ciascuna squadra e una serpentina che unisce le due linee che definisca al meglio il percorso da praticare.

Dividere i bambini in squadre e disporli in fila indiana, a coppie, dietro le rispettive linee di partenza. In corrispondenza della linea di partenza di ciascuna squadra sarà posizionato un secchio colmo d'acqua e in corrispondenza della linea d'arrivo si troverà un secchio vuoto. Il gioco è una vera e propria staffetta e "ruota" tutto attorno al tema del ciclone. Infatti, alla via del capo-gioco, la prima coppia di ciascuna squadra prenderà la bottiglia vuota, la riempirà dal secchio pieno d'acqua e partirà per il percorso che va affrontato secondo le seguenti regole:

- i due concorrenti devono correre tenendo con tutte e quattro le mani la bottiglia senza staccarle mai dal contenitore,
- durante la corsa devono seguire il percorso indicato a terra,
- quando incontreranno lungo il tragitto un birillo, dovranno fare due giri attorno ad esso prima di ripartire.

Arrivati al termine del percorso i due concorrenti dovranno svuotare nel secchio vuoto la bottiglia cercando di creare un ciclone al suo interno (basterà ruotare la bottiglia coordinando i movimenti delle 4 braccia). Con la bottiglia ormai vuota dovranno correre alla linea di partenza, senza più tener conto del percorso segnato e lasciare il recipiente ormai vuoto nelle mani della seconda coppia che ripartire come descritto in precedenza. Vince la squadra che nel minor tempo possibile riesce a trasferire l'acqua dal secchio iniziale a quello finale nel minor tempo possibile e che al contempo riesce a conservare la maggior quantità d'acqua.

Varianti: per 6-8 anni si possono eliminare i birilli e i giri attorno ad essi durante il percorso che potrebbero causare la perdita d'equilibrio dei bambini e affidare la fase di riempimento della bottiglia iniziale a un animatore. per 11-14 anni si possono aumentare i giri attorno ai birilli ed inserire altri ostacoli da superare durante il percorso.

Attenzioni educative: se ci sono bambini con evidenti difficoltà motorie, si può inventare il ruolo dello "stratega". Sarà lui che in ogni squadra osserva l'andamento del gioco e detta la strategia sul riempimento della bottiglia dal secchio di partenza, la tecnica di svuotamento più efficace e come creare il ciclone più veloce in bottiglia.

Condivisione: alla fine dell'incontro far riflettere i bambini sull'importanza di unire le forze per vincere e le capacità di ciascuno. Infatti in questo gioco non basta essere forti e veloci, ma bisogna essere anche astuti e intelligenti per escogitare il metodo migliore di affrontare la sfida, bisogna saper collaborare con un compagno, bisogna saper aspettare quando si è più avanti e accelerare quando si è più indietro.

Atterraggio in un nuovo mondo

Finalità: proiettarsi nel futuro per il raggiungimento di piccoli obiettivi

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi/di piccole dimensioni

Occorrente: cartoncini con obiettivi scritti dagli animatori e cartoncini vuoti; penne.

Istruzioni: il GREST è un luogo nuovo e diverso in cui il ragazzo, il primo giorno, si inserisce per una o due settimane. L'animatore sa che il progetto educativo stimola il cambiamento attraverso l'esperienza di gruppo. Proiettarsi per il ragazzo, come per l'adulto, significa soddisfare delle aspettative che dipendono dagli altri, ma anche dal proprio impegno personale.

L'animatore prepara, quindi, dei cartoncini (*in diverse copie*) che riportano alcuni obiettivi presumibili dall'esperienza del GREST: *mi voglio divertire – desidero conoscere nuovi amici – vorrei imparare cose nuove – mi piacerebbe capirne di più di cose che non avevo mai sentito – spero che gli animatori sappiano ascoltarmi e farmi divertire – vorrei incontrare altri ragazzi che hanno interessi in comune con me – vorrei incontrare ragazzi*

Tornei

che siano diversi da me – vorrei mangiare delle cose buone – vorrei avere un po' di tempo per me... Successivamente l'animatore chiede ai ragazzi di formare un cerchio e posiziona in terra: i cartoncini scritti, altri vuoti e delle penne. Ogni ragazzo viene invitato, dopo aver letto con attenzione tutte le proposte, a sceglierne una che descriva una sua aspettativa. Chi non ne trova una adeguata, la può scrivere personalmente. L'animatore, poi, chiede a ciascuno di comunicare al gruppo la propria scelta e, a fine condivisione, di custodire con cura il cartoncino, perché verrà utilizzato nuovamente alla fine della settimana. L'ultimo giorno della settimana, l'animatore invita i ragazzi a rileggere il cartoncino e a verificare se è avvenuto totalmente o parzialmente quello che si aspettava.

Attenzioni educative: durante la durata del Grest l'animatore, in modo discreto, deve ricordare il contenuto del cartoncino per stimolare la parte di corresponsabilità del singolo. A fine settimana, in occasione della verifica, è importante che l'animatore ringrazi ogni ragazzo, comunicando quanto la condivisione fatta sia fondamentale per costruire insieme un Grest a misura dei ragazzi e degli animatori di quella parrocchia.

Condivisione: si può anche decidere di non effettuare la condivisione finale al termine della settimana, ma è importante ricordare ai bambini di confrontarsi, personalmente e onestamente, su quanto il risultato ottenuto sia stato determinato dall'organizzazione e dagli animatori, ma anche dal proprio reale impegno.

I colori della casa di Dorothy

Finalità: costruire con materiali di riciclo una casa base per la squadra per tutta la durata del Grest e scoprire come insieme si può portare colore e portare avanti un progetto condiviso.

Durata: 90'

Occorrente: (per ciascuna squadra) un cartone grande o più cartoni; forbici a punta rotonda; taglierino (solo per gli animatori); nastro adesivo (eventualmente colla a caldo); pennarelli di vari colori; tempere e pennelli; fogli bianchi.

Istruzioni: inizialmente si chiede a ciascun ragazzo di immaginare la casa di Dorothy e di disegnarne il progetto su un foglio bianco. È importante dare il tem-

po ai ragazzi di sognare la realizzazione della casa, individualmente, perché possano così più facilmente esprimere le proprie idee. Una volta che i ragazzi consegnati i progetti, gli animatori formeranno delle squadre e divideranno, ulteriormente, le squadre in due parti: una degli "ingegneri" meno numerosa, che si occupi della costruzione dello scheletro della casetta e una dei "decoratori" che si occupi della costruzione delle parti più piccole da attaccare (cognolo, finestre, porta...).

Per la costruzione dello scheletro:

- eliminare le ali del cartone sul fondo dello scatolone o degli scatoloni con il taglierino;
- chiudere le ali superiori della casa per creare il tetto;
- attaccare eventuali altri cartoni per ingrandire la casa.

Per la costruzione delle decorazioni:

- prendere le misure per realizzare la porta e almeno una finestra;
- realizzare con i cartoni le parti da incollare, avendo prima preso le opportune misure del pezzo da incollare.

Entrambe le squadre, alla fine di questa fase, potranno personalizzare la casetta, facendo sparire il grigio del cartone, con i colori e la loro fantasia! In particolare saranno i progetti dei ragazzi a renderle originali e personalizzate: es. la forma della maniglia della porta, i colori dei fiori alla finestra, il sole sorridente sul tetto, ecc... Gli animatori spiegheranno infine ai ragazzi che quella sarà la loro casa-base per tutto il Grest.

Attenzioni educative: fare attenzione che tutti i ragazzi partecipino, incoraggiandoli a scegliere una delle due squadre di ingegneri o decoratori. Inoltre gli animatori avranno preparato prima tutto il materiale necessario, magari rivolgendosi a supermercati nelle vicinanze, per recuperare gli scatoloni da riciclo. Sarebbe anche preferibile che facessero una prova della costruzione dello scheletro, prima di proporla ai ragazzi, per spiegarla poi con maggiore agilità. Infine lasciare un momento per festeggiare con tutta la squadra la costruzione della casa che sarà la loro base per tutta la durata del Grest!

Condivisione: riflettere insieme ai ragazzi su come un armonioso lavoro di gruppo riesca a contagiare di gioia e colore!

Eventi



Curiosità

Il paese dei Munchkin

In scena c'è l'abitazione come nella puntata precedente, ma senza la scatola della botola. Intorno alla casa, un tappeto di erba verde, fiori, alberi con frutta; in un angolo, un torrente (ricreato magari da una stoffa azzurra). Annesse ad una parete della casa ci sono un paio di scarpette rosse con la punta all'insù. Una luce gialla intensa illumina il palco (in alternativa sul fondo o dall'alto viene fatto calare un cartoncino a forma di sole). Dorothy e Toto dormono aggrappati al letto piccolo. Dopo un forte boato, si risvegliano pian piano.

Dorothy - Ehi! Ma cosa è successo?!? Finalmente la casa non si muove più! E che bel sole! Wow ... Toto! Hai visto che splendido spettacolo? Il ciclone ha portato la casetta in un paese bellissimo! (Cominciando a muoversi oltre le mura della casa) Che meraviglia questi prati verdi! Guarda! E lì? Un torrente! Altro che le grigie praterie del Kansas... Ehi (sorridente mentre entra un gruppo di quattro attori: la Strega del Nord e 3 Munchkin), chi sono quei tipetti che si stanno avvicinando? Che aspetto originale!

La Strega del Nord ha un cappello bianco a forma di cono parecchio alto, intorno al quale pendono dei campanellini; indossa un grande mantello ugualmente bianco tempestato di stelle, tipo glitterato; ha i capelli canuti e il viso rugoso. La sua andatura lenta la fa sembrare un'anziana nonnina.

I tre personaggi Munchkin indossano abiti azzurri con degli stivali lucidissimi dalla punta all'insù; in testa, hanno un cappello come quello della Strega del Nord, ma azzurro; la loro barba è bianca.

I Munchkin restano indietro. La Strega del Nord avanza e si inchina dinanzi a Dorothy.

Strega del Nord - Sii la benvenuta nel paese dei Munchkin, nobilissima fata. Ti siamo infinitamente grati per aver ucciso la perfida Strega dell'Est.

Dorothy (incredula, tra sé) - Eh?!? Fata?!? Ma di cosa sta parlando? Io sono solo una povera bambina che il ciclone ha trasportato lon-

tano da casa... ci mancherebbe che sia un'assassina! (imbarazzata, alla Strega) Lei è molto gentile, signora, ma guardi che si sbaglia: io non ho mai ucciso nessuno!

Strega del Nord - La tua casa sì, però. Il che, in fondo, è la stessa cosa. Guarda tu stessa! (indica le scarpette) Non vedi quei due piedi che spuntano sotto un pezzo di parete?

Dorothy (guardando le scarpe e urlando spaventata) - Aiuto! La casa le è piombata proprio sopra! E ora?

Strega del Nord - E ora nulla! La Strega dell'Est per anni ha reso schiavi i Munchkin. Ora che è morta, sono finalmente liberi e ti saranno grati per sempre.

Dorothy - Chi sono i Munchkin?

Strega del Nord - Il popolo che abita le terre dell'Est in cui ci troviamo ora e che, quando ha visto morire la Strega dell'Ovest, mi ha subito inviato un messaggio. Ed eccomi qui. Io sono la Strega del Nord.

Dorothy (spaventata) - Oh, povera me! Lei è proprio una strega?

Strega del Nord - Ma certo. Però sono una strega buona e tutti mi vogliono bene. Purtroppo non sono potente come la perfida Strega dell'Est, altrimenti avrei provveduto io stessa a liberare i miei amici.

Dorothy - Io credevo che tutte le streghe fossero cattive.

Strega del Nord - Ah, no. Ti sbagli. Due delle quattro streghe del Paese di Oz sono buone: una sono io, per cui posso assicurartelo, l'altra è quella del Sud. Di malvagie ora ne resta soltanto una: la Strega dell'Ovest.

Dorothy - Ma zia Emmy, che vive



nel Kansas, mi ha detto che tutte le streghe sono morte secoli fa!

Strega del Nord (seria, pensosa) - Kansas hai detto? Mai sentito nominare prima d'ora. Comunque se è un paese civile, la cosa non mi sorprende: in quei paesi ormai non ci sono più né streghe né fate, né maghi né stregoni. Il regno di Oz, invece, non è mai stato civilizzato e per questo noi ci siamo ancora. Toh! (Indicando le scarpe rosse) non mi ero accorta che la strega si fosse già disseccata! (Ridendo) Era così vecchia che il sole l'ha polverizzata in un batter d'occhio. Le scarpette, però, sono rimaste e ti appartengono, bambina (le prende e le porge a Dorothy). La Strega dell'Est andava fiera delle sue scarpette rosse per cui io credo che abbiano dei poteri magici; quali, però, non siamo mai riusciti a saperlo.

Dorothy (prendendo le scarpe con aria triste) - Grazie. Anche se ciò che vorrei davvero è tornare a casa; chissà come sono in pena gli zii per la mia scomparsa! Vi prego, mi aiutate a ritornare nel Kansas?

I Munchkin e la Strega del Nord si scambiano un'occhiata, poi guardano Dorothy e scuotono la testa.

Munchkin 1 - A est si estende un immenso deserto che nessuno al mondo riuscirebbe ad attraversare.

Munchkin 2 - Idem al sud, il paese dei Quadling. Lo so perché ci sono stato e l'ho visto quel deserto. Munchkin - lo ho sentito dire che anche ad ovest è la stessa cosa. Il paese è abitato dai Winkie e vi regna la perfida Strega dell'Ovest. Se tu ci mettesti piede, bambina, verresti subito imprigionata.

Strega del Nord - Il Nord è il mio paese e anch'esso confina con l'immenso deserto che circonda l'intero regno di Oz. Penso proprio, mia cara, che tu debba restare per sempre con noi.

Dorothy scoppia in lacrime. I Munchkin le prestano dei fazzoletti e si mettono a piangere anch'essi. La strega si toglie il cappello e lo tiene in equilibrio sul naso per la punta.

Strega del Nord - Voilà (dal cappello tira fuori un foglio sul quale c'è scritto a grandi lettere: che Dorothy vada alla città di smeraldo)! Sei Dorothy, vero? Vai alla Città di Smeraldo che si trova esattamente al centro del regno; Oz è il grande mago che la governa, (sottovoce) più potente di tutte noi streghe messe insieme. Forse lui ti aiuterà a tornare a casa.

Dorothy - È un uomo buono?

Strega del Nord - È un mago buono. Non so se sia anche un uomo perché non l'ho mai visto.

Dorothy - E come ci vado da lui?

Strega del Nord - A piedi. È un viaggio molto lungo attraverso un paese ora bellissimo, ora cupo e pauroso. Da parte mia, userò tutte le arti magiche che possiedo per tenerti lontana dai guai.

Dorothy - Perché non viene anche lei con me? Mi sentirei molto più tranquilla.

Strega del Nord - No, questo non posso farlo, piccola, ma ti darò un bacio. Vedrai che nessuno oserà nuocere a chi è stato baciato dalla Strega del Nord (Si avvicina a Dorothy e la bacia lasciando sulla sua fronte un'impronta rotonda e lucente). La strada per giungere alla Città di Smeraldo è lastricata di pietre gialle. Seguila e non ti smarrirai. Quando sarai al cospetto di Oz non aver paura, raccontagli la tua storia e chiedigli aiuto. Addio, bambina cara.

I Munchkin si inchinano fino a terra dinanzi a Dorothy ed escono. La Strega del Nord, prima di uscire, fa un cenno con la testa, poi gira per tre volte sul tallone sinistro.



Curiosità

Il secondo giorno dell'attività estiva è sempre molto particolare. L'emozione dell'inizio dell'avventura si coniuga con la curiosità per tutto ciò che potrà accadere a breve. Attività, gite, giochi, laboratori, incontri, storie, amicizie... tutto può davvero "prendere forma"! Anche Dorothy si trova improvvisamente in un mondo completamente diverso, ben lontano dal grigiore del Kansas. Colori, personaggi strani e streghe vengono da lei affrontati con la curiosità di una ragazza sincera e buona, che si trova immersa in un'avventura incredibile. Anche tu vivi con curiosità questa giornata, nella gioia di un momento indimenticabile.

Cervello

Ci vuole cervello per agire con curiosità nel rispetto degli altri.

Nella giornata di oggi cerca di osservare con curiosità tutto ciò che ti sta intorno. Molte saranno le occasioni e le possibilità in tal senso. Cerca soprattutto di essere curioso nella scoperta delle persone che ti stanno accanto, dei tanti ragazzi e animatori che ti accompagnano in questa estate... ma fallo con intelligenza, senza essere particolarmente invadente e inopportuno. Osserva, avvicinati all'altro, fai domande attente per entrare in relazione. È un primo passo per avere tanti amici. Appunta tutto ciò che di curioso hai scoperto sulla pietra gialla.

Coraggio

Ci vuole coraggio per aprirsi agli altri.

All'inizio di questa giornata indossa gli occhiali verdi e racconta un po' di te stesso a un altro amico, cercando di soddisfare completamente la sua curiosità. Passa al tuo compagno la tua pietra gialla, chiedendogli di fare la tua carta d'identità (nome, ritratto, segni particolari, aspetti curiosi, sogni...).

Cuore

Ci vuole cuore per dare un bacio di incoraggiamento.

Nella giornata di oggi, tutte le volte che hai la possibilità di parlare con calma e con attenzione con un altro ragazzo o animatore, concludi questo incontro con un bacio sulla fronte. È un segno di protezione e di affetto, simile al bacio che ha dato la Strega del Nord a Dorothy. Sulla pietra gialla disegna il contorno della labbra delle persone che "hai baciato"... scoprirai che anche le labbra, come il cuore, sono diverse fra loro e piene di identità.

Salmo 121

1 Canto delle salite.

*Alzo gli occhi verso i monti:
da dove mi verrà l'aiuto?*

*2 Il mio aiuto viene dal Signore:
egli ha fatto cielo e terra.*

*3 Non lascerà vacillare il tuo piede,
non si addormenterà il tuo custode.*

*4 Non si addormenterà, non prenderà
sonno
il custode d'Israele.*

*5 Il Signore è il tuo custode,
il Signore è la tua ombra
e sta alla tua destra.*

*6 Di giorno non ti colpirà il sole,
né la luna di notte.*

*7 Il Signore ti custodirà da ogni male:
egli custodirà la tua vita.*

*8 Il Signore ti custodirà quando esci e
quando entri,
da ora e per sempre.*

Commento

Il Salmo 121 ci conduce dentro l'esperienza del pellegrinaggio.

Il cammino, com'è facilmente immaginabile, non è privo di difficoltà e di pericoli. In questa situazione lo sguardo del pellegrino torna ad alzarsi in alto, in cerca di aiuto.

Alzo gli occhi verso i monti, da dove mi verrà l'aiuto? È un'esperienza che ciascuno di noi fa nella sua vita e che anche Dorothy prova nel nuovo mondo che incontra. Gli occhi si alzano verso l'alto, perché siamo consapevoli che né le nostre risorse personali, né quelle che possono salire dal basso, dalla terra e dalla storia degli uomini, bastano a proteggerci e a riscattarci da ogni male. Un aiuto anche dall'alto quindi, perché non posso solo confidare in me stesso. Un aiuto da Colui che, in modo personale, dentro l'autenticità di una relazione, è il Signore del cielo e della terra.

Incontriamo qui un modo di dire tipicamente biblico, che ritorna più volte in questo salmo: si designano due poli opposti, come cielo e terra, per indicare la totalità che è ricompresa tra di essi. Dio è il creatore del cielo e della terra, di tutto ciò che esiste. Anche io quindi appartengo al Lui: Dio mi ha fatto, gli sono caro, non è possibile che mi trascuri. Se egli mi ha tratto dal nulla per rendermi un vivente, nella fedeltà del suo amore continuerà a custodire la mia vita perché non riporti nel nulla.

Il Dio creatore non può che essere il Dio fedele in un rapporto di relazione. Colui che prega infatti non cerca soltanto un aiuto, ma una relazione: qualcuno che lo possa aiutare, qualcuno che, in un certo senso, ci "dia un bacio".

Il Grande Gioco delle Streghe

Finalità: valorizzare i diversi talenti di ciascun giocatore in vista di un obiettivo di gruppo comune.

Destinatari: tutti - **Durata:** 2h

Spazio necessario: aperto/chiuso

Occorrente: (per ogni squadra) ca.50 stelline verdi; una pedina (vanno bene dei peluche); materiale per la prova finale (carta velina, cartoncino; colla, filo, un phon). Un dado; 40 cartoncini gialli; tutto il materiale che occorre nelle varie prove che si proporranno.

Istruzioni: Il gioco si articola come un grande gioco dell'oca. Il percorso è quello della strada dai mattoni gialli. Ogni casella sarà rappresentata da un cartoncino giallo sul quale ci sarà scritto il numero della casella e la prova da superare. Prima di iniziare, gli animatori avranno preparato il percorso secondo la seguente struttura:

- Casella PARTENZA
- Casella 1: 10 Salti su un piede
- Casella 2: Cuore
- Casella 3: STREGA DELL'EST
- Casella 4: Avanti di 2
- Casella 5: Cervello
- Casella 6: STREGA DEL NORD
- Casella 7: Coraggio
- Casella 8: Indietro di 5
- Casella 9: STREGA DELL'OVEST
- Casella 10: Indietro di 4
- Casella 11: Avanti di 1
- Casella 12: STREGA DEL SUD
- Casella 13: 10 salti su 1 piede
- Casella 14: Cuore
- Casella 15: STREGA DELL'EST
- Casella 16: Avanti di 2
- Casella 17: Cervello
- Casella 18: STREGA DEL NORD
- Casella 19: Coraggio
- Casella 20: Indietro di 5
- Casella 21: STREGA DELL'OVEST
- Casella 22: Indietro di 4
- Casella 23: Avanti di 1
- Casella 24: STREGA DEL SUD
- Casella 25: 10 Salti su un piede
- Casella 26: Cuore

- Casella 27: STREGA DELL'EST
- Casella 28: Avanti di 2
- Casella 29: Cervello
- Casella 30: STREGA DEL NORD
- Casella 31: Coraggio
- Casella 32: Indietro di 5
- Casella 33: STREGA DELL'OVEST
- Casella 34: Indietro di 4
- Casella 35: Avanti di 1
- Casella 36: STREGA DEL SUD
- CASELLA DOROTHY
- Casella 37: 10 Salti su un piede
- Casella Arrivo: MAGO DI OZ

Ciascuna casella prevede qualcosa di specifico.

Per le caselle cuore/cervello/coraggio bisognerà pensare a delle prove secondo il seguente schema:

- **Caselle Cuore:** si preparano prove che coinvolgano musica, arte e qualsiasi altra forma espressiva. Più prove (diverse tra loro) moltiplicate per quante sono le caselle "cuore"

- **Caselle Cervello:** si preparano prove che coinvolgano quiz, test, giochi matematici, letterari, rompicapo, scioglilingua. Più prove (diverse tra loro) moltiplicate per quante sono le caselle "cuore"

- **Caselle Coraggio:** si preparano prove che coinvolgano attività motorie e sportive. Più prove (diverse tra loro) moltiplicate per quante sono le caselle "cuore".

Il superamento corretto delle prove Cuore, Cervello e Coraggio, assegna alla squadra 2 stelline per ogni prova.

- **Casella Dorothy:** fa guadagnare 5 stelline verde smeraldo e si avanza di 2 caselle

- **Casella Strega dell'EST:** si torna alla partenza e perdi 3 stelline verde smeraldo

- **Casella Strega del NORD:** si guadagna 1 carta immunità da giocare nel caso si capiti su Strega dell'Est o Strega dell'Ovest.

- **Casella Strega dell'OVEST:** si sta fermo 2 turni e si perdono 5 stelline verde smeraldo

- **Casella Strega del SUD:** la squadra dovrà pescare una carta dalle tre che vengono proposte coperte. Si potrà trovare scritto: "Guadagna 1 stellina verde" oppure "Raggiungi la Strega del Nord in una casella a piacere" oppure "Raggiungi Dorothy in una casella a piacere"

- **Casella Mago di OZ:** arrivati su questa casella, per accedere alla prova finale, la squadra dovrà aver conquistato almeno 30 stelline verde smeraldo altrimenti tornerà dalla Strega dell'Ovest alla casella

Sfide

21. Se la squadra è in possesso delle 30 stelline può accedere in automatico alla prova finale che consiste in una prova di abilità manuale (costruire una piccola mongolfiera), il cui superamento decreta la vittoria.

Prima di iniziare, ogni squadra sceglie una pedina (l'ordine di scelta dipende da un primo giro di lancio del dado) e riceve cinque stelline verde smeraldo di partenza. Vince la squadra che terminerà il percorso nel minor tempo possibile.

Varianti: si può proporre il gioco a qualsiasi fascia d'età purché si cambi la proposta delle prove da superare in base all'attività scelta. Per i bambini più piccoli, occorre prevedere la presenza di un animatore per l'ultima prova manuale. Sarebbe bello se alcuni animatori si travestissero dalle quattro streghe, da Dorothy e dal Grande Mago di Oz e spuntassero fuori durante il percorso.

Attenzioni educative: bisogna essere molto attenti affinché siano tutti partecipi, (es. alternando il lancio del dado, dello spostamento della pedina, il coinvolgimento nelle prove,...).

Condivisione: le prove di diversa tipologia (cuore, cervello, coraggio), ci consentono di far riflettere sulle abilità e i talenti di ciascuno. Inoltre, si può far notare che il gioco risulta essere al tempo stesso sia di abilità sia di strategia di gruppo, proprio perché bisogna arrivare da Oz con trenta stelline verde smeraldo (pertanto, quando la squadra capita in una casella che permette la scelta di spostarsi, è necessario muoversi sul percorso con l'obiettivo di raccogliere quante più stelline possibili).

Nelle scarpe della strega

Finalità: sperimentare che l'unione del gruppo è la "magia" che rende forti.

Destinatari: tutti - **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto, di ampie dimensioni (meglio se un prato senza ostacoli)

Occorrente: (per ciascuna squadra, lungo il percorso), fiori di carta, biglie o sassolini verde smeraldo in quantità uguale al numero dei bambini della squadra più numerosa, un filo legato tra due pali con appesi dei candelotti di ghiaccio realizzati con il cartoncino; (per la base di partenza EST) un paio di copriscarpe di

stoffa rossa, ciascuna legata ad un nastro lungo circa un metro; nastro o cordoncino lungo circa 3 metri (*guinzaglio di Toto*). Un fischietto e nastro segnaletico per delimitare le diverse aree di gioco del campo.

Istruzioni: Si tratta di una staffetta a squadre. I giocatori si disporranno a coppie: uno sarà Dorothy e l'altro Toto. Al via, Dorothy indosserà le scarpette rosse della strega e terrà con una mano i fili che collegano le scarpe. Toto, con il guinzaglio legato alla caviglia e collegato all'altra mano di Dorothy, dovrà camminare a quattro zampe (appoggiandosi sulle mani e sui piedi). Si sposteranno insieme lungo un percorso tracciato a zig zag verso Sud, Nord, e infine a spirale, tentando di raggiungere così la base della Città di Smeraldo; sulla via verranno posizionate le basi in cui saranno appostate le rispettive Streghe buone (nord, sud). Lungo il percorso verso Sud, Dorothy dovrà raccogliere due fiori (uno per sé e uno per Toto) e lasciarli come omaggio nella base della Strega del Sud, verso nord dovrà staccare dal filo due candelotti di ghiaccio e portarli alla base della Strega del Nord e nella spirale finale dovrà cercare due pietre smeraldo (sassolini o biglie) da portare alla Città di Smeraldo. Solo Dorothy potrà raccogliere gli oggetti senza mai lasciare i nastri dalle mani, mentre Toto glieli potrà solo indicare. Arrivati alla fine, Toto, liberato dal guinzaglio, correndo normalmente, riporterà indietro guinzaglio e scarpette per far partire la seconda coppia, fino a che tutti i bambini avranno partecipato alla gara. Nel caso in cui una squadra sia meno numerosa, i bambini che hanno già gareggiato, ripeteranno il gioco fino al ritrovamento di tutti gli oggetti. Vince la squadra che li recupera per prima.

Varianti: il gioco si può svolgere in contemporanea tra tutte le squadre, ma anche con una o due squadre alla volta. In questo caso i tempi si allungano.

Attenzioni educative: con i bambini più piccoli (6-8 anni), potrebbe essere troppo difficile muoversi e raccogliere oggetti con entrambe le mani occupate, in questo caso si potrebbe facilitare il percorso eliminando il filo che penzola dalle scarpette rosse. In ogni caso, è bene che gli animatori formino coppie di giocatori piuttosto omogenee per età ed altezza.

Condivisione: chiedere ai bambini di riflettere sulle difficoltà dell'impresa svolta: quella di condividere un compito, essendo legati ad un'altra persona. "Che cosa avete provato? Che cosa avete pensato dell'altro? Vi siete sentiti incoraggiati dalla squadra? Vi siete sentiti gratificati al termine del gioco?"

Laboratori

Tornei

Chi sei e da dove vieni?

Finalità: conoscere i compagni attraverso oggetti propri, importanti per loro, o che li caratterizzano.

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi/di piccole dimensioni

Occorrente: un oggetto portato dai ragazzi e impacchettato con un vecchio giornale; cartellone; pennarello.

Istruzioni: al fine di conoscersi meglio, l'animatore durante la prima settimana di GREST invita i ragazzi a portare un oggetto che li rappresenti o che abbia un significato davvero importante. L'oggetto deve essere impacchettato con un foglio di giornale o carta non troppo rigida, in modo da farne intuire la forma. L'animatore ritira poi tutti gli oggetti a inizio giornata e li posiziona su un grande tavolo, al centro di una stanza (o anche in uno spazio all'aperto). Successivamente i ragazzi vengono invitati ad avvicinarsi agli oggetti e avranno 2 minuti di tempo per osservarli e per immaginare cosa si possa nascondere dentro gli involucri di carta. Trascorso il tempo dato, l'animatore consegna a ogni ragazzo un oggetto, poi chiede a ciascuno di indovinare l'oggetto nascosto nell'involucro e il rispettivo proprietario. L'oggetto viene poi scartato e restituito al proprietario, con la richiesta di farsi raccontare perché ha portato proprio quell'oggetto. Mentre avviene la fase di restituzione, l'animatore riporta su un cartellone, che resterà poi appeso a una delle pareti dell'oratorio, nomi di oggetti, proprietari e i rispettivi significati degli oggetti. Nelle settimane successive gli animatori realizzano o procurano una bacheca per esporre tutti gli oggetti portati dai ragazzi.

Varianti: per 10-14 anni si possono utilizzare foto, film o libri che hanno rappresentato qualcosa di importante per la propria vita, e che si desidera condividere con animatori e amici del Grest.

Attenzioni educative: l'attività, pur nella sua semplicità, apre alla reale possibilità di conoscere meglio i ragazzi. Queste preziose informazioni potranno essere utilizzate in seguito per valorizzare elementi e disposizioni dei vari componenti il gruppo.

Condivisione: se i ragazzi sono numerosi si può organizzare l'attività in modo da suddividere le presentazioni degli oggi in 2/3 momenti diversi della giornata.

Il berretto a sonagli

Finalità: far conoscere e acquisire ai ragazzi le proprie capacità artistiche insegnando loro ad affrontare i propri limiti e a superarli nella praticità.

Durata: 120'

Occorrente: 2 cartoncini colorati per il cappello; 1 cartoncino di diverso colore per la fascia decorativa; matita; forbici; colla a caldo oppure nastro adesivo; bottoni colorati o tappi di metallo forati al centro; cordoncino; eventuali materiali da decoro.

Istruzioni:

1. Disegnare sul cartoncino colorato un quarto di cerchio e ritagliarlo con le forbici.
2. Arrotolare il pezzo ottenuto in modo da formare un cono, facendo attenzione che la circonferenza della base corrisponda a quella della testa; quindi fissarlo con il nastro adesivo o con la colla a caldo.
3. Dall'altro cartoncino ricavare due cerchi più larghi di 6 cm della base del cono, poi da ognuno tagliare al centro un cerchio grande quanto la base del cono, in modo da ottenere 2 anelli.
4. Fatto ciò, tagliare lungo tutta la base del cono delle linguette di circa 2 cm e piegarle verso l'esterno.
5. A questo punto inserire dall'alto del cono il primo anello ed incollarlo alla sua base facendovi aderire le linguette prima tagliate, poi incollare il secondo anello sotto il primo, in modo da rinforzare la base del cappello.
6. Per completare, ritagliare dal cartoncino di diverso colore una striscia alta 1,5 cm ed incollarla attorno alla base del cappello.
7. Tagliare un segmento di cordoncino di lunghezza pari ai $\frac{2}{3}$ della circonferenza testa, inserirlo sul cilindro dall'alto e fermarlo in tre punti con il nastro o la colla.
8. Tagliare 5 segmenti di cordoncino lunghi 10 cm e infilarci 5 bottoni ciascuno. Ora annodare le due estremità di ciascun segmento al cordoncino, di cui al punto 7, avendo premura di bloccarli saldamente. I grappoli, così creati, possono essere posizionati lungo il cordoncino a proprio piacimento. Agitando il capo si riprodurrà un piacevole suono.

Attenzioni educative: prima dell'inizio del gioco è bene descrivere e contestualizzare i berretti a sonagli che gli abitanti di Munchkin indossavano quotidianamente. All'interno dell'esperienza estiva si può pensare di indossare i cappellini nei momenti di festa.

Condivisione: alla fine di ogni giornata il cappello può essere scambiato con quello di un compagno con cui si condivide l'attività estiva e gli animatori potrebbero cogliere l'occasione per sottolineare come i capelli consentano di ritrovarsi, non perdersi, ma anche riconoscersi appartenenti a un stesso gruppo.

Eventi



Cervello

Lo Spaventapasseri

Sulla scena, i prati verdi del regno di Oz con un sentiero formato da pietre gialle. Su un lato, già dall'inizio della scena, un campo di grano delimitato da uno steccato azzurro al cui centro c'è lo Spaventapasseri legato ad un palo. Lungo la strada, tre casette azzurre dalla forma strana (es. tetti a cupola), una delle quali più grande delle altre. Dorothy ha un paniere in mano e le scarpe rosse ai piedi. Cammina insieme a Toto.

Dorothy - Sai Toto, credo sia stata una buona mossa prendere qualche provvista ed indossare le scarpe rosse ... le mie non avrebbero mai retto il viaggio verso la Città di Smeraldo. Che dici mi stanno bene? (Toto abbaia) E poi pare siano anche fotate! Non vedo l'ora di chiedere al grande Mago Oz la strada per tornare a casa. Ora cerchiamo di seguire la strada lastricata di pietre gialle! Ehi, che case strane hanno i Munchkin!

Le pietre gialle che indicano il sentiero possono essere fatte di cartoncino/cartone giallo; le case possono essere dipinte su un fondale o costruite in 3D. Dietro esse, si nascondono gli attori che, al passaggio di Dorothy, escono ad inchinarsi e ringraziarla. Davanti alla casa più grande si balla, si suona, si mangia.

Munchkin I - Prego signorina! Si fermi con noi: vogliamo ringraziarla! Questa è la casa di Boq, uno dei più ricchi Munchkin del paese; siamo riuniti per festeggiare la liberazione dalla tirannia della perfida strega.

Boq (mentre Dorothy mangia ciò che le offrono, mostrando riconoscenza) - Ciao, sono Boq. Tu devi essere una grande strega perché hai scarpette rosse e hai ucciso la perfida Strega dell'Est. E poi sei vestita di bianco e solo le streghe portano quel colore.

Dorothy - Ma il mio vestito è bianco a quadretti azzurri!

Boq - Ancora meglio! L'azzurro è il colore dei Munchkin, questo significa che sei una strega amica.

Dorothy (tra sé, imbarazzata) - Ma che strega e strega! (a Boq) È molto lontana da qui la Città di Smeraldo?

Boq - Non so, non ci sono mai andato. Ma è meglio starsene alla larga dal Mago Oz, a meno

che non si abbiano affari importanti da sbrigare con lui in persona. Di certo la città non è vicina e ti serviranno molti giorni di cammino per raggiungerla; tra l'altro, attraversando luoghi pericolosi e selvaggi.

Dorothy (affranta) - Non mi dai belle notizie. Del resto, però, so che solo il grande Oz potrebbe aiutarmi a tornare nel Kansas, perciò devo farmi coraggio e proseguire. Vi saluto amici, riprendo il mio cammino.

Dorothy prosegue lungo la strada e si appoggia allo steccato azzurro; osserva lo Spaventapasseri.

Lo spaventapasseri è legato ad un palo ed è vestito come un Munchkin, solo che i suoi vestiti, il cappello e gli stivali sono logori e di un blu sbiadito. È opportuno che gli abiti siano di una taglia più grande del normale per poterli imbottire di paglia. La paglia fuoriuscirà un po' dalle maniche, dal collo e dalle caviglie. Il trucco deve accentuare molto gli occhi (uno più grande, uno più piccolo), il naso e la bocca.



Spaventapasseri (con voce un po' rauca, inchinandosi per salutare Dorothy) - Buongiorno.

Dorothy (sorpresa, scavalcando lo steccato e raggiungendolo) - Tu... tu parli? Sto bene, grazie. E tu?

Spaventapasseri - Beh, insomma... È una gran noia starsene notte e giorno infilzato quassù. Saresti così gentile da aiutarmi a liberarmene? Te ne sai proprio grato (Dorothy si alza sulla punta dei piedi e stacca dal palo lo Spaventapasseri, che si stracchia) Grazie mille! Ora mi sento un altro. E tu chi sei? Dove vai?

Dorothy - Mi chiamo Dorothy; sono diretta alla Città di Smeraldo per chiedere a Oz di farmi tornare a casa.

Spaventapasseri - Dov'è questa Città di Smeraldo? E chi è questo Oz? Sai... io non so niente di niente. Ho la testa piena di paglia e non ho cervello. Anzi, credi che se venissi con te Oz mi darebbe un po' di cervello?

Dorothy - Bah... Non saprei. Ma, anche se fai il viaggio a vuoto, non starai peggio di adesso, no?

Spaventapasseri - Hai ragione. Sai. (In tono confidenziale) a me non importa di avere tutto il corpo pieno di paglia; non mi dispiace per niente, anzi, perché così non posso farmi male. Se qualcuno mi pesta i piedi o mi punge con uno spillo non sento niente. Bello no? Ma non mi va che la gente mi consideri uno stupido.

Dorothy - Ti capisco. Poverino. Allora andiamo! Non spaventarti di Toto, ringhia, ma non morde mai.

Spaventapasseri - Oh, non mi preoccupa! Non può mica rovinarmi la paglia! Io ho paura solo dei fiammiferi accesi. Piuttosto, dammi quel panierino: ti aiuto

volentieri, tanto non mi stanco mai. E stai certa che non rubo cibo: non ho mai fame; la mia bocca è solo dipinta. Ma raccontami di te e del tuo paese! (Parte una musica. Dorothy mima il racconto) Perché vuoi lasciare questi bei posti per tornare in quel posto grigio?

Dorothy - Si vede che non hai cervello. Noi, gente in carne e ossa, preferiamo sempre la nostra casa a qualsiasi altro posto, anche se è grigia e squallida. Piuttosto, finora ho parlato sempre io. Tu, chi sei?

Spaventapasseri - La mia vita è così breve che c'è poco da raccontare. Sono stato fabbricato solo ieri. Testa, orecchie, occhi un po' buffi, poi naso e infine bocca. Mi sono divertito molto mentre mi fabbricavano il tronco, le braccia e le gambe e quando hanno unito testa e collo, sono stato molto orgoglioso: mi sentivo proprio uguale a tutti gli altri umani. Quando il mio costruttore mi ha portato nel campo e mi ha lasciato là dove tu mi hai trovato, da solo, sono arrivati molti uccelli che, appena mi vedevano, scappavano via spaventati, credendo fossi un vero Munchkin. Questo - lo confesso - mi faceva piacere. Ad un tratto, però, un vecchio corvo ha scoperto il trucco e ha divorato tutto il grano. Vedendo lui, anche gli altri uccelli hanno scoperto che ero un fantoccio e, dopo poco, mi hanno circondato. Mi sono sentito tristissimo: uno spaventapasseri fallito. È stato il vecchio corvo a consolarmi come poteva: "Ti manca solo un po' di cervello - ha detto - altrimenti saresti un uomo come tanti, addirittura meglio di molti. L'unica cosa che valga davvero è il cervello; poco importa, poi, che uno sia uomo o

corvo". Riflettendo su queste parole ho deciso di tentare di procurarmi questo famoso cervello, ma non sapevo da dove cominciare. Per fortuna sei passata tu. Spero che Oz mi concederà un po' di questo cervello. È molto spiacevole sentirsi stupido.

Dorothy - Posso solo immaginarlo. Bene, allora rimettiamoci in cammino.

I due scendono dal palco seguendo le pietre gialle che sono sistemate anche tra i ragazzi in platea. In fondo, alle spalle degli spettatori, ci sono dei rami che formano come una capanna e delle foglie secche per terra.

Spaventapasseri (camminando tra i ragazzi) - Altro che prati verdi! Il paesaggio si è completamente trasformato! Comunque se questa strada è entrata nella foresta, prima o poi ne uscirà. La Città di Smeraldo si trova all'altro capo della strada, quindi dobbiamo seguirla ovunque ci porti.

Dorothy - Ma che bella scoperta! Questo lo capirebbe chiunque.

Spaventapasseri - Beh ... se ci fosse voluto del cervello, non ci sarei mai arrivato, lo ammetto.

Dorothy - Ora però è meglio trovare un posto per passare la notte. Qui va benissimo. Sono stanchissima.

Spaventapasseri - Fai pure, io ti aspetto. Non so cosa voglia dire essere stanchi.

Dorothy si distende per dormire, lo Spaventapasseri rimane in piedi in un angolo.



Cervello

Incontriamo in questa giornata la prima delle parole chiavi di questa avventura. Nella vicenda di oggi Dorothy incontra uno Spaventapasseri che, avendo la testa di paglia, desidera un cervello. È un incontro interessante anche per noi. Troppo volte non pensiamo di avere un cervello o meglio non siamo capaci di utilizzarlo nel modo migliore. In quante situazioni risultiamo infatti distratti, indifferenti, superficiali rispetto ai significati della nostra vita? Quanti momenti scorrono via senza poterli davvero valorizzare? Quante relazioni con gli altri non vengono curate con la giusta attenzione? Ci vuole cervello anche per scoprire i tanti carismi presenti nell'attività estiva, per comprendere come la diversità non è mai un ostacolo, ma una risorsa che amplifica sistematicamente la possibilità di sviluppo della comunità. Ogni carisma è dono di Dio e tocca a ciascuno di noi fare in modo che abbia le occasioni per crescere e svilupparsi. Cerca quindi di utilizzare tanto cervello nella giornata di oggi.

Cervello

Ci vuole cervello per usare il cervello

Nella giornata di oggi cerca di avere un'attenzione diversa a tutto ciò che accade puntando sulla tua capacità di concentrazione per scoprire quali sono i carismi e i talenti che incontrerai oggi. Ogni volta che ne hai individuato uno, scrivilo sulla tua pietra gialla.

Coraggio

Ci vuole coraggio per usare il cervello

All'inizio di questa giornata il gruppo animatori propone alcuni casi concreti rivolti ai ragazzi (poca voglia di mettersi in gioco, mancanza di puntualità, distrazione, superficialità, linguaggio inopportuno...), di fronte ai ciascuno, indossando gli occhiali verdi, dovrà darsi una valutazione e scriverla sulla pietra gialla.

Cuore

Ci vuole cuore per usare il cervello

Nella giornata di oggi hai incontrato uno Spaventapasseri vestito con vecchi abiti per contenere la paglia. Prova a individuare un modo per raccogliere degli indumenti usati per le persone bisognose e trova un momento per confrontarti con un animatore sulla strategia da utilizzare. Il risultato di questa condivisione scrivilo sulla pietra gialla.

Salmo 122

1 Canto delle salite. Di Davide.

*Quale gioia, quando mi dissero:
"Andremo alla casa del Signore!".*

*2 Già sono fermi i nostri piedi
alle tue porte, Gerusalemme!*

*3 Gerusalemme è costruita
come città unita e compatta.*

*4 È là che salgono le tribù,
le tribù del Signore,
secondo la legge d'Israele,
per lodare il nome del Signore.*

*5 Là sono posti i troni del giudizio,
i troni della casa di Davide.*

*6 Chiedete pace per Gerusalemme:
vivano sicuri quelli che ti amano;*

*7 sia pace nelle tue mura,
sicurezza nei tuoi palazzi.*

*8 Per i miei fratelli e i miei amici
io dirò: "Su te sia pace!".*

*9 Per la casa del Signore nostro Dio,
chiederò per te il bene.*

Commento

Con i salmi delle due giornate precedenti abbiamo iniziato a comprendere qualche tratto del pellegrinaggio che i canti delle ascensioni ci sollecitano a intraprendere: l'intera nostra vita è un pellegrinaggio, perché non abbiamo qui una "città stabile" ma cerchiamo quella "futura".

Il cammino che abbiamo intrapreso, come del resto quello di Dorothy, ci aiuta ad assumere gli atteggiamenti necessari per vivere in modo autentico, secondo i criteri di Dio e per superare tutte le situazioni di angoscia che ogni giorno viviamo. Essere in cammino con un cuore pacificato, coscienti che in questo pellegrinaggio non siamo soli, ma il Signore veglia su di noi. In questo Salmo c'è l'immagine dei nostri piedi che si fermano alle porte di Gerusalemme. Dal cammino alla sosta. Gerusalemme è la meta verso cui il pellegrinaggio tende, anche se, come vedremo, ogni viaggio nella fede, una volta che arriva o presume di essere arrivato, scopre di dover di nuovo rimettersi in cammino, perché nell'esperienza di Dio è così: ogni traguardo che si raggiunge non è mai conquistato una volta per sempre, non è mai definitivo... ma ci rimette in cammino, apre davanti a noi una nuova via, perché il Signore è sempre più avanti, è sempre al di là nella nostra attesa e della nostra speranza, è sempre nuovo e ulteriore rispetto a ciò che pensiamo di aver compreso o sperimentato di lui. Gerusalemme viene cercata dal pellegrino e celebrata dal salmo come dimora del Signore, come casa e come luogo di pace. Dorothy, con un nuovo compagno, è anch'essa alla ricerca di una città - la Città di Smeraldo - per tornare a casa, rinnovata.

La strada giusta è una sola

Finalità: educare i ragazzi ad usare il “cervello” per raggiungere l’obiettivo che si sono prefissati.

Destinatari: 8-14 anni - **Durata:** 45’

Spazio necessario: aperto, di ampie dimensioni tali che ci sia una base per ogni squadra e un “punto spaventapasseri” al centro del campo.

Occorrente: (per ogni squadra) un mattoncino marrone di cartoncino per ciascun componente, ca. 10 fogli A4 con l’immagine di una strada fatta da tanti rettangolini della stessa dimensione dei mattoncini marrone e giallo, una colla; in base al numero di partecipanti, proporzionare il numero di ca.200 mattoncini gialli (di cartoncino); ca. 400 mattoncini marroni (di cartoncino).

Istruzioni: I giocatori si divideranno in due squadre con il compito costruire la strada dei mattoni gialli. Ciascuna squadra sceglierà due giocatori che resteranno nella base e custodiranno i fogli A4 su cui sarà disegnata una strada (nella quale sono evidenziati i segni di mattoni delle stesse dimensioni dei cartoncini). I cartoncini marroni indicheranno i mattoni della strada “sbagliata” e i cartoncini gialli, i mattoni della strada che porta alla Città di Smeraldo.

Prima del fischio di inizio, ad ogni giocatore verrà consegnato un cartoncino marrone che dovrà conservare senza perdere. Al via, i giocatori si scontreranno in una sfida aperta cercando di guadagnare il maggior numero di cartoncini marroni sfidando gli avversari. Per sfidare un avversario, occorrerà toccargli il gomito destro ed eseguire una delle prove indicate di seguito. Il giocatore che tocca per primo il gomito dell’avversario sceglierà quale sfida fare. Ogni qual volta un giocatore vincerà una sfida con l’avversario, porterà alla propria base il cartoncino vinto. Chi, al contrario, perde il suo cartoncino, potrà recarsi da un animatore per riceverne un altro.

Nella base, i due giocatori scelti all’inizio, avranno il compito di fare dei pacchetti di 30 cartoncini marroni. Ogni 30 cartoncini, infatti, si rechneranno presso la base “spaventapasseri” dove altri animatori ritireranno i 30 cartoncini, consegnando in cambio 1 cartoncino giallo. I cartoncini gialli ritirati, saranno attaccati con la colla sui fogli consegnati all’inizio

del gioco. Vince il gioco la squadra che riuscirà, nel tempo stabilito, ad attaccare il maggior numero di cartoncini gialli sui propri fogli, costruendo il sentiero lastricato di pietre giallo più lungo.

Riportiamo di seguito le sfide:

- **Sfida 1:** sfida a “chi ne sa di più”. Al via, i due sfidanti dovranno fare un elenco di cose che si fanno con il “cervello”, uno a testa per volta. Perde chi aspetta più di 5 secondi nel dire una “cosa” nel suo turno.
- **Sfida 2:** al via, i due sfidanti saltano a zoppo galletto (su una sola gamba). Vince la sfida chi resiste di più senza fermarsi e senza cambiare gamba.
- **Sfida 3:** stabilendo un punto di partenza, si salta in avanti come “a rana”. Vince chi, con un solo salto, partendo a piedi uniti, arriva più lontano.

Varianti: predisponendo il materiale adeguatamente, il gioco può essere fatto anche in più manches. Se il gioco è proposto a bambini di 6-8 anni, le sfide non possono essere lasciate libere, ma devono essere “guidate” per esempio con l’ausilio dell’assegnazione di numeri (tipo il classico gioco del fazzoletto). Se le sfide n.2-3 si prestano bene anche per questa fascia d’età, la 1 potrebbe risultare difficile se non è mediata da un animatore; in caso diverso, potrebbe essere sostituita.

Attenzioni educative: essendo un gioco a sfida libera, è importante che gli animatori supervisionino e favoriscano la partecipazione di tutti, invogliando i più timidi a proporre le sfide oppure, al contrario, invitando i più espansivi a sfidare i più timidi. Si può valutare di suddividere le diverse manches di gioco per età o corporatura, in modo tale da impedire che un grande si avventi sempre sul piccolo.

È importante, inoltre, valutare con attenzione il numero dei cartoncini prodotti in modo tale che siano sufficienti per tutti i giocatori.

Condivisione: alla fine del gioco, far riflettere i ragazzi sull’importanza di collaborare ad un bene comune; per farlo c’è bisogno di “usare il cervello”, agendo con saggezza, affinché le intelligenze di tutti diventino la vera forza della squadra.

Sfide

L'acquisto Sensi

Finalità: far comprendere ai bambini quanto è importante, in un gruppo, mettere a disposizione i propri talenti per sostenere le persone che si hanno accanto e che hanno bisogno del supporto altrui.

Destinatari: tutti - **Durata:** 1h

Spazio necessario: aperto/chiuso, grandi dimensioni.

Occorrente: (per percorso ad ostacoli) sedie; bottiglie; manichi di scopa; materiale presente sul posto utilizzabile per ulteriori ostacoli. (Per ciascuna coppia) bende; un rametto di lavanda o un fazzoletto profumato; un cucchiaino e un vasetto monouso di marmellata.

Istruzioni: Prima dell'inizio del gioco gli animatori creeranno, con l'utilizzo di materiali facilmente reperibili, un percorso con ostacoli e insidie, riproducendo a proprio piacimento il sentiero percorso da Dorothy insieme allo Spaventapasseri verso la Città di Smeraldo. All'interno del percorso, posizioneranno, inoltre, 5 postazioni "Acquista Senso!", utili allo Spaventapasseri ad accaparrarsi di volta in volta ognuno dei 5 sensi, che sono caratteristica degna di un cervello ben funzionante! Il gioco verrà suddiviso in manches nelle quali giocherà una squadra per volta suddivisa in coppie: Dorothy e lo Spaventapasseri. Ogni coppia, allo start del capo-gioco, completerà il percorso per poi lasciar spazio alla coppia successiva. Il gioco consiste nel condurre lo Spaventapasseri (*inizialmente bendato e "privo" di capacità sensoriali*), lungo il sentiero, sostenuto esclusivamente dal supporto di Dorothy che cercherà di guidare il suo compagno con diverse modalità (*di seguito descritte*) a seconda dei sensi a disposizione dello Spaventapasseri. In corrispondenza delle 5 postazioni egli dovrà sostare e acquistare man mano l'utilizzo dei 5 sensi nel seguente ordine:

- **Udito** (post. 1); fin qui Dorothy lo guiderà spingendolo dalla schiena.
- **Tatto** (post. 2); fin qui Dorothy lo guiderà con la voce.
- **Olfatto** (post. 3); fin qui Dorothy lo guiderà accompagnandolo per un dito.
- **Gusto** (post. 4); fin qui Dorothy lo guiderà facendogli annusare un rametto di lavanda oppure un fazzoletto profumato.
- **Vista** (post. 5); fin qui Dorothy lo guiderà dandogli cucchiaini di marmellata;

Lo Spaventapasseri, in ogni postazione, dovrà superare una piccolissima prova a scelta in tema con il "senso" che riceverà (ad es. udito – riconoscere a chi appartiene

la voce di almeno due componenti della propria squadra). Superando la prova, il percorso diventerà più semplice, perché Dorothy sarà maggiormente agevolata nell'aiutare il suo compagno di viaggio e lo stesso Spaventapasseri acquisirà sempre più intelletto e capacità divenendo pian piano autonomo, fino alle fine, quando acquistata la vista, tornerà indietro da solo per far partire l'altra coppia. Vince la squadra che avrà completato il tragitto con tutte le coppie nel minor tempo.

Varianti: il percorso può essere modellato a seconda dell'età dei ragazzi, quindi essere semplificato per la fascia dei 6-8 anni oppure integrato per la fascia 11-14 anni (nell'installazione delle insidie e nella complessità delle prove per acquistare i 5 sensi).

Attenzioni educative: per la riuscita del gioco è importante che le coppie formate siano abbastanza affiatate e che non si creino imbarazzi nelle fasi in cui è previsto un seppur minimo contatto fisico. Attenzione ad intolleranze ed allergie per l'ultimo tratto del percorso.

Condivisione: in un momento finale, si può chiedere ai bambini in quale parte del gioco hanno avuto maggiore difficoltà, sia dal punto di vista della Guida (Dorothy), sia dal punto di vista dello Spaventapasseri. Ai ragazzi più grandi si può chiedere un salto di astrazione maggiore chiedendo se una difficoltà incontrata nel tragitto o una gioia provata nel gioco stesso ha richiamato un'esperienza della loro vita. La riflessione da fare insieme è che la crescita reciproca e il raggiungimento di obiettivi comuni, passa dalla condivisione di un percorso di vita non privo di ostacoli.

Memory del cervello

Finalità: l'attività prevede una riflessione/gioco a squadre che intende far riflettere su come il cervello umano gestisca la compresenza di aspetti cognitivi e emotivi nelle nostre azioni e situazioni quotidiane.

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 60'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi/di piccole dimensioni

Occorrente: cartoncini ragione/sentimento costruiti dall'animatore

Istruzioni: l'animatore costruisce dei cartoncini (a mano o utilizzando un PC) contenenti scritte o immagini relative sia ad azioni concrete (*ragione*) sia a stati d'animo o sentimenti (*componente emotiva*).

Idee per i cartellini "ragione": giocare, studiare, cantare...

Idee per i cartellini "sentimenti": paura, rabbia, felicità,...

Laboratori

Tornei

I cartoncini vengono posizionati coperti su un tavolo, come nel gioco del "memory", e le squadre devono abbinare gli elementi corrispondenti. Poi l'animatore abbinava le squadre a due a due e chiede, a turno, alla squadra 1 di pensare e scrivere su un foglio i propri abbinamenti tra i cartellini ragione e sentimenti, senza farli sapere alla squadra 2. Poi, al via, la squadra 2 dovrà scoprire due cartellini alla volta, cercando di indovinare gli abbinamenti che la squadra 1 ha definito poco prima. Di tanto in tanto, quando una squadra abbinava i cartellini correttamente, si chiede a un componente della squadra 1 di fare un esempio sull'abbinamento indovinato vissuto in prima persona, e si chiede alla squadra 2 di riflettere e integrare la discussione. Per l'esempio e la discussione verranno dedicati alcuni minuti. Al termine degli abbinamenti, l'animatore ricomponne il quadro, riassumendo le riflessioni emerse.

Varianti: per i ragazzi di 10-14 anni si potrebbe aumentare il numero dei cartoncini e la ricercatezza delle azioni e dei sentimenti tra cui cercare gli abbinamenti.

Attenzioni educative: la condivisione e gli esempi possono essere effettuati anche alla fine del gioco con una traccia più definita da parte dell'animatore. In caso vi siano molte squadre, si consiglia la presenza di un animatore ogni due squadre in sfida.

Condivisione: l'animatore deve guidare con attenzione la riflessione, facendo emergere, con sensibilità e discrezione, le emozioni che i bambini e i ragazzi vivono dietro situazioni che potrebbero risultare, all'apparenza, prettamente cognitive, ma che celano sempre una componente anche emotiva.

Il nostro spaventapasseri

Finalità: realizzare tipi diversi di spaventapasseri che rappresentino la mascotte delle diverse squadre e un gadget per i ragazzi.

Durata: 120'

Occorrente: a. primo tipo (*Spaventapasseri grande mascotte delle squadre*). 1 palo da due metri (possono essere usati anche i manici di scopa); 1 palo da 1 metro; vestiti vari (cappello, giacca, pantaloni, salopette); sacchi di iuta, paglia o erba; cordino; forbici.

b. secondo tipo (*Spaventapasseri piccolo come gadget per i ragazzi*). Palette del gelato a stecco; stoffe varie; rafia, bottoni, cartoncini colorati rosa, colla vinavil, nastro bi-adesivo, colori e forbici.

Istruzioni:

a. Posizionare in verticale il bastone più lungo e piantarlo a terra; poi contare dall'alto 30 centimetri circa e centrare orizzontalmente il secondo pezzo di legno (*formando così una croce*). Legare i due pali attraverso una legatura quadra (*per come realizzare la legatura si vedano numerosi esempi disponibili su internet*). Successivamente si passa alla realizzazione del corpo: si prende 1 sacco di iuta, lo si riempie di paglia o erba e lo si lega al palo infilato a terra; poi si infila una vecchia camicia allo spaventapasseri (*le braccia saranno il pezzo di bastone più corto*), e si riempiono le braccia con altra paglia. Evitare assolutamente di usare durante questo procedimento della carta, in quanto il corpo della figura si deformerebbe immediatamente a contatto con la pioggia. Per le gambe prendere dei pantaloni o salopette e legarli al palo riempiendoli di paglia (*annodare i pantaloni in fondo alle gambe per non far fuoriuscire la paglia*). Per la testa prendere un sacco di iuta, tagliarlo sagomandolo a misura, riempirlo di paglia fino a formare una testa proporzionata al corpo dello spaventapasseri; annodare la iuta in basso, lasciando un po' di tela in modo da creare il collo. Infine decorare il viso con bottoni e vecchie stoffe, ricreando occhi, bocca, naso, ciglia (...). Finita la decorazione attaccare la testa al bastone e posizionare un cappello sulla testa dello spaventapasseri.

b. Prendere le palette del gelato e disporle a croce fissandole con la colla o con il nastro bi-adesivo. Una volta fissati i bastoncini, prendere del cartoncino rosa e ritagliare un cerchio per fare il viso. Prendere i ritagli di stoffa e sagomarli con le forbici a forma di camicia e pantaloni, poi incollarli sui bastoncini; prendere un cartoncino, ritagliare il cappello ed incollarlo sopra il viso. Alla fine di tutto incollare la rafia come paglia che fuoriesce dallo spaventapasseri.

Attenzioni educative:

a. Ideale è proporlo come un lavoro di gruppo, e in questo caso diventa importante valorizzare la cooperazione e la collaborazione tra ogni membro del gruppo.

b. I ragazzi qui possono ricorrere a tutta la loro fantasia, per questo gli animatori è bene procurino vari materiali di riciclo, per permettere che ciascuno possa personalizzare il proprio amico spaventapasseri, che lo accompagnerà lungo il viaggio verso Oz.

Condivisione: al termine dell'attività far presentare ad ogni ragazzo il proprio spaventapasseri, attribuendo allo spaventapasseri un nome e delle caratteristiche di fantasia (*l'animale, il colore e il piatto preferito, la canzone del cuore, ecc.*) e magari destinando a tutti gli spaventapasseri un luogo privilegiato all'attività estiva.

Eventi

4



Cuore

Il Boscaiolo di Latta

Dorothy e Toto sono sul fondo, dove si sono addormentati nella scorsa puntata. Lo Spaventapasseri li aspetta in piedi. Sul palco, tra alberi/fogliame che riproducono una fitta foresta, c'è il Boscaiolo di Latta.

Dorothy - Dopo essermi lavata e aver fatto colazione direi che possiamo ripartire.

Spaventapasseri - Dev'essere scomodo esser fatti di carne e ossa. Bisogna dormire, mangiare, bere. Però gli umani hanno un cervello e vale la pena sopportare ciò pur di riuscire a pensare come si deve.

Le tre cominciano a muoversi seguendo le pietre gialle che, dalla platea, torna sul palco. Si sente un gemito.

Dorothy (preoccupata) - Che succede? Viene da quella parte!

Spaventapasseri - Andiamo a vedere. Guarda... C'è qualcosa che luccica tra le fronde illuminate dal sole!

Per creare l'effetto del luccichio, il palco è al buio e il Boscaiolo ha in mano degli specchietti sui quali viene puntata una luce mobile (va benissimo una luce tascabile).

Dorothy sale velocemente sul palco seguita dallo Spaventapasseri; si avvicinano all'uomo di Latta. Il palco si illumina. L'uomo di Latta è in piedi, fermo vicino ad un albero, con il braccio alzato e una scure in mano.

Dorothy - Eri tu che ti lamentavi?

Il costume del Boscaiolo può essere costituito da una tuta color argento compresa di passamontagna; per rendere bene l'idea delle giunture tra i pezzi di latta, si può marcare l'abito con delle linee a livello di alcuni snodi (caviglie, ginocchia, collo...). L'abito può essere realizzato anche con cartone coperto di carta stagnola o colorato con spray argento. Una voce metallica può aiutare a costruire meglio il personaggio.

Boscaiolo di latta - Proprio io. Mi lamento da oltre un anno, ma fin ora nessuno mi aveva mai sentito e aiutato. Ti prego, cerca un oliatore e ungimi le giunture, bambina. Sono così arrugginite che non posso più muoverle, ma basterà lubrificarle ben bene per farmi tornare come nuovo.

Dorothy (dispiaciuta) - Io non ho oliatori.

Boscaiolo di latta - Ce n'è uno laggiù, nella mia capanna.

Dorothy esce e rientra con l'oliatore.

Dorothy - Da che parte devo cominciare?

Boscaiolo di latta - Dal collo, poi prosegui con le braccia. *(Dorothy passa l'oliatore in corrispondenza delle giunture. Man mano che compie questo gesto, il Boscaiolo si sgranchisce e lascia la scure)* Finalmente ho le braccia libere! Ero in quella posizione quando mi sono arrugginito e non immaginate che cosa significhi per me sbarazzarmi di quella scure! Ora non restano che le gambe. *(Dorothy continua a passare l'oliatore su tutte le giunture finché l'uomo non riesce piano piano a muoversi)* Siete stati troppo, troppo gentili. Sul serio, non so come ringraziarvi... Se non foste passati di qui, sarei rimasto per sempre immobilizzato dalla ruggine in questa foresta: vi devo la vita e la libertà. Ma, ditemi, come siete arrivati fin qua?

Dorothy - Andiamo alla Città di

Smeraldo per incontrare il grande e terribile Oz.

Boscaiolo di latta - Perché volete andare da Oz?

Dorothy - Io voglio che mi indichi la strada per tornare nel mio paese, il Kansas. Lo Spaventapasseri spera di ottenere un po' di cervello al posto della paglia che ha in testa.

Boscaiolo di latta (dopo aver riflettuto per qualche istante) - Credi che Oz potrebbe darmi un cuore?

Dorothy - Penso di sì. Non dovrebbe essere più difficile che dare un cervello allo Spaventapasseri.

Boscaiolo di latta - Già. Allora se posso, verrei anch'io nella Città di Smeraldo per chiedere a Oz di aiutarmi.

Dorothy - Saremo lieti della tua compagnia!

Spaventapasseri - Vieni pure!



Boscaiolo di latta - Grazie! Posso mettere nel tuo cestino l'oliatore? Sai... in caso di un pò di pioggia...

I personaggi si muovono tra la foresta seguendo le pietre gialle; l'uomo di latta, con la scure, taglia le fronde per fare spazio; lo Spaventapasseri ad un certo punto inciampa.

Boscaiolo di latta - Perché non hai evitato quella buca?

Spaventapasseri - Perché non ho cervello! La mia testa è imbottita di paglia, sai? Per questo vado da Oz!

Boscaiolo di latta - Beh, in fondo il cervello non è poi la cosa più importante che ci sia! Un tempo ho avuto sia un cervello sia un cuore e, avendoli provati tutti e due, ti assicuro che è meglio avere un cuore.

Spaventapasseri - Perché dici così?

Boscaiolo di latta - È una storia lunga. Un tempo ero un boscaiolo ed ero innamorato di una fanciulla Munchkin bellissima. Anche lei ricambiava il mio amore e disse che mi avrebbe sposato appena fossi riuscito a costruire una bella casa in cui vivere insieme. Ero felicissimo e mi misi subito a lavorare come un matto. Purtroppo, però, quella ragazza viveva con una vecchia egoista che non voleva farla sposare a nessuno, altrimenti chi avrebbe pulito la casa, cucinato e fatto il bucato per lei? Era così diabolica che andò dalla perfida Strega dell'Est promettendole due pecore e una vacca se fosse riuscita a mandare all'aria il matrimonio. La strega lanciò un incantesimo sulla mia scure e un giorno, mentre lavoravo a tagliar legna per costruire la casa nuova, la scure mi sfuggì di mano tagliandomi la gamba sinistra. Prima mi disperai, poi mi feci coraggio, andai da uno stagnino e lo pregai di farmi una gamba nuova, di latta. Ripresi a lavorare con maggior impegno di prima, ma la maledizione non era finita e... come vedete... la scure maledetta colpì ogni parte del corpo che ora vedete essere di latta. Di per sé, un corpo di latta non mi sembrò così scomodo, almeno la scure non avrebbe più potuto colpirmi, ma... ahimè,

insieme al corpo erano spariti anche cuore e cervello, perciò il mio amore per la bella ragazza sparì, non desideravo più sposarla. Lei ancora mi aspetta, poverina! Un giorno, un acquazzone improvviso mi sorprese; avevo dimenticato nella capanna l'oliatore e così, in un batter d'occhio, mi trovai con le giunture completamente arrugginite, rimanendo così finché siete arrivati voi, per fortuna... Siccome non avevo niente da fare, ho riflettuto a lungo e ho concluso che la perdita più terribile per me era stata quella del cuore. Quando ero innamorato, mi sentivo l'uomo più felice della terra, ma senza un cuore non si può amare, per questo voglio chiedere a Oz di ridarmene uno. Se lui mi accontenta, tornerò dalla ragazza Munchkin e la sposerò.

Dorothy - Che storia commovente!

Spaventapasseri - La tua storia è interessante Boscaiolo, ma io chiederò ugualmente un cervello perché uno stupido non saprebbe che farsene del cuore, se lo avesse.

Boscaiolo di latta - Meglio il cuore, perché il cervello da solo non rende felici e la felicità è ciò che più conta.

Dorothy (tra sé) - Sinceramente non saprei a chi dare ragione... Anche se ora ho delle preoccupazioni più grandi: tornare nel Kansas dagli zii, ma ancora prima capire come fare a sopravvivere, visto che mi è rimasto un solo pezzettino di pane. Uno Spaventapasseri riempito di paglia e un Boscaiolo col corpo di latta non hanno bisogno di mangiare, ma io sì!



Cuore

Seconda parola chiave di quest'avventura. L'incontro tra Dorothy e il Boscaiolo di Latta è davvero ricco di significati e soprattutto di prossimità. Anche il disegno che introduce questa giornata ci fa vedere la nostra ragazza china nell'oliare le giunture di chi, per un lungo periodo della sua esistenza, ha vissuto in modo normale e che per amore è diventato di latta. Senza un cuore non si può amare! Senza un cuore puro e attento all'altro, generoso, disponibile al servizio, capace di stare accanto a chi è in difficoltà... senza un cuore di questo tipo è difficile una vita vera. Senza un cuore caldo è facile arrugginirsi e diventare persone fredde. Anche nell'attività estiva e nel fare oratorio, essere persone di cuore è la chiave per vivere ogni istante nella fraternità e nella comunione. Cerca quindi di puntare tutto sul cuore nella giornata di oggi... e di lasciarti "oliare" tutte le volte che il tuo cuore sta diventando di latta.

Cervello

Ci vuole cervello per fare una buona azione

Nella giornata di oggi cerca di fare una buona azione. Può sembrare un po' retrò parlare di buona azione, ma se riesci a farne almeno una al giorno, scoprirai quanto questo atteggiamento intenzionale (per questo ci vuole cervello), ti genera un cambiamento profondo nella vita quotidiana. Ricorda che una buona azione necessita di un cuore attento, ma anche dell'umiltà per non vantartene. Al termine della giornata scrivi sulla pietra gialla la buona azione che hai realizzato.

Cuore

Ci vuole cuore per essere vicini a un malato

Nella giornata di oggi o nei prossimi giorni, trova il tempo per andare a trovare una persona malata e darle conforto. Come Dorothy con il Boscaiolo di Latta, anche tu puoi aiutare a superare le sofferenze, ma per farlo bisogna essere presenti e dedicare del tempo. Quando avrai vissuto questa esperienza, scrivila sulla pietra gialla.

Coraggio

Ci vuole coraggio per puntare sulla bontà

All'inizio di questa giornata indossa gli occhiali verdi e racconta a un tuo compagno almeno tre vicende nella quale sei stato buono. Prova anche a descrivere il risultato di questa azione e la reazione delle persone presenti. Scrivi sulla pietra gialla il racconto che ha maggiormente colpito il tuo compagno, sotto forma di un disegno che lo rappresenti.

Salmo 123

1 Canto delle salite. Di Davide .

*A te alzo i miei occhi,
a te che siedi nei cieli.*

*2 Ecco, come gli occhi dei servi
alla mano dei loro padroni,
come gli occhi di una schiava
alla mano della sua padrona,
così i nostri occhi al Signore nostro Dio,
finché abbia pietà di noi.*

*3 Pietà di noi, Signore, pietà di noi,
siamo già troppo sazi di disprezzo,*

*4 troppo sazi noi siamo dello scherno
dei gaudenti,
del disprezzo dei superbi.*

Commento

In questo Salmo troviamo una supplica a motivo di una sofferenza, che si patisce di una situazione di derisione o di disprezzo. Non sembra quindi una ferita grande, ma dover sopportare a lungo l'umiliazione costante di chi è sottomesso o subalterno può essere peggio della violenza. Da questa condizione sgorga la preghiera e l'atteggiamento di fiducia nei confronti del Signore.

Queste sofferenze e umiliazioni sono situazioni molto comuni nella vita di ogni giorno e che, con una certa indifferenza, non notiamo e delle quali non abbiamo cura.

Anche Dorothy nel suo cammino sente la supplica di un uomo, fatto di latta, che ha bisogno di speranza e di trovare un cuore. Un Boscaiolo che da tanto tempo attende qualcuno che possa rendergli giustizia, che possa aiutarlo a recuperare la propria dignità. Solo gli occhi sono rimasti quelli di prima... tutto il resto è diventato di latta.

Gli occhi del Boscaiolo e gli occhi di Dorothy. Gli occhi che più volte troviamo in questo Salmo e che diventano uno sguardo fisso sul Signore. Gli occhi che non si rivolgono più genericamente in alto, ma al Signore, che viene ora invocato con il "tu" di un'autentica relazione interpersonale. Una relazione che avvicina il nostro cuore a Lui, in un dialogo ricco di prossimità.

Attività

ognuno ha la sua ruggine

Finalità: far riflettere i bambini sul significato della ruggine che rappresenta tutto ciò che, impedendoci di muoverci (es. paura, ansia, giudizio altrui, ecc), limita ognuno di noi nell'espressione di ciò che siamo.

Destinatari: tutti - **Durata:** 15' a manches

Spazio necessario: aperto/chiuso, di dimensioni proporzionate al numero di partecipanti.

Occorrente: (per ciascuna squadra) 30 mollette da bucato; un cestino; una collana che abbia come ciondolo una bottiglia di plastica; materiale vario per un percorso ad ostacoli; 1 palloncino.

Istruzioni: i bambini vengono divisi in due o più squadre. All'interno di ogni squadra viene scelto un "Boscaiolo di Latta" che viene ricoperto di mollette da bucato sparse su tutto il corpo. Le mollette rappresentano la ruggine che impedisce al boscaiolo di muoversi e l'obiettivo dei compagni è quello di oliarlo per aiutarlo a recuperare la sua autonomia. Mentre il Boscaiolo è immobile e ricoperto dalle mollette, la squadra, infatti, posizionata ad una distanza di ca. 10 mt, si dispone in fila indiana. Al primo bambino della fila viene fatta indossare la collana con la bottiglia che rappresenta l'oliatore; questi, dopo aver superato un percorso ad ostacoli, raggiungerà il Boscaiolo e gli toglierà una prima molletta, che porrà in un cestino posto accanto all'Omino di latta. Tornato a posto (senza rifare il percorso ad ostacoli), il primo componente passerà la collana al secondo compagno (e così via) che ripeterà tutto il percorso fino a quando il Boscaiolo, libero dalla ruggine, potrà finalmente muoversi. Una volta liberato, il Boscaiolo dovrà cercare di conquistare il suo cuore e, per farlo, attraverserà il percorso ad ostacoli, si metterà a capo della fila della sua squadra e muovendosi "a brucco" (cioè come in un trenino nel quale sono tutti uniti l'uno all'altro), raggiungerà un animatore che, posizionato in un altro punto del campo da gioco, gli donerà un palloncino che gonfiato, mostrerà il cuore che vi è disegnato sopra. Vince la squadra che completa il gioco nel minor tempo.

Varianti: in base all'età dei partecipanti si possono aumentare o diminuire le difficoltà del percorso ad ostacoli.

Attenzioni educative: è importante che le mollette siano attaccate sui vestiti del boscaiolo; se si

gioca con ragazzi più grandi, evitare di posizionare le mollette in punti corrispondenti a zone del corpo che possono suscitare imbarazzo. Il cestino è importante posizionarlo vicino al boscaiolo, in quanto eviterà ai partecipanti di inciampare sulle mollette durante il tragitto.

Condivisone: affinché il gioco, oltre a divertire i bambini, veicoli un contenuto educativo, gli animatori potranno alla fine invitare i bambini a riflettere sul significato della "ruggine". Nel caso di partecipanti più grandi (11-14 anni), tale momento di riflessione potrebbe essere accompagnato da una breve attività nella quale ogni ragazzo, su un foglio, descrive o rappresenta "la sua ruggine" e i possibili oliatori che dovrebbe procurarsi per sconfiggerla.

I care

Finalità: far comprendere ai ragazzi quanto sia importante prendersi cura dell'altro nella sua totalità, cioè custodendo il cuore di una persona, avvolgendone le emozioni più care, tutelandone i sogni, condividendone i pensieri più frequenti e le paure più grandi.

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 15' a manche

Spazio necessario: aperto/chiuso, di ampie dimensioni (es. campo di calcetto).

Occorrente: (per ogni squadra) un cesto; tanti cuori di un unico colore (ogni squadra avrà il suo colore); oggetti vari per creare un percorso ad ostacoli; pistola ad acqua colorata con colorante alimentare.

Istruzioni: i ragazzi sono divisi in due o più squadre che si disporranno in fila indiana; solo un componente si sistemerà lungo il percorso di una delle squadre avversarie con una pistola ad acqua carica. Oltre il percorso, è stata preparata un'area (unica per tutte le squadre) dove sono disseminati e ben nascosti numerosi "cuori" con sopra riportato un punteggio da 1 a 5 (la somma dei punteggi dei "cuori" di un colore, cioè di una squadra, deve essere uguale a quella dei cuori di ogni altra squadra); i "cuori" possono essere di cartoncino oppure realizzati diversamente. Al via del conduttore, il primo componente di ogni squadra correrà davanti a sé, verso il campo, imitando la camminata "ingessata" del boscaiolo di latta e, attraversando un percorso irto di ostacoli (che si può realizzare con bottiglie in plastica, coni colorati ed altro materiale in grado di intralciare il

Sfide

cammino), si metterà alla ricerca di un “cuore” del colore del proprio gruppo; tornando alla base riattraversando a ritroso il percorso ad ostacoli, porrà il bottino in un cesto, dando così il via al successivo compagno di squadra che compirà lo stesso percorso. Durante il percorso ad ostacoli, c'è il vero grande pericolo: l'acqua colorata delle pistole che può arrugginire le giunture dei giocatori boscaioli. Qualora, infatti, durante il percorso, un giocatore venisse colpito, dovrà sedersi a terra per 10 secondi, prima di ripartire. I “cuori” caduti durante il percorso non potranno essere recuperati. Vince la sfida la squadra che avrà totalizzato il punteggio più alto, ottenuto dalla somma del valore riportato da ciascun “cuore” conquistato.

Varianti: con i ragazzi più grandi (11-14 anni) le pistole possono essere sostituite da palloncini ad acqua. Con i bambini di 6-8 anni, invece, il percorso può essere semplificato o si può scegliere di eliminare l'aspetto dell'acqua che potrebbe infastidire i più piccoli.

Attenzioni educative: nel gioco sono importanti le figure degli arbitri che verifichino i bersagli d'acqua, le “soste” dei boscaioli “arrugginiti” e la giusta camminata dei giocatori. I più timidi, ma anche i più espansivi, infatti, potrebbero scegliere la soluzione più semplice di una “normale camminata”; gli animatori, quindi, avranno il compito di spronare e incoraggiare tutti ad avventurarsi nel percorso in modo giusto.

Condivisione: durante la rilettura del gioco è utile sottolineare quanto ognuno di noi, nel suo piccolo, dovrebbe correre (come concretamente vissuto nel gioco) alla ricerca di un cuore da custodire, di una persona di cui prendersi cura. E di chi prendersi innanzitutto cura se non dei genitori, dei fratelli e delle sorelle? È consigliato anche focalizzare l'attenzione sugli ostacoli propri o altrui e sulla ruggine che è possibile incontrare nel prendersi cura dell'altro: timidezza, senso di inadeguatezza, imbarazzo, rifiuto,... Con i ragazzi più grandi, un ultimo focus potrebbe essere dedicato alla riflessione sulla necessità che ognuno di noi ha di essere valorizzato ed incoraggiato dalla propria famiglia, dai propri amici, dai propri insegnanti ed educatori nell'affrontare gli aspetti positivi e negativi che il prendersi cura comporta inevitabilmente e che solitamente coincidono con la sofferenza e la dipendenza affettiva..

Cuore di latta o Cuore di carne?

Finalità: esprimersi e confrontarsi sul significato e sul valore del vocabolo “cuore”.

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 45'

Spazio necessario: aperto/chiuso, grandi dimensioni

Occorrente: griglia per le domande; gesso o nastro adesivo.

Istruzioni: l'animatore definisce 3 spazi a triangolo delimitandoli con un gesso o del nastro adesivo. I vertici saranno denominati a) sono d'accordo b) non sono d'accordo c) non lo so/ho un'altra idea. Prendendo spunto dal racconto della puntata del giorno, l'animatore invita il gruppo a posizionarsi al centro del triangolo. Poi legge a voce alta, aiutato da una griglia guida, una serie di affermazioni sulla parola “cuore”. I ragazzi, dopo aver ascoltato ciascuna affermazione, decidono individualmente su quale vertice posizionarsi a seconda che siano più o meno d'accordo con l'affermazione appena letta. L'animatore ogni tanto si ferma e intervista i ragazzi sulle ragioni che li hanno fatti posizionare proprio su quel vertice, poi li invita eventualmente a spostarsi, nel caso qualcuno avesse ricevuto nuove informazioni e punti di vista tali da farlo cambiare idea. Le affermazioni, lette dall'animatore, devono avere una progressione logica a partire dalle più semplici e concrete fino a quelle simboliche e complesse, che richiedono quindi una riflessione più elaborata. Alcune domande esempio: “Il cuore è un organo del nostro corpo”; “Il cuore è di colore rosso intenso”; “Il cuore mi batte forte quando sono agitato”; “Quando sento la parola cuore mi vengono altre parole come gentilezza, dono, disponibilità, amore”; “Devo essere sempre una persona di buon cuore”; “Credo di essere una persona di cuore”; “Bisogna sempre aiutare tutti”; “Con alcune persone bisogna essere di buon cuore, con altri no”... Al termine, l'animatore riassume le sue impressioni su ciò che è emerso e conclude con la lettura di un brano o una canzone inerente al tema.

Varianti: per i ragazzi di 6-8 anni si semplificano le domande, mentre per i 10-14 si può partire da domande più complesse e lasciare maggiore spazio alla discussione.

Attenzioni educative: l'animatore deve gestire con abilità il ritmo dell'attività per non far cadere l'attenzione. Può essere utile posizionare delle sedie nei 3 vertici per favorire l'ascolto. Inoltre si possono introdurre modalità di corsa e camminata per raggiungere i vertici sempre diverse e buffe. Inoltre sarebbe importante anche la presenza di un altro animatore, con funzioni di osservazione e reporting dei contenuti emersi.

Laboratori

Tornei

Condivisione: l'animatore ha l'opportunità con questa attività di far esprimere i ragazzi in merito ai loro pensieri e punti di vista sulla bontà, il servizio, la dedizione, il dono, le aspettative e i sentimenti nelle relazioni. Ha il compito di stimolare, quindi, la condivisione della spiegazione delle risposte date, rassicurando sul fatto di trovarsi in un contesto che non vuol essere giudicante, e invitando tutti ad ascoltare con attenzione il valore delle risposte date dai compagni. Anche gli animatori potrebbero unirsi ai ragazzi e mettersi in gioco, facendo in prima persona l'attività.

Anche i duri hanno un cuore

Finalità: imparare a collaborare in gruppo e avere cura del personaggio costruito insieme per utilizzarlo poi anche nella mostra finale.

Durata: 180'

Occorrente: (per ogni gruppo) scatola da scarpe di dimensioni medio-piccole, 4 tubi di carta (*interni alla carta igienica*), 4 bicchieri di plastica da bibita; un grande rotolo di carta stagnola, un barattolo di latta da 400g, filo di nylon oppure spago da cucina; nastro adesivo, colla a caldo, colla vinilica, pennelli per la colla, forbici, cartoncini e pennarelli.

Istruzioni: prima del laboratorio, l'animatore si occuperà di preparare la scatola, che sarà il busto del Boscaiolo. Ponendola in verticale, sui lati stretti avrà cura di fare dei piccoli fori 1 a destra, 1 a sinistra e 2 in basso, per consentire il passaggio del filo di nylon che collegherà gli arti. Successivamente prenderà il nylon (o spago) e lo dividerà in 2 fili da 30 cm circa e uno da 60 cm. Infilerà i due fili più corti ciascuno nel rispettivo foro corrispondente alle braccia, fissandoli all'interno della scatola con un nodo, in modo che, anche se tirato, il filo non venga fuori. Il filo più lungo, invece, sarà fatto passare internamente alla scatola, nella parte bassa, da un foro all'altro, così da avere le due estremità libere all'esterno: serviranno per le gambe. Si dividono i ragazzi in gruppetti di 5-6, di cui 4 ragazzi si occuperanno di rivestire di carta stagnola i tubi di carta e i bicchieri, facendola aderire con la colla vinilica.

Gli altri, intanto, si occuperanno, insieme all'animatore, di fissare il coperchio della scatola con il nastro adesivo in modo che non si apra. Dopodiché, la scatola dovrà essere rivestita di carta stagnola con la colla vinilica avendo cura che i fili restino liberi: diventerà il busto. Insieme all'animatore, i ragazzi che hanno rivestito tubi e bicchieri li assembleranno nel seguente modo:

- per le braccia, far passare il filo di ogni braccio all'interno di due tubi di carta e fissarlo con del nastro adesivo, ponendo i due tubi a distanza di 2 cm l'uno dall'altro, per creare l'effetto "giuntura";
- per le gambe, bucare il fondo dei bicchieri al centro, per lo spazio necessario a far passare il filo di nylon. Capovolgere un bicchiere, far passare il filo dal buco e fissarlo con un nodo stretto sul fondo; far passare la parte restante dell'estremità del filo all'interno di un altro bicchiere, i cui bordi dovranno combaciare con i bordi del primo. Fissare anche questo con un nodo sulla parte esterna del fondo. Successivamente, fissare i bicchieri tra loro con del nastro adesivo lungo i bordi. (*Ripetere l'operazione per l'altra gamba*).

Ora, ottenuto un busto completo di braccia e gambe, preparare la testa: l'animatore fisserà il barattolo di latta sulla parte superiore della scatola con della colla a caldo, mentre ad ogni bambino sarà chiesto di disegnare e colorare dei cartoncini per gli elementi del viso (*occhi, bocca, naso, sopracciglia, orecchie*). Una volta ritagliati questi elementi, saranno incollati dall'animatore con la colla a caldo. In ultimo, si può provare a ricreare l'imbuto da mettere sulla testa semplicemente ritagliando un cartoncino quadrato, rivestendolo di carta stagnola e dandogli la forma di un cono. Sarà poi incollato anche questo sul bordo della lattina.

Varianti: più che una variante, si dà un suggerimento. Questo Boscaiolo di latta può essere conservato fino alla fine dell'attività estiva; quando Oz gli donerà un cuore, si può prevedere una brevissima seconda parte di questo laboratorio, operando un intaglio sul fronte della scatola per creare una porta e incollare, sul fondo interno, un cuore di cartoncino o, addirittura, di stoffa imbottita come narra la storia.

Attenzioni educative: è molto importante che l'animatore sia presente in tutte le fasi del lavoro e si occupi di passaggi difficili, come l'utilizzo della colla a caldo e la pratica di fori e aperture. Se i ragazzi sono piccoli, l'animatore dovrà preparare prima di iniziare delle strisce di carta stagnola per facilitare il lavoro ed evitare sprechi eccessivi. Avere cura che i ragazzi meno abili nella manualità non si sentano in difficoltà; è importante, anzi, valorizzare la capacità e la creatività di ognuno e motivarli a realizzare un Boscaiolo originale.

Condivisione: questo è un laboratorio molto impegnativo, che richiede attenzione nei passaggi e collaborazione. Si può chiedere alla fine ai ragazzi come si sentono ad aver realizzato qualcosa tutti insieme, se sono riusciti a risolvere da soli le difficoltà sorte durante la realizzazione, se si sono lasciati aiutare, ecc.

Eventi



Coraggio

Il Leone Codardo

Sulla scena ci sono Dorothy, Toto, lo Spaventapasseri e il Boscaiolo di Latta. Intorno, la scenografia riproduce la foresta della puntata precedente, con i personaggi che continuano a camminare sulla strada lastricata di pietre gialle; in sottofondo, alcuni versi di animali feroci (registrati o riprodotti dietro le quinte) fanno sussultare Dorothy e Toto.

Dorothy (al Boscaiolo di Latta) - Quanto tempo ci vorrà prima di uscire da questa foresta?

Boscaiolo di Latta - Beh, non saprei. Non sono mai stato alla Città di Smeraldo, ma mio padre una volta ci andò, da giovane, e raccontava sempre che era stato un viaggio lungo e pieno di

pericoli; la campagna diventa di nuovo fertile e bella solo nelle vicinanze della città. Io, comunque, non avrei paura di nulla: io ho il mio oliatore a portata di mano; allo Spaventapasseri, nessuno può far del male, imbottito di paglia com'è; mentre tu hai il segno del bacio della buona Strega del Nord che ti protegge. Tutto a posto no?

Dorothy (preoccupata) - Già! E Toto? Chi proteggerà il mio Toto?

Boscaiolo di Latta - In caso di pericolo, ci penseremo noi, tutti insieme.

Forte ruggito. Entra in scena, con un balzo, il leone che si lancia contro lo Spaventapasseri e il Boscaiolo facendoli cadere. Toto comincia ad abbaiare avventandosi sul Leone, ma indietreggia appena quest'ultimo spalanca la bocca come per divorarlo. Dorothy, con

fermezza, interviene e schiaffeggia sul muso il Leone.

Dorothy - Non osarci nemmeno! Vergognati, grande e grosso come sei, cercare di mordere un cagnolino!

Leone (quasi piagnucolando) - Ma io non l'ho morso!

Dorothy - No, però ci hai provato! Sei un gran codardo ecco.

Leone - Lo so (chinando la testa, vergognoso e intristito), l'ho sempre saputo. Ma cosa posso farci?

Dorothy (arrabbiata, come se non avesse sentito le parole del Leone) - Ma tu guarda! Hai cercato di mordere Toto e anche un povero fantoccio imbottito di paglia come lo Spaventapasseri...

Leone (sorpreso) - È imbottito di paglia?

Dorothy (mentre rimette in piedi lo Spaventapasseri e gli sistema la paglia) - Certo che è di paglia!

Leone - Ecco perché è volato via in quel modo! È fatto di paglia anche l'altro?

Dorothy - No. (Aiutando il Boscaiolo a rialzarsi) Questo è di latta.

Leone - Ora capisco perché mi sono quasi spuntato gli artigli cercando di graffiarlo e si è sentito quel rumore! E quell'animellino minuscolo che hai difeso con tanto coraggio chi è?

Dorothy - È il mio cane. Toto. Né di paglia, né di latta: un cane vero, in carne e ossa.

Leone - Ah, sì? Ha un'aria buffa e, a guardarlo bene, è anche molto, molto piccolo. (Con aria triste) A nessuno sarebbe venuto in mente di mordere una creaturina come questa se non ad un codardo come me.

Dorothy (con dolcezza e curiosità) Perché sei un codardo?



Leone - È un mistero. Credo di essere nato così. Tutte le bestie che vivono nella foresta pensano che io sia coraggiosissimo. Il Leone è o non è il re degli animali? Per fortuna, fin da piccolo ho imparato che un'arma ce l'avevo: il mio ruggito. Con quello metto in fuga chiunque, anche se io nel frattempo sto morendo di paura. Se ad un elefante, per esempio, venisse in mente di assalirmi, sarei io a scappare, sono così fifone! Ma non appena ne intravedo uno alla lontana, spalanco la bocca, ruggisco, e quelli se la sguagliano.

Spaventapasseri - Non è giusto! Il re degli animali non può, non deve essere un codardo!

Leone - Lo so, *(asciugandosi una lacrima)* tu sapessi come sono infelice! Ma non riesco a fare diversamente: se sento odor di pericolo, il cuore comincia a battermi all'impazzata.

Boscaiolo - Forse hai solo un cuore malato ed in questo caso dovresti essere contento, se hai mal di cuore significa che un cuore ce l'hai. Io, invece *(triste)* non ce l'ho proprio il cuore.

Leone - Beh... se non avessi il cuore almeno non sarei tanto codardo.

Spaventapasseri - E il cervello ce l'hai?

Leone - Penso di sì, non ne sono sicuro, però. Non ho mai guardato dentro alla mia testa.

Spaventapasseri - Io vado dal grande Oz a chiedergliene uno perché nella mia testa c'è solo paglia. Lui *(al Boscaiolo)* gli chiederà un cuore, mentre Dorothy chiederà di essere aiutata a tornare a casa, nel Kansas.

Leone - Credete che Oz mi darebbe un po' di coraggio?

Spaventapasseri - Se può dare un cervello a me...

Boscaiolo - E a me un cuore...

Dorothy - Se può aiutarmi a tornare dai miei zii...

Leone - Beh... allora, se mi accettate, vengo con voi. Non ce la faccio più a vivere senza un filo di coraggio.

Dorothy - Sei il benvenuto! Con i tuoi ruggiti terrai lontano le altre bestie feroci. Che poi... feroci... se si spaventano così tanto per un ruggito, forse non sono feroci davvero, perché averne paura?

Leone - Hai ragione, ma è più forte di me. E finché sarò così codardo, mi sentirò terribilmente infelice.

Dorothy - D'accordo, andiamo.

I personaggi si muovono sul palco seguendo la strada segnata dalle pietre gialle. Una musica spensierata in sottofondo può accompagnare questo momento. La musica si interrompe al grido del Boscaiolo.

Boscaiolo di Latta - Noooo! Ho schiacciato involontariamente uno scarabeo. *(Piangendo)* Proprio io che sto sempre così attento! *(Mentre parla e piange comincia a balbettare facendo strani gesti)*

Spaventapasseri *(prendendo l'oliatore e avvicinandosi al boscaiolo)* - Dai! Non devi piangere! Guarda un po'...ti si sta già arrugginendo la mascella!

Boscaiolo di Latta - Gra... gra... *(sciogliendo la mascella e asciugandosi le lacrime)* Grazie. D'ora in poi farò più attenzione a dove metto i piedi perché se mi capitasse di uccidere un altro insetto qualsiasi, mi metterei di nuovo a piangere e non posso farlo perché mi si arrugginisce la mascella e non posso più aprire bocca. *(Comincia a muoversi in modo ridicolo, con gli occhi fissi a terra e camminando a zig zag, quasi barcollando, per evitare formiche e insetti. Ogni tanto finge di spostarne qualcuno con le dita per poi passare)* Voi che lo possedete, un cuore, avete qualcosa che vi guida a non essere cattivi, a non nuocere; ma siccome io non lo possiedo devo stare molto, molto attento. Se Oz sarà così gentile da darmene uno, oh, allora non dovrò più fare tanta attenzione.



Coraggio

Dorothy incontra nel suo cammino, insieme ai due nuovi amici, un personaggio particolare che ci aiuta a scoprire l'importanza del coraggio. A noi non serve il coraggio che ricerca il Leone al quale basta esclusivamente ritrovare un po' di fiducia in se stesso. A noi serve il coraggio per essere un ragazzo o un animatore in gamba, in un percorso fatto di piccoli passi quotidiani. A noi serve il coraggio di voler bene, di cambiare le cattive abitudini, di testimoniare la fede, di essere d'esempio, di mettersi al servizio, di prendersi un impegno, di crescere insieme agli altri... È il coraggio di maturare e di migliorare, un passo alla volta ma con determinazione e fiducia, attraverso un percorso personale continuamente verificato e verificabile nel gruppo. È il coraggio che ci porta a farci conoscere per quello che realmente siamo nella lealtà di un rapporto e nella trasparenza di una relazione. Cerca quindi di puntare sul coraggio nella giornata di oggi... e non temere perché Qualcuno ti è sempre accanto.

Cervello

Ci vuole cervello per urlare il coraggio

Nella giornata di oggi cerca di mettere in campo tutto il tuo coraggio giocandoti fino in fondo. Cerca di impegnarti al massimo in ogni occasione, mettiti a disposizione di qualsiasi servizio ci sia da fare, gioca con vigore ed entusiasmo. Sulla pietra gialla indica un urlo che hai inventato e che hai provato insieme alla tua squadra, prima dell'inizio del gioco, per infondere coraggio.

Cuore

Ci vuole cuore per difendere i più deboli.

Nella giornata di oggi prova a difendere i ragazzi più deboli, cercando di proteggerli e di osservare se vengono fatte loro delle ingiustizie. Scrivi sulla pietra gialla in sintesi che cosa hai fatto e cosa hai osservato. Nel caso che tu viva una giornata in cui nessuno si è sentito indifeso o offeso, scrivi anche di questa bellissima prova di maturità di tutti i ragazzi e gli animatori presenti all'attività estiva.

Coraggio

Ci vuole coraggio per avere coraggio

All'inizio di questa giornata indossa gli occhiali verdi e indica sulla pietra gialla tutti gli elementi del tuo carattere che ritieni importanti per il coraggio. Il leone codardo infatti ti fa comprendere come non sia importante l'aspetto fisico per avere coraggio, ma bisogna per prima cosa conoscere bene se stessi e il proprio carattere... senza la paura del confronto con l'altro.

Salmo 124

1 Canto delle salite. Di Davide .

*Se il Signore non fosse stato per noi
- lo dica Israele -,*

*2 se il Signore non fosse stato per noi,
quando eravamo assaliti,*

*3 allora ci avrebbero inghiottiti vivi,
quando divampò contro di noi la loro
collera.*

*4 Allora le acque ci avrebbero travolti,
un torrente ci avrebbe sommersi;*

*5 allora ci avrebbero sommersi
acque impetuose.*

*6 Sia benedetto il Signore,
che non ci ha consegnati in preda ai
loro denti.*

*7 Siamo stati liberati come un passero
dal laccio dei cacciatori:
il laccio si è spezzato
e noi siamo scampati.*

*8 Il nostro aiuto è nel nome del
Signore:
egli ha fatto cielo e terra.*

Commento

Questo Salmo parla ci ricorda l'importanza di fare memoria, in particolare della liberazione dal pericolo. Un'esperienza di cui si parla con i verbi al passato, ma che si fonda nel presente.

È un Salmo che, nel fare memoria, è in grado di darci coraggio perché siamo certi che il Signore tornerà a compiere per noi ciò che ha già compiuto nella storia del popolo di Israele.

Nella memoria si torna ad assaporare la gioia che si è provata... quella stessa gioia che vorrebbe provare il Leone ritrovando il coraggio, per poter vivere una vita identitaria.

La certezza di non essere soli, di saperci pensati e voluti bene da Dio è quel coraggio che spesso ci manca nella vita di ogni giorno.

Il nostro aiuto è davvero nel nome del Signore.

Attività

Ti difendo io!

Finalità: sensibilizzare i bambini all'importanza di farsi scudo per i più piccoli e gli indifesi; aiutarli, inoltre, a comprendere l'importanza del fare squadra.

Destinatari: tutti - **Durata:** 45'

Spazio necessario: aperto, di qualsiasi dimensione.

Occorrente: 4 palline (o palloncini ad acqua per la variante); scotch carta.

Istruzioni: Prima dell'inizio del gioco gli animatori, con lo scotch carta, dovranno creare per terra un quadrato diviso a metà da una linea centrale. Gli animatori faranno posizionare le due squadre in riga sui due lati, in modo tale da essere l'una di fronte all'altra; dopodiché, sceglieranno da ogni squadra 5 bambini, che si divideranno in due attaccanti e tre difensori. All'interno della metà del quadrato, i tre bambini difensori si posizioneranno davanti alla propria squadra, mentre gli attaccanti di fronte alla linea di mezzo, più vicini alla squadra avversaria. I due attaccanti avranno a disposizione due palline con le quali dovranno colpire gli avversari, mentre i difensori cercheranno di bloccare gli attacchi. Ogni bambino avrà due vite a disposizione, al termine delle quali verrà squalificato. Vince la squadra che riesce ad eliminare prima gli avversari.

Varianti: con i ragazzi più grandi, anziché utilizzare due semplici palline, i due attaccanti potrebbero avere a disposizione due secchi pieni di palloncini ad acqua. Mentre gli attaccanti cercheranno di colpire gli avversari, i difensori dovranno invece cercare di proteggere i compagni parando col proprio corpo i palloncini. Al termine del gioco, vincerà la squadra i cui componenti risulteranno meno bagnati.

Attenzioni educative: l'animatore dovrà fare attenzione alla scelta di difensori e attaccanti, facendo giocare tutti a turno, ma senza forzare i più timidi o i più piccoli.

Condivisione: alla fine del gioco, far riflettere i bambini su quanto si siano impegnati per proteggere i propri compagni di squadra, portandoli a comprendere quanto possa essere impegnativo, ma anche bello, avere la responsabilità dell'intera squadra.

Nel paese dei codardi!

Finalità: scoprire la bellezza di liberare gli altri e liberarsi dalle paure, compiendo un gesto di coraggio.

Destinatari: 6-10 anni - **Durata:** 1h

Spazio necessario: aperto, di ampie dimensioni (preferibilmente un boschetto o un luogo alberato).

Occorrente: in dotazione a ciascun personaggio (vedi schema allegato alle istruzioni).

Istruzioni: Alcuni animatori, nel ruolo degli animali codardi, si disporranno nello spazio del bosco ed emetteranno un richiamo per segnalare la loro presenza. Il gioco ha lo scopo di liberare questi animali codardi dalla loro paura: ogni squadra raggiungerà l'animatore-animale che, presentandosi al gruppo, svelerà un suo difetto, dicendo il motivo della sua paura. I giocatori dovranno cercare di aiutarlo a superare tale paura attraverso una prova che il personaggio gli chiederà di effettuare sul posto.

Personaggio	Prova	Materiali occorrenti
Leone che tutti credono re della foresta, ma in realtà è un codardo	Dire a voce alta una paura che si ha per mostrare al leone che è normale avere delle paure.	nessuno
Elefante che ha paura di smarrire la strada perché è uno smemorato	Recitare una poesia da imparare a memoria al momento, per far allenare l'elefante.	Traccia di poesia da imparare
Gufo che ha paura del buio	Fare un percorso bendati per aiutare il gufo a vincere la paura del buio.	Bende ed ostacoli disposti lungo il percorso
Formichiere che ha paura degli insetti	Raccogliere e portare al personaggio 5 insetti vivi per mostrargli che gli insetti sono innocui.	nessuno
Usignolo che ha paura di cantare in pubblico perché è stonato	Cantare una canzone in coro per far capire all'usignolo che non è importante essere intonati, basta metterci il cuore.	Testo di una canzone
Lepre che si nasconde perché non vuole mostrare di essere dormigliona	Con il gioco classico "acqua, fuoco, fuochino", cercare di scoprire una bustina di Thè nascosta nei dintorni del personaggio, in modo da aiutare la lepre a restare sveglia.	Bustina di Thè

Sfide

L'apprendista Ozmag

Aquila che ha paura di restare digiuna da quando è diventata miope	Trovare le differenze tra due immagini simili per allenare la miopia dell'aquila	2 vignette uguali tra cui trovare le differenze
Lupo che ha smesso di uscire nei boschi perchè ha paura di essere discriminato, visto che tutti lo ritengono cattivo	Realizzare uno slogan per convincere il mondo intero che il lupo non è cattivo	nessuno

Al termine della prova, il personaggio darà al gruppo un punteggio da 6 a 10 basato su due criteri: coesione/partecipazione dell'intero gruppo, correttezza nello svolgimento della prova.

Varianti: Con i ragazzi più grandi (11 - 14 anni) si può proporre, oltre al gioco, un questionario sul coraggio, con tre possibili risposte: *poco, molto, moltissimo*.

Ci vuole coraggio a...

- Non vestirsi alla moda
- Comportarsi come si ritiene giusto anche se si rischia di perdere un amico
- Dire la propria opinione davanti a tutti
- Rivelare un proprio difetto
- Rivelare il segreto di un amico
- Non avere il profilo su un social
- Pubblicare una foto o un video che mi ritrae
- Addormentarsi se in camera c'è un grosso ragno sul muro
- Vedere da soli un film dell'orrore
- Andare in Chiesa se nessuno dei miei amici ci va.

Attenzioni educative: se le squadre sono costituite tutte da bambini piccoli, è opportuno associare a ciascuna di esse un animatore che compia con loro l'intero percorso e si assicuri non ci siano contrattempi nel corso del gioco.

Condivisione: alla fine del gioco, riflettere su cosa sia il "vero coraggio". Con i più grandi, al termine del questionario, distinguere le reali azioni di coraggio da quelle dettate dal conformismo e dai condizionamenti sociali. I ragazzi potranno, insieme, compilare una lista di gesti coraggiosi ed impegnarsi ad allenarsi in uno di questi.

Finalità: individuare azioni e comportamenti virtuosi e utili al cambiamento, per poi metterli in atto con coraggio.

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** dai 60' ai 120'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi/di piccole dimensioni

Occorrente: ritagli di riviste; busta A4; cartoncini colorati; cartelloni bianchi; pennarelli o colori; colla.

Istruzioni: l'animatore introduce, mediante una canzone o un video, un tema di attualità scelto in base all'età dei ragazzi che partecipano all'attività (ad esempio *l'utilizzo del cibo e le condizioni di fame, la disuguaglianza, l'intolleranza religiosa, la sostenibilità ambientale, ecc*). Divide poi i ragazzi in piccoli gruppi (o nelle squadre) e consegna loro una busta contenente una serie di ritagli di giornale, che presentano immagini relative al tema d'attualità scelto.

Il compito di ogni gruppo è di creare "l'Apprendista Ozmag", l'aiutante del Mago di Oz, e di attribuirgli poteri "molto concreti", che possano donare il coraggio di realizzare comportamenti quotidiani virtuosi, per mettere in atto possibili soluzioni alla problematica sociale all'ordine del giorno.

I gruppi dovranno inizialmente confrontarsi al proprio interno, per poi, utilizzando materiale vario di cancelleria, tra cui anche i ritagli, disegnare l'aiutante del Mago, evidenziandone i poteri posseduti. Per esempio, per favorire una cultura sana e oculata nell'utilizzo del cibo, il nostro Apprendista Ozmag potrebbe avere una sorta di "potere bilancia", mediante il quale una volta raggiunta la giusta quantità di cibo da mettere nel piatto, impedisce al ragazzo di inserirne altro, al fine di mangiarne in giusta misura e di non sprecarlo. Al termine i gruppi presentano la propria versione dell'Apprendista e le squadre votano quella che preferiscono.

Varianti: ai ragazzi di 10-14 anni si potrebbe chiedere oltre anche di costruire il personaggio concretamente, o per lo meno il vestito nelle sue parti più importanti, utilizzando oggetti vari (*stoffa, cartone, polistirolo...*).

Attenzioni educative: l'animatore deve ruotare molto tra i gruppi per stimolare e sostenere la fase di riflessione e ideazione del personaggio.

Laboratori

Tornei

Condivisione: il momento di presentazione delle varie versioni di Ozmagò, offre all'animatore l'occasione di sottolineare in positivo i comportamenti virtuosi che da quel momento animatori e ragazzi potrebbero iniziare a mettere in atto, sul tema proposto; senza soffermarsi solo a sottolineare gli atteggiamenti sbagliati, che abitualmente vengono praticati, esprimendo giudizi negativi.

In... coraggiamoci!

Finalità: educare i ragazzi al riconoscimento degli aspetti migliori dell'altro. Sviluppare la capacità di attenzione, accoglienza, gratificazione, ascolto, creatività, educandosi ad uno sguardo positivo verso l'altro.

Destinatari: tutti - **Durata:** 20' ca.

Spazio necessario: aperto/chiuso, medie dimensioni

Occorrente: nessuno

Istruzioni: i ragazzi si dividono in due squadre poste l'una di fronte all'altra, in riga. I primi a confrontarsi, saranno i due giocatori ad una estremità della riga.

Si sorteggerà la squadra che ha il vantaggio di iniziare; a quel punto, il giocatore avrà il compito di guardare l'avversario che gli è di fronte e dirgli una cosa per cui lo ritiene unico ed originale (es. "Hai un bellissimo taglio di capelli", "Ti ho visto giocare negli scorsi giorni e hai un tiro precisissimo!"). L'altro giocatore risponderà ricambiando con una altra frase e così via, alternativamente. Ogni giocatore può dire solo una frase per volta entro 6 secondi, altrimenti perde la manche. Appena un giocatore sbaglia, viene aggiudicato il punto alla squadra avversaria e si passa alla coppia successiva, fino ad arrivare alla fine della riga. Vince la squadra che alla fine avrà guadagnato più punti.

Prima del gioco è fondamentale chiarire alcune regole:

- non si possono nominare le stesse cose per due volte, (es. se il giocatore A esprime un complimento sui capelli dell'avversario, quest'ultimo non potrà subito usare lo stesso soggetto; soltanto in una seconda risposta potrà riferirsi ai capelli ma esclusivamente definendoli con dei sinonimi es. criniera, cresta, pelo,...)
- i giocatori non possono "legarsi" alla frase appena detta dall'altro (es. giocatore A "le tue spalle sono forti", giocatore B "e le tue bellissime"), altrimenti si perde.

- è vietato usare frasi offensive;
- bisogna restare concentrati sulla persona e non sugli oggetti che possiede (es. cellulare, I-pad, ...)
- la squadra può suggerire.

Varianti: se i ragazzi sono tanti, il gioco potrebbe diventare molto lungo ed annoiare gli ultimi della riga, per cui se si hanno animatori/arbitri a sufficienza, suggeriamo di creare tante sotto - squadre di 6-7 persone che si affrontano in contemporanea.

Per i bambini di 6-8 anni il gioco potrebbe risultare difficile per cui, nel caso lo si voglia utilizzare, è opportuno rendere più semplici le regole chiedendo solo di non ripetere ciò che è stato già detto. In questo caso, avere gruppi piccoli da gestire, è certamente meglio perché evita che i bambini si annoino ad aspettare il loro turno.

Per i ragazzi più grandi, invece, le regole possono diventare anche più complesse, inserendo l'obbligo di utilizzare metafore per le cose già nominate o il divieto di usare persino gli stessi aggettivi.

Attenzioni educative: è necessario far comprendere ai ragazzi che bisogna riferire solo cose positive del compagno lì presente, senza tirare in ballo situazioni di vita conosciute o altri riferimenti (es. "tua sorella è bella"; "la tua casa è grande"). Se il gioco in principio risulta un po' difficile da comprendere, è importante che gli animatori facciano una simulazione mettendosi in gioco in prima persona.

Condivisione: dopo aver terminato il gioco chiedere ai partecipanti come si sono sentiti nel ricevere tanti complimenti e come si sono sentiti nel farli. Offrire uno spazio di riflessione sulla possibilità di guardare l'altro riuscendone a trovare sempre gli elementi positivi e non solo quelli negativi come di solito siamo portati a fare. Ed, inoltre, far comprendere quanto siano importanti le diversità all'interno di un gruppo se viste come risorsa e non come limite.

Eventi



Cooperazione

Obiettivo Oz

Ancora foresta fittissima. I personaggi camminano lungo la strada lastricata di pietre gialle.

Dorothy - Per fortuna hai raccolto quelle noci, Spaventapasseri! Leri ho diviso il mio ultimo pezzo di pane con Toto.

Leone - lo ho fatto un salto nel cuore della foresta per cercare di mettere qualcosa sotto i denti e avrei preso anche un capriolo per te se il Boscaiolo non me lo avesse impedito!

Boscaiolo di Latta - Scusami Dorothy, ma se avesse ucciso un capriolo avrei pianto di nuovo e mi si sarebbero arrugginite ancora le mascelle!

Dorothy (sorridente) - Tranquilli. Per il momento le noci basteranno.

I personaggi giungono dinanzi ad un precipizio.

Dorothy (disperata) - Noooo! Guardate che precipizio! È pericolosissimo ... che facciamo?

Boscaiolo - Non saprei proprio.

Spaventapasseri (riflessivo) - Vediamo un po' di ricapitolare... non sappiamo volare, non possiamo calarci fin giù perché troppo alto, per cui o riusciamo a saltare o dovremo fermarci qui e dire addio ai nostri progetti.

Leone - lo credo che riuscirei a saltare dall'altra parte!

Spaventapasseri (esultante) - Allora siamo a posto! Ci porterai sulla schiena uno alla volta.

Leone - Ok, sto morendo di paura, ma visto che non si può fare altrimenti tentiamo la sorte.

Lo Spaventapasseri salta in groppa al Leone, il quale con un balzo arriva dall'alta parte. Tutti applaudono. Il Leone torna indietro e fa saltare anche Dorothy e Toto.

Dorothy - Sei stato bravissimo! Vuoi riposarti un attimo? Poveretto, con tutti quei salti!

Leone - Non preoccupatevi, sono pronto. Possiamo riprendere il cammino.

I personaggi proseguono sulla via delle pietre gialle; intorno c'è ancora foresta e la scena è poco illuminata, quasi buia. Si sentono strani rumori, ululati, boati.

Leone (sottovoce) - Da queste parti vivono i terribili Kalidas.



I precipizi dinanzi ai quali si troveranno i nostri personaggi, potrebbero essere realizzati in modi diversi. Ne proponiamo due, ma la fantasia di ciascuno potrebbe suggerirne molte altre:

- il più semplice: sistemando sul palco due fasce nere (di stoffa, per esempio) in modo perpendicolare al proscenio, la prima un po' più stretta dell'altra. A ridosso della seconda stoffa (il secondo precipizio) occorre sistemare un albero, anche di cartone, il cui tronco diventi il camminamento che salverà i nostri protagonisti.

- il più complesso: utilizzando come primo precipizio il dislivello palco - platea. In questo caso, le pietre gialle condurranno al proscenio e in platea, a circa un metro, andrà sistemata una pedana dell'altezza del palco che rappresenterà l'altro lato del burrone sul quale i personaggi salteranno la prima volta. Oltre questa pedana, ad una distanza leggermente maggiore dalla prima, un'altra pedana rappresenterà l'altro lato del secondo burrone. In questo caso l'"albero" va sistemato sulla prima pedana e il tronco deve essere fatto in modo che possa realmente reggere gli attori (es. una trave di legno). Questa soluzione riduce lo spazio della platea, per cui è possibile solo nel caso ci siano comunque altre possibilità per far accomodare gli spettatori.

Dorothy - Chi sono i Kalidas?

Leone - Delle belve orribili con il corpo d'orso, la testa di tigre e artigli così affilati che potrebbero tagliarmi in due con la stessa facilità con cui io potrei tagliare in due Toto. Confesso che mi fanno una gran paura.

Dorothy (*impaurita*) - Lo credo bene. Devono essere degli animali proprio spaventosi.

Leone - Già, infatti... (*si interrompe perché trovano l'altro burrone*), ma... oh, no! Un altro precipizio! E questo è così largo e profondo che neanche io riuscirei a superarlo! Occorre pensare ad un'altra soluzione.

Spaventapasseri - Guardate quest'albero proprio sul ciglio del precipizio: se il Boscaiolo riuscisse ad abbatterlo con la sua ascia per farlo cadere con la cima dall'altra parte, potremmo usarlo come ponte!

Leone - Ottima idea! Si direbbe che tu abbia in testa un cervello che funziona a meraviglia.

Il Boscaiolo di Latta, aiutato dal leone, taglia l'albero che cade sull'altra "sponda" del burrone. I quattro personaggi, uno alla volta, cominciano ad attraversare con prudenza questo ponte improvvisato. Alle spalle, anticipati da strane urla, entrano due Kalidas con il corpo d'orso e la testa di tigre.

Leone (*terrorizzato*) - I Kalidas!

Spaventapasseri - Presto presto! Attraversiamo!

I personaggi si affrettano ad attraversare: prima Dorothy con Toto, poi lo Spaventapasseri e il Boscaiolo di Latta. Il Leone si ferma per fronteggiare i Kalidas. Lancia prima un ruggito che li lascia sbigottiti; poi due mostri partono

all'attacco e seguono il Leone che sale sul ponte per scappare e arriva dall'altro lato.

Leone - Siamo perduti. Con i loro artigli i Kalidas ci faranno a pezzi!

Spaventapasseri - Un momento! Forse ho trovato il modo di salvarci. (*Al Boscaiolo di Latta*) Su, presto, taglia qui, però sbrigati, non c'è un istante da perdere!

Il Boscaiolo fa scivolare il tronco nel secondo "burrone" e i due Kalidas cadono giù, urlando.

Nel caso si sia scelta la soluzione scenografica più semplice tra le due proposte prima, i Kalidas potranno nascondersi sotto la stoffa nera, nell'altro caso, occorrerà sistemare un materasso sotto il "burrone".

Quanto al fiume che i personaggi stanno per incontrare, a seconda della soluzione scelta, esso può essere costituito o da un altro pezzo di stoffa, questa volta azzurro, o da un altro vuoto tra la seconda pedana e un'altra che si andrebbe a sistemare.

Leone - Pare non sia ancora giunta la nostra ora! Ho avuto una gran paura, sentite come mi batte il cuore!

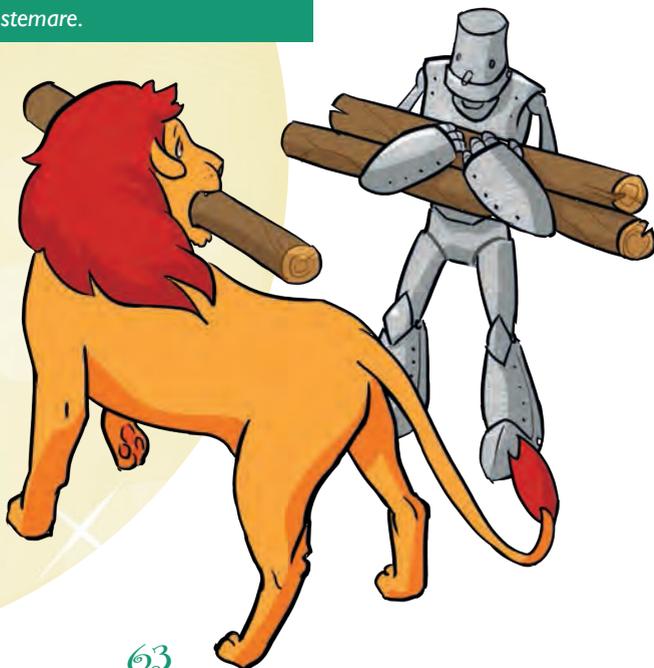
Boscaiolo di Latta - Come vorrei avere anch'io un cuore che batte!

I personaggi continuano a camminare lungo la strada lastricata di pietre gialle; la foresta si dirada e spuntano fiori, prati e alberi da frutta.

Dorothy - Quest'avventura è stata davvero brutta. Non vedo l'ora di uscire dalla foresta, ma pare ci siamo quasi ... Guardate che bel paesaggio! Però ... oh no (*disperata*) come facciamo ad attraversare il fiume?

Spaventapasseri - Il Boscaiolo di Latta costruirà una solida zattera e con quella guadagneremo l'altra riva!

Boscaiolo di latta - Buona idea! Ma guardate che ce ne vogliono di tronchi per fare una zattera in grado di trasportarci tutti! Andrà via molto tempo, per cui conviene che cerchiate un bel posto e riposiate un po'.



Cooperazione

Una delle parole maestre più significative che viene alla luce nella nostra avventura è la capacità di cooperazione di personaggi completamente diversi fra di loro che hanno avuto poco tempo a disposizione per affiatarsi. Ciascuno di loro, nel viaggio verso la Città di Smeraldo, mette in gioco tutte i propri carismi e talenti, con una grande capacità di interdipendenza positiva e di responsabilità individuale. Un cooperare che sembra naturale, a partite dai punti di forza di ciascuno. Un cooperare che mette al centro il bene del gruppo. Un cooperare che non vede mai svilupparsi particolari conflitti o discussioni, in un'intesa sorprendente. Nei giochi, nelle attività e nei laboratori della giornata odierna avrai certamente l'occasione di scoprire quanto sia utile cooperare, per arrivare insieme alla tua squadra ad un obiettivo comune nel modo migliore e nella certezza di un risultato condiviso.

Cervello

Ci vuole cervello per cooperare

Nella giornata di oggi chiedi al coordinatore della tua squadra o all'animatore di assegnarti un incarico specifico di responsabilità. Vivilo con grande impegno, cercando di osservare come tutti i ruoli che verranno assegnati anche ai tuoi compagni, risultino fondamentali per il bene di tutto il gruppo, se ciascuno è in grado di portare fino in fondo la propria responsabilità. Scrivi sulla pietra gialla l'incarico che ti è stato affidato e la tua valutazione su come l'hai portato a termine.

Cuore

Ci vuole cuore per metterti al servizio di ogni situazione

Nella giornata di oggi cerca di essere sempre pronto a metterti al servizio della tua squadra o degli animatori, rispondendo in modo attivo alle varie richieste. Sulla pietra gialla scrivi cinque regole basilari per servire gli altri con tutto il cuore, cervello e coraggio.

Coraggio

Ci vuole coraggio per segnalare le proprie abilità

All'inizio di questa giornata indossa gli occhiali verdi e prova pensare quali sono le tue abilità personali che potrebbero essere utili all'attività estiva. Scrivile sulla pietra gialla per fare in modo che durante la giornata odierna o nei prossimi giorni ti possano essere richieste dagli animatori o dalla tua squadra.

Salmo 125

1 Canto delle salite .

Chi confida nel Signore è come il monte Sion:

non vacilla, è stabile per sempre.

2 I monti circondano Gerusalemme:

il Signore circonda il suo popolo, da ora e per sempre.

3 Non resterà lo scettro dei malvagi

sull'eredità dei giusti, perché i giusti non tendano le mani a compiere il male.

4 Sii buono, Signore, con i buoni

e con i retti di cuore.

5 Ma quelli che deviano per sentieri

tortuosi

il Signore li associ ai malfattori.

Pace su Israele!

Commento

Il Salmo 125 è il sesto canto delle ascensioni. Leggendo gli altri salmi abbiamo iniziato a capire che la salita verso Gerusalemme si precisa come un cammino progressivo di fiducia e di confidenza in Dio e nella sua fedeltà.

Questo Salmo è per l'appunto un grande canto di fiducia. Anche se il cammino geografico può sembrare concluso, non così quello spirituale, che ci fa sempre più ascendere nella conoscenza di Dio e maturare nella giusta relazione con lui.

Un cammino che non è un camminare invano senza mai raggiungere una meta... è scoprire piuttosto che la meta è sempre nuova, perché inesauribile nella ricchezza del suo dono.

Nel Salmo troviamo una confessione di fiducia nel Signore e poi un'invocazione. Incontriamo quindi un atto di fiducia che sfocia in una supplica o, come si può anche dire, una supplica che si fonda sulla fiducia. Questo è il tipico movimento della preghiera, come pure della fede: confidare in Dio sapendo che tutto riceviamo da lui e perciò tutto abbiamo bisogno di domandargli.

Questa fiducia è simile a quella che inizia a crescere nei protagonisti della nostra avventura che iniziano a cooperare insieme, ciascuno secondo i propri carismi per superare le difficoltà del cammino. È importante per la fede e per la nostra attività estiva cogliere la differenza tra chi confida solo in sé e nelle proprie forze e chi nella propria debolezza si sente abbracciato e custodito dagli altri e da Dio... cooperando insieme.

Il precipizio del coraggio

Finalità: riflettere sul concetto di cooperazione ed imparare a valorizzare le qualità di ognuno.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: da 30' a 1h (in base al numero dei partecipanti e alla lunghezza del percorso che si decide di creare)

Spazio necessario: aperto, dimensioni medio/grandi

Occorrente: telone largo circa 5 metri (le misure possono variare a seconda della lunghezza che si vuole attribuire al percorso); acqua; sapone; mollette per il bucato; pezzi di stoffa di diverse misure; pupazzi che rappresentano i personaggi principali della storia.

Istruzioni: Prima dell'inizio dell'attività, gli animatori avranno preparato il campo da gioco, fissando il telone a terra nei quattro angoli e spargendovi sopra sapone e acqua in modo da renderlo scivoloso (come per il calcio saponato). Dalla parte opposta a dove partiranno le squadre, inoltre, fisseranno una corda con appese delle strisce di stoffa di diversa lunghezza utilizzando le mollette da bucato. La corda dovrà avere un'altezza tale da terra per cui chi avanza con le mani nella carriola, possa arrivarci con la bocca. La grandezza totale del campo varierà a seconda dello spazio, del numero di squadre e della larghezza del telone a disposizione o che si decide di comprare. Maggiore sarà la larghezza del telone, più elevate saranno le probabilità di scivolare dei concorrenti e quindi il divertimento. All'inizio dell'attività, dividere i partecipanti in due o più squadre a seconda dello spazio disponibile; l'importante è che le squadre siano in un numero pari. Tutti i gruppi, sistemati in fila indiana e disposti parallelamente tra loro, partiranno dallo stesso punto al via dell'animatore. Ogni gruppo vedrà di fronte a sé il telone saponato (che rappresenta il precipizio della storia del mago di Oz) e, al di là di questo, la corda con appese le strisce di stoffa di diversa lunghezza.

Al via, i primi due giocatori di ogni squadra attraverseranno il telone muovendosi a carriola cioè con una regge per le gambe (i manici della carriola) un compagno che avanza camminando con le mani (la carriola vera e propria). La carriola verrà "caricata" di un pupazzo, rappresentante uno dei personaggi della storia del mago di Oz. Questi pupazzi possono anche essere costruiti insieme in un'attività precedente al gioco. Se durante

l'"attraversamento del precipizio" del telone il pupazzo cade, si ricomincia da capo. Una volta giunti in fondo al campo, il giocatore/carriola deve pendere con la bocca uno dei pezzi di stoffa appesi (staccandolo quindi dalla molletta) e tornare indietro insieme al compagno attraversando di nuovo il telone. Giunti dalla propria squadra, quello che faceva la carriola corre in fondo alla fila con il proprio pezzo di stoffa, quello che spingeva diventa carriola e l'attuale primo della fila diventa il conducente della carriola che carica il pupazzo sul suo compagno/carriola e parte. Toccherà a lui, successivamente, trasformarsi in carriola e così via.

I punteggi potranno essere calcolati in vari modi. Sicuramente un elemento per assegnare punti sarà chi per primo ha terminato la staffetta. L'attenzione si potrà porre anche su quante volte sono caduti i pupazzi caricati sulle carriole, assegnando penalità ogni volta che un pupazzo cade o dando più punti a chi fa cadere meno volte il pupazzo. Infine, mettendo uno al fianco dell'altro i pezzi di stoffa recuperati dai vari membri della squadra, vince il gruppo che forma la striscia più lunga rispetto agli altri.

Varianti: Se si vuole rallentare l'andatura della carriola scongiurando così maggiori cadute, si può prevedere un recipiente posto al termine del telone che le squadre devono riempire con dell'acqua trasportata in un contenitore portato in bocca dalla carriola durante il tragitto d'andata. Quest'acqua sarà inizialmente contenuta in una bacinella fornita a ciascuna squadra all'inizio del gioco.

Per adattare il gioco a bambini più piccoli di 6-8 anni, si potrebbe eliminare la regola di afferrare le strisce di stoffa con i denti e diminuire il sapone sul telone.

Per i ragazzi più grandi (11-14 anni), invece, una variante può prevedere che il ritorno delle carriole sia fatto all'indietro e che, durante il tragitto, i componenti delle squadre avversarie possano ostacolare la coppia con secchiate d'acqua. Posizionare le scorte dell'acqua per la ricarica un po' distanti dal telone, permette di aggiungere un aspetto dinamico al gioco.

Attenzioni educative: Non sono necessarie attenzioni particolari nel formare le coppie che si affronteranno nel gioco. L'attività non evidenzia in maniera sostanziale differenze di corporatura o abilità fisiche. Nel caso vi siano ragazzi con disabilità o difficoltà motorie, pensare ad una modalità differente per la formazione della carriola o modificare le regole in modo da permettere a tutti di avere un ruolo importante all'interno della squadra.

Sfide

Condivisione: Alla fine del gioco aiutare i bambini e i ragazzi a riflettere sul tema della cooperazione attraverso il fatto che nelle attività a coppie, ognuno ha bisogno di un compagno per portare a termine il turno. Un ulteriore elemento di condivisione è rappresentato dalla valorizzazione delle abilità individuali: la vittoria, infatti, viene raggiunta solo se le coppie che via via si formano all'interno delle squadre, trovano un equilibrio e giocano insieme, condividendo le proprie potenzialità. Infine, vi è la possibilità di ragionare sui limiti individuali di ciascuno e di come essi possano essere superati anche attraverso un cambiamento di approccio al concetto di errore.

Attenti ai Kalidas!

Finalità: fare esperienza di cooperazione all'interno della squadra riproponendo, attraverso il gioco di movimento, la sfida tra i Kalidas e i protagonisti della storia.

Destinatari: tutti - **Durata:** 2' a manche

Spazio necessario: aperto/ chiuso, di grandi dimensioni.

Occorrente: il necessario per delimitare l'area di gioco (es. nastro telato).

(Per ciascuna squadra) 1 cartoncino 8x8cm con sopra disegnato o stampato un Kalidas (testa di tigre e corpo d'orso); dei cartoncini 8x8cm (ogni squadra avrà il suo colore) con sopra scritti numeri progressivi da 1 al numero di giocatori che compongono la squadra meno uno (es. se i giocatori della squadra sono 9, avremo 8 cartoncini: 1,2,3, ...8).

Istruzioni: I giocatori si dividono in due squadre. Ciascuna squadra disporrà di una serie completa di numeri, ossia l'animatore assegnerà ad ogni componente della squadra un cartoncino numerato, che ciascuno metterà in tasca fino al momento opportuno. Ad un solo giocatore verrà dato il cartoncino con la testa della tigre: lui è il capo dei kalidas. Scopo del gioco è fare il maggior numero di punti cercando di "prendere" avversari che hanno un numero di cartoncino inferiore al proprio. Innanzitutto le squadre si dispongono alle due estremità del campo da gioco, fronteggiandosi. In base al numero dei giocatori, si stabilirà la durata di tempo che le squadre avranno a disposizione per prendere gli avversari.

Si tratta di un gioco a manche: l'arbitro proclamerà a voce alta il nome di una delle due squadre. Tutti i giocatori della squadra interpellata (*i Kalidas*) dovranno correre cercando di toccare gli avversari inseguendoli. I componenti dell'altra squadra, che in questo caso rappresentano i protagonisti della storia, possono scappare all'interno di tutto il campo per evitare di essere acchiappati. Se qualche Kalidas riesce a toccare un avversario, si ferma con il catturato e attende la fine della manche. Al fischio dell'arbitro, infatti, il gioco si interrompe e l'arbitro, avvicinandosi a ogni coppia di giocatori, si farà mostrare i rispettivi numeri contenuti nei cartoncini dati all'inizio. Se il numero dell'inseguitore è più alto di quello del catturato, quest'ultimo viene fatto prigioniero ed esce dal gioco. Se i numeri sono uguali o il numero del catturato è maggiore di quello dell'inseguitore, l'incontro è nullo. Il numero 1 (*che può essere vinto da tutti*), è il solo che abbia diritto di presa sul numero più alto (*che altrimenti non potrebbe mai essere vinto*). Il capo dei kalidas, invece, durante il match può fermare qualsiasi avversario e chiedere di farsi mostrare il numero. Si occuperà allora di darne comunicazione ai suoi compagni, per impostare la tattica della manche successiva di inseguimento. Nel caso di una manche in cui si è inseguiti, un capo Kalidas può essere preso solo dall'altro capo Kalidas. Nell'intervallo tra i match della stessa partita, i giocatori di entrambe le squadre non possono scambiarsi i numeri, ma devono mantenere il numero assegnatogli all'inizio dall'animatore. Allo scadere del tempo di gioco, vince la squadra che avrà il maggior numero di giocatori in campo.

Varianti: per rendere il gioco più dinamico l'arbitro potrebbe cambiare il ruolo di inseguiti e inseguitori nel corso della stessa manche, ossia senza interrompere il gioco.

Attenzioni educative: è importante che tutti i componenti delle due squadre si sentano protagonisti del gioco non solo nell'essere inseguiti o inseguiti, ma anche nel collaborare a trovare una strategia di squadra. È opportuno, pertanto, che gli animatori osservino attentamente le dinamiche del gioco affinché i ragazzi siano tutti coinvolti all'interno di ogni partita.

Condivisione: al termine dell'attività far riflettere sull'importanza e la necessità della cooperazione in gruppo per raggiungere un obiettivo.

Laboratori

Tornei

Il bastone del mago

Finalità: allenare alla cooperazione di gruppo.

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi/di piccole dimensioni

Occorrente: un bastone di legno (*tipo manico di scopa*)

Istruzioni: l'animatore divide il gruppo in squadre di max 10 componenti l'una. Chiede alle squadre di sfidarsi a due a due, e di disporsi per la sfida in linea, una linea di squadra di fronte all'altra. Poi chiede a tutti i giocatori di nascondere una mano dietro la schiena e l'altra, quella che utilizzano per scrivere, di posizionarla davanti al corpo, con l'indice aperto avanti e il pollice aperto in alto, le altre dita chiuse. Infine consegna, al primo componente di ogni squadra in linea, un bastone, appoggiandolo sull'indice. Al via, ogni squadra dovrà far passare il bastone da un giocatore all'altro della fila, utilizzando solo l'indice. Vince la squadra che lo riesce ad appoggiare per prima a terra senza farlo mai cadere e senza mai trattenere il bastone con il pollice. Se il bastone cade si riparte dal primo giocatore della linea.

Varianti: per i ragazzi di 10-14 anni si consiglia di aumentare il numero dei componenti delle squadre.

Attenzioni educative: l'animatore deve garantire il corretto svolgimento del gioco. Valutare se far svolgere il gioco a due squadre per volta, oppure organizzare più punti sfida nello spazio gioco, dove coppie di squadre si fronteggiano contemporaneamente, come in un torneo ad eliminazione.

Condivisione: alla fine della prova, verificare l'esperienza fatta con un debriefing stimolato da domande quali: "Cosa ho provato durante il gioco?"; "Come mai un gioco così semplice è risultato più complesso del previsto?"; "Cosa possiamo imparare da questo gioco per lavorare meglio insieme?"; ecc.

Zatterine

Finalità: allenare la manualità e la precisione, divertendosi a trasformare con l'immaginazione dei tappi di sughero in zattere.

Durata: 40'

Occorrente: 3 tappi di sughero; 8 bastoncini di legno (*ad es. quelli del gelato*); 1 legnetto da spiedino;

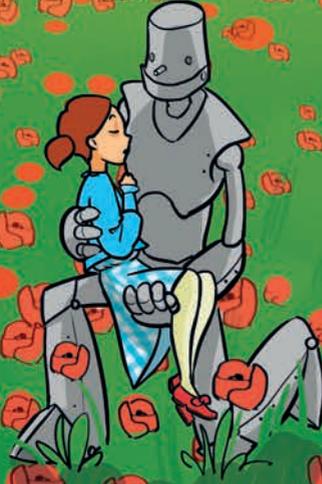
colla a caldo; 1 taglierino; colla stick; carta o cartoncino; forbici, colori.

Istruzioni: prendere un tappo di sughero e tagliarlo a metà seguendo la sua lunghezza. Cercare di fare un taglio preciso, aiutandosi con un taglierino. Fare ovviamente attenzione alle dita poiché facilmente la lama può scivolare mentre si taglia, evitare quindi di lasciar fare ai bambini questa operazione. Si ottengono così due sezioni uguali del tappo. Girare le metà dei tappi con la parte curva verso il basso e incollare, con la colla a caldo, le due sezioni facendole toccare nel lato più corto. Ripetere l'operazione con il secondo tappo. Tagliare in orizzontale il terzo tappo, ottenendo così dei dischetti (*almeno 1*). Lasciare la parte curva dei tappi verso il basso, incollarli a due a due a formare la base della zattera (*questa volta mettendo la colla sui lati lunghi che combaciano*), poi sulla parte piana applicare la colla a caldo lungo tutta la sua ampiezza. Prendere i bastoncini di legno e appoggiarli sui tappi in modo da coprire tutta l'area. Premere poi delicatamente su ognuno di essi in modo da far agire la colla e attaccarli saldamente. Al centro della zattera incollare un dischetto di sughero e infilare il bastoncino da spiedino che diventerà l'albero della zattera e infine tagliare e incollare, a proprio gusto, la bandiera da issare sull'albero.

Attenzioni educative: si potrebbe trasformare la stanza dell'attività in un vero e proprio cantiere, incaricando i ragazzi di specializzarsi nel settore navale che preferiscono, andando così a formare una vera e propria catena di montaggio; chi taglia il sughero (*con gli animatori*), chi assembla le basi della zattera, chi taglia la base dell'albero maestro, chi colloca gli alberi maestri, chi prepara le bandiere, ecc... Ciò permette di coinvolgere tutti i ragazzi, evitando di far loro esercitare in maniera obbligata abilità complesse (*come intagliare il sughero*), se non sono loro in prima persona a volersi cimentare.

Condivisione: lavorare come in un cantiere permette ai ragazzi di sentirsi parte di un meccanismo più grande, e di sperimentare come il lavoro di ciascuno sia importante per raggiungere il risultato finale. Per spiegare quanto ogni ragazzo e settore del cantiere sia fondamentale, l'animatore potrebbe mostrare le fotografie delle fasi salienti della realizzazione del pane, mediante la catena di montaggio di un panificio, per permettere ai ragazzi di riconoscersi nella foto, che descrive l'azione più simile a quella che hanno compiuto loro per costruire le zattere.

Eventi



Zzz



Zzz

Cammino

I papaveri rossi

La puntata si presenta complessa sul piano scenografico. Per una soluzione semplice che renda bene i diversi cambi, si potrebbero usare delle fasce di stoffa o di carta resistente, tipo TNT (almeno 5 fasce di 50cm di larghezza ciascuna, lunghe quanto il palco). Queste strisce saranno da un lato color azzurro, dall'altro dipinte come una distesa di fiori colorati e, gli ultimi due, come una distesa di papaveri. Degli animatori nascosti dietro le quinte, tenderanno le fasce e le gireranno al momento opportuno.

All'inizio della scena, le fasce azzurre riproducono il fiume che i personaggi stanno attraversando su una zattera aiutandosi con delle aste lunghe. Le stoffe si muovono su e giù velocemente.

Dorothy (preoccupata) - La corrente turbinosa ci ha trasportando a valle... siamo lontanissimi dalla strada lastricata di pietre gialle! Inoltre l'acqua diventa sempre più profonda e le pertiche non toccano più il fondo.

Boscaiolo di Latta - Siamo nei guai, se non riusciamo a guadagnare subito la riva opposta, la corrente ci porterà nel paese della perfida Strega dell'Ovest che ci con un incantesimo ci farà schiavi per sempre!

Dorothy (sospirando) - Addio a tutti i nostri sogni...

Spaventapasseri - Io non mi arrendo tanto facilmente! Dob-

biamo arrivare alla Città di Smeraldo a qualsiasi costo. (Spinge l'asta con tanta forza da non riuscire più a tirarla fuori dal fondo. Cade in acqua e resta aggrappato alla pertica) Oh no... addio, addio amici!

Boscaiolo di Latta - Scusa Dorothy se uso un attimo il tuo grembiule, ma purtroppo non mi è concesso di piangere sulla triste sorte di questo amico, pena l'arrugginimento e il bloccaggio della mascella.

Spaventapasseri - Adesso va peggio di quando incontrai Dorothy. Allora ero infilzato su un palo in mezzo a un campo di grano dove potevo almeno fingere di spaventare i passeri. Ma ora... credo proprio che non riuscirò mai ad avere un cervello!

Leone - Dobbiamo far qualcosa per salvarci. Io potrei nuotare fino a riva tirandomi dietro la zattera; voi, intanto, dovrete aggrapparvi alla punta della mia coda.

Il leone si butta in acqua e pian piano conquistano la riva (il proscenio).

Per ricreare questo movimento, gli animatori che tendono le fasce di stoffa devono coordinarsi bene: quando il Leone si avvicina al proscenio, devono girare la prima fascia dal lato del campo di fiori. Dopo pochi secondi gireranno la seconda, la quarta e poi la quinta. La terza verrà solo tirata da un lato, facendo in modo che, alla fine, in un angolo del palco, ci sia una chiazza di azzurro con al centro lo Spaventapasseri attaccato alla pertica.

Tutti i personaggi si adagiano sul campo di fiori sfiniti.

Dorothy - È vero che siamo in salvo, sì, ma lontanissimi dalla strada che porta alla Città di Smeraldo!

Leone - Dobbiamo ritrovare la via, assolutamente. La soluzione migliore sarebbe risalire lungo la riva del fiume; vedrete che prima o poi la troviamo.

Dorothy - Mi sembra un buon suggerimento; del resto questo paese è bellissimo. Se non fosse



per la perdita dello Spaventapasseri, potremmo quasi essere felici. Vederlo lì, triste, mi stringe il cuore.

Il Leone e il Boscaiolo scuotono la testa desolati. Entra una cicogna.

Cicogna - Chi siete? Dove andate?

Dorothy - Io mi chiamo Dorothy e questi sono i miei amici. Andiamo alla Città di Smeraldo.

Cicogna - Non siete sulla strada giusta.

Dorothy - Lo so, ma abbiamo perduto lo Spaventapasseri e non sappiamo che fare per recuperarlo.

Cicogna - Se non fosse così grosso e pesante, potrei riportartelo io.

Dorothy - Oh, è leggerissimo, è di paglia! Cara Cicogna, se ce lo riporti te ne saremo grati per sempre!

Cicogna - Proverò. Ma badate bene: se è troppo pesante lo lascerò cadere in acqua.

La Cicogna si dirige verso lo Spaventapasseri e lo riporta, fingendo di tenerlo per il becco.

Spaventapasseri - Ma che bello rivedervi! (Abbracciando tutti) Temevo di dover restar sospeso sull'acqua per sempre. Grazie Cicogna, spero un giorno di poter ricambiare.

Cicogna - Oh, non pensarci, sono sempre lieta di aiutare chi si trova nei guai. Adesso vado: ho dei piccoli che mi aspettano al nido. Spero che ce la farete a trovare la Città di Smeraldo e spero che Oz vi aiuti tutti.

Dorothy (chinandosi per annusarli) - Sono magnifici questi fiori!

Spaventapasseri - Già, sembra anche a me. E quando avrò un cervello, riuscirò ad apprezzarli anche di più.

Boscaiolo di Latta - E se io avessi un cuore, credo li amerei!

Leone - Ho sempre avuto un debole per i fiori. Ma nella foresta dove vivo non ce n'erano di così colorati.

I personaggi camminano sul campo di fiori, finché arrivano nel campo di papaveri.

Gli animatori che tendono le fasce di stoffa, ad un tratto, dovranno spostare avanti le fasce con i papaveri e scalare dietro quelle con i fiori.

Dorothy - Comincio a sentire le palpebre pesanti e ho una gran spossatezza; vorrei tanto fare un sonnello.

Boscaiolo di Latta - No Dorothy! Dobbiamo arrivare alla strada lastricata di pietre gialle prima della notte.

Dorothy - Ma io non ce la fa... fa...ccio a restare sveglia... (si addormenta)

Boscaiolo di Latta - Caspiterina, che facciamo?

Leone (preoccupato) - Se la lasciamo qui, morirà. L'odore acuto di tanti papaveri è in grado di addormentare chiunque lo aspiri e se chi si addormenta non viene trasportato lontano da quel profumo, non si risveglierà mai più! Il profumo di questi fiori ci ucciderà. Anch'io sto lottando contro il sonno. Voi non siete di carne e ossa per cui l'odore dei papaveri non avrà effetto su di voi, ma io...

Spaventapasseri - Scappa più alla svelta che puoi da questo prato! Il Boscaiolo e io ci incaricheremo di portar via da qui Dorothy, ma non riusciremo mai a trasportare te, se ti addormentassi: sei troppo grosso.

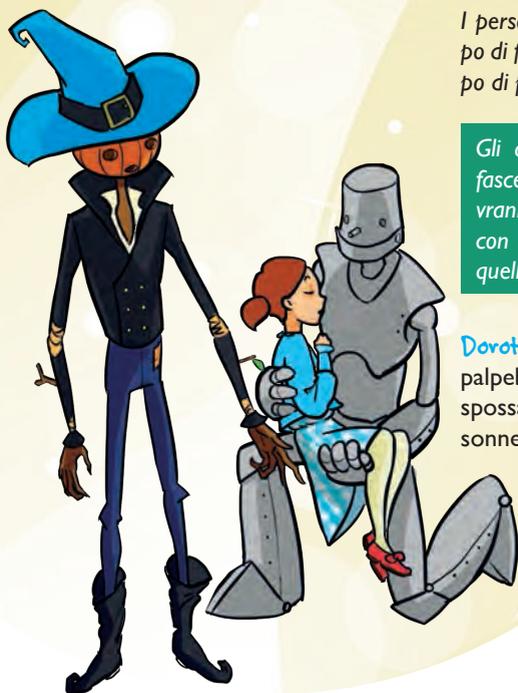
Il Leone scende dal palco e, correndo tra i ragazzi in platea, si addormenta lì in mezzo all'improvviso.

Spaventapasseri - Noi allontaniamo Dorothy!

Prendono Toto e Dorothy in braccio e si mettono a camminare più veloci che possono verso il fondo della platea dove, tra i ragazzi, giace il Leone addormentato.

Boscaiolo (dispiaciuto) - Noooo! Il profumo è stato troppo forte anche per lui! Purtroppo non possiamo far niente per aiutarlo. È troppo pesante. Dovremo lasciarlo qui a dormire per sempre. Poveretto!

Spaventapasseri - Peccato! Era un po' codardo, ma è stato un bravo compagno di avventure.



Carzino

La vicenda di Dorothy e dei suoi compagni di viaggio è caratterizzata da un continuo cammino alla ricerca della fiducia in se stessi e della speranza di trovare la chiave per vivere una vita rinnovata. Anche l'attività estiva è un percorso con una partenza e un punto di arrivo, una strada in continua crescita che diventa ogni giorno sempre di più luogo di comunione e condivisione. Durante il cammino si impara ad apprezzare la fatica dello stare insieme, la necessità dell'aiuto reciproco, l'importanza di gestire il tempo e le soste, la meraviglia del creato, gli incontri con persone disponibili all'aiuto come nel caso della Cicogna che aiuta lo Spaventapasseri. Proseguiamo quindi il nostro cammino, diventato un vero e proprio pellegrinaggio verso l'incontro di Colui che ci indica la strada.

Cervello

Ci vuole cervello per superare gli imprevisti del cammino.

Nella giornata di oggi prova ad affrontare con determinazione gli imprevisti e le difficoltà, in particolare nel rapporto con i tuoi compagni, cercando di non arrenderti al primo ostacolo. Nel caso tu non riesca, cerca di farti aiutare da un animatore, spiegando bene la situazione, prima di metterti in "rotta di collisione" con qualche tuo compagno di viaggio. Sulla pietra gialla scrivi l'imprevisto o la difficoltà che hai incontrato e come l'hai superato.

Cuore

Ci vuole cuore per aiutare e dissetare gli altri

Nella giornata di oggi prova a fare a gara con i tuoi amici e con gli animatori a caricarti dei vari pesi che ciascuno porta durante lo svolgimento dell'attività estiva (zaini, palloni, materiale per i laboratori) e a portare l'acqua per dissetare i tuoi compagni. Sul mattone giallo scrivi quello che sei riuscito a fare.

Coraggio

Ci vuole coraggio per smettere di essere pigri

All'inizio di questa giornata indossa gli occhiali verdi per raccontare a un tuo compagno in un minuto tutti i momenti della tua vita nei quali sei pigro. Continua a farlo con almeno altri dieci compagni. Al termine scrivi sul mattone giallo ciò che hai raccontato, integrandolo eventualmente con altri aspetti che, ascoltando gli altri, potresti aver dimenticato.

Salmo 126

1 Canto delle salite .

Quando il Signore ristabilì la sorte di Sion,

ci sembrava di sognare.

2 Allora la nostra bocca si riempì di sorriso,

la nostra lingua di gioia.

Allora si diceva tra le genti:

"Il Signore ha fatto grandi cose per loro".

3 Grandi cose ha fatto il Signore per noi: eravamo pieni di gioia.

4 Ristabilisci, Signore, la nostra sorte, come i torrenti del Negheb.

5 Chi semina nelle lacrime mieterà nella gioia.

6 Nell'andare, se ne va piangendo, portando la semente da gettare, ma nel tornare, viene con gioia, portando i suoi covoni.

Commento

Nel Salmo 126 dalla fiducia in Dio passiamo all'esperienza della gioia. Questo termine attraversa tutto il salmo e ne costituisce l'elemento coagulante. È la gioia che si sperimenta a motivo del suo agire nei nostri confronti: "Grandi cose ha fatto il Signore per noi", afferma il salmista, con un linguaggio del tutto simile a quello che nel Nuovo Testamento userà la vergine Maria per affermare la sua esultanza nel Signore nel Magnificat: "Grandi cose ha fatto per me l'Onnipotente e Santo è il suo nome" (Lc 1, 49). Grandi cose ha fatto in me, grandi cose ha fatto per noi il Signore: qui c'è tutto il motivo della gioia e dell'esultanza che magnificano l'agire di Dio nella storia. Si supplica il Signore perché si ricorda la gioia che già ci ha fatto gustare, e lo si fa nell'attesa, colma di speranza, di tornare a gustarla ancora. Possono cambiare le situazioni, gli avvenimenti, in nostri bisogni, le necessità del mondo e della storia .. ma il respiro della nostra preghiera deve rimanere questo, perché l'esperienza di Dio è inesauribile e ci promette sempre una novità da attendere con un cuore largo, un cervello pronto e un coraggio inesauribile. Solo così si può attendere e sperare nel regno di Dio, la pienezza della gioia. Questo atteggiamento ci permette allora di camminare, ci costringe sempre a farci pellegrini perché non abbiamo qui la dimora definitiva della nostra gioia, ma sempre la cerchiamo nella fede e la invociamo nella speranza. I salmi del pellegrinaggio non solo accompagnano il nostro cammino, ma ci costringono a uscire da ciò che già viviamo o abbiamo vissuto per farci pellegrini, desiderando quella gioia più piena che solo Dio può donare. Un cammino di ricerca, di speranza e di gioia... come quello di Dorothy e dei suoi compagni.

Il salvataggio dello spaventapasseri

Finalità: imparare a collaborare e comprendere concretamente la necessità del sostegno reciproco.

Destinatari: 8-14 anni - **Durata:** 40'

Spazio necessario: aperto, di dimensioni adeguate

Occorrente: (per ogni squadra) una bacinella colma di acqua; spugne in numero uguale a quello dei giocatori.

Istruzioni: Si tratta di un gioco a staffetta per due o più squadre. Le bacinelle piene di acqua con le spugne dentro (gli Spaventapasseri da salvare dal fiume) sono sistemate al centro del campo, in corrispondenza delle rispettive squadre che sono in fila indiana a gruppi di tre. In ogni terzetto, due componenti dovranno sorreggere il terzo compagno seduto tra le loro braccia intrecciate in modalità "seggiola del Papa"/"sediolino". Chi è seduto al centro toglierà scarpe e calze. Al via, il trio dovrà partire, arrivare al centro, far prendere una spugna con i piedi a compagno seduto e portarla sul lato opposto del campo. Fatto ciò, potrà partire l'altro trio e così via. Se la spugna cade prima di arrivare dall'altra parte del campo, non sarà considerata valida nel punteggio finale; stessa cosa se il compagno sorretto toccherà i piedi per terra. Vince la squadra che avrà portato più spugne dall'altra parte del campo.

Varianti: Per i bambini più piccoli (6-8 anni), la posizione del trio è troppo complessa, per cui si possono assegnare due animatori a squadra che facciano da "seggiola" per tutti i bambini.

Con i ragazzi più grandi si può rendere il gioco ulteriormente avvincente lasciando la possibilità al terzetto di scegliere se andare verso la bacinella oppure rubare al volo una spugna dai piedi degli avversari e portare quella dall'altra parte.

Attenzioni educative: fare attenzione a che il trio che si va a formare possa essere in grado di affrontare in sicurezza il gioco, per età, altezza e peso. Inoltre, può essere opportuno giocare più manche variando i ruoli del trio (chi stava seduto prima può sorreggere il compagno alla manche seguente e così via) in modo da rendere tutti protagonisti.

Condivisione: al termine del gioco, soprattutto con i più grandi, si può guidare una riflessione sulle sen-

sazioni provate: "Come è stato farsi sorreggere da due compagni? Vi siete subito fidati di loro?" oppure ai compagni "Sentivate la responsabilità del vostro amico?", astraendo così a riflessioni di respiro più ampio: "Chi/che cosa rappresenta il vostro sostegno nella vita?"

Attento al papavero

Finalità: far comprendere ai ragazzi che ogni cammino intrapreso può essere costellato di imprevisti che, però, vanno affrontati tutti per poter arrivare alla meta.

Destinatari: 8-14 anni - **Durata:** 30' ca.

Spazio necessario: aperto, di grandi dimensioni

Occorrente: (per ciascuna squadra) una grande quantità di fiorellini rossi di cartoncino.

Istruzioni: Prima del gioco, gli animatori avranno preparato, per ogni squadra, una grande quantità di fiorellini rossi sul cui retro avranno scritto penalità e vantaggi, per esempio:

"Troppi papaveri da queste parti, stai per addormentarti, torna indietro e ricomincia dall'inizio il tuo cammino"

"Questo è un papavero fortunato, avanza di quattro passi"

"Il papavero puzzolente ti fa tornare indietro di tre passi"

"Con questo papavero puoi procedere di due passi"

"Siete troppo veloci, prendetevi un minuto di pausa"

Per renderlo più vario e divertente, i fiori potranno indicare anche in che modo bisognerà effettuare i passi: "due passi da formica", o "quattro saltelli all'indietro", "stenditi e avanza con due passi da leone in agguato, pronto a balzare sulla preda". Questi fiori saranno distribuiti sul percorso di ogni squadra con il lato scritto rivolto verso il basso, in modo che i ragazzi per leggerlo debbano raccogliarlo e girarlo.

Le due (o più) squadre, si disporranno in fila indiana all'inizio del percorso. Al via dell'animatore/arbitro, un ragazzo per squadra dovrà partire e fare due passi all'interno del percorso, fermarsi e raccogliere un fiore a scelta. A questo punto il ragazzo dovrà fare ciò che è scritto sul fiore. Una volta lette ad alta voce le istruzioni, il fiore sarà rimesso al suo posto e il concorrente procederà con il cammino. Affinché i ragazzi non colgano sempre i soliti papaveri, questi devono essere di un numero molto elevato e parti-

Sfide

colarmente ravvicinati fra loro. O anche, a metà del gioco, un animatore per squadra potrà rimescolare i papaveri sul terreno di gioco. Vince la squadra che per prima riuscirà a far attraversare il grande campo di papaveri rossi a tutti i suoi componenti.

Varianti: per i bambini più piccoli (6-8 anni), la fase di lettura potrebbe rallentare molto il gioco, per cui si potrebbero sostituire le scritte con un'icona esplicativa oppure si potrà disseminare il percorso di papaveri-punteggi (+5 punti, -1 punto...). In questo caso, i papaveri dovranno solo essere raccolti e non rimessi a posto. Alle squadre verrà dato un punteggio in base all'ordine d'arrivo al quale verranno sommati i punti raccolti durante il percorso. In questo modo anche la squadra che termina per ultima il percorso potrà avere la possibilità di vincere il gioco.

Attenzioni educative: è importante che il percorso di ogni squadra contenga lo stesso numero di papaveri-penalità e papaveri-vantaggio, in modo da dare a tutte le squadre la stessa possibilità di vincere il gioco. L'animatore della squadra, poi, deve fare attenzione che tutti i partecipanti possano affrontare il percorso in serenità senza che le indicazioni degli altri componenti della squadra si facciano troppo invasive!

Condivisione: si potrebbe provare a chiedere ai ragazzi se è mai capitato loro di intraprendere un cammino, di prendere una decisione, di fare una scelta e di aver incontrato alcuni imprevisti od ostacoli. Che cosa hanno fatto? Hanno fatto di tutto per riuscire ad andare avanti o si sono arresi davanti alle difficoltà?

Il passaggio nel fiume

Finalità: stimolare la riflessione sulle caratteristiche di un percorso di crescita, sul fatto che solitamente prevede la presenza di persone con cui compierlo e sull'alternanza tra momenti agili e gioiosi, rispetto ad altri più faticosi e dolorosi.

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 45'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi/di piccole dimensioni

Occorrente: nessuno

Istruzioni: l'animatore divide il gruppo in due parti e le dispone su righe parallele viso a viso, alla distanza di circa un metro, in modo da formare un "fiume" che permetta il passaggio di una persona. Si scelgono poi tre persone, a cui si chiede di allontanarsi e uscire, in modo da concordare, con i membri restanti delle file, l'emozione o lo stato d'animo che tutti insieme vorranno scegliere di trasmettere ai compagni usciti, con il solo contatto delle mani (*dolore, rabbia, calma, serenità, gioia, paura,...*). Si fa rientrare una persona alla volta e le si chiede di passare camminando lentamente, e in silenzio, nel "fiume". Mentre questi passa, i compagni delle file, rimanendo al proprio posto, hanno la possibilità, nel momento in cui passa vicino a loro, di trasmettere lo stato d'animo scelto, con il solo tocco della mano. Successivamente si può rifare un altro giro con altre persone, e cambiando l'emozione da trasmettere.

Varianti: con i ragazzi di 10-14 anni si può decidere di far trasmettere più di uno stato d'animo a seconda del tratto di fiume che la persona sta attraversando (*ad esempio nel primo tratto i compagni trasmettono paura, nel secondo gioia, nel terzo timore*). Con i ragazzi di 6-8 si può variare l'attività lavorando a piccoli gruppi, all'interno dei quali un componente a turno esce, poi torna, viene bendato, e gli altri componenti del gruppo gli scrivono con un dito sulla mano (*o sulla schiena*), a turno, lo stato d'animo che vogliono trasmettergli (*che può essere lo stesso per tutti, scritto più volte, oppure può cambiare e ogni ragazzo può scrivere il proprio*).

Attenzioni educative: l'animatore deve porre attenzione affinché i ragazzi non travalichino la consegna (*ad esempio picchiando forte il compagno che passa o simili*), aiutandoli, se necessario, a definire prima il gesto che intendo fare.

Condivisione: l'animatore potrebbe concludere, introducendo la condivisione con la lettura del brano di Z. Bauman, che illustra il modo di viaggiare del turista, del vagabondo e del pellegrino nel suo testo *La società dell'incertezza*. Successivamente chiederà alle 3 persone, in cammino nel fiume, cosa hanno percepito, quale sensazioni hanno provato e a cosa, secondo loro, è servita questa attività.

Laboratori

Tornei

La bottega del fiore

Finalità: scoprire che con le mani si può dar vita a tante cose belle mescolando materiali, reinventandone altri e utilizzando tecniche di taglio e piegatura diverse.

Durata: 45' circa

Spazio necessario: chiuso, di medie dimensioni; importante che ci sia un piano d'appoggio comodo

Occorrente: carta crespata rossa, verde, nera; forbici, nastro carta, cannucce, colla stick

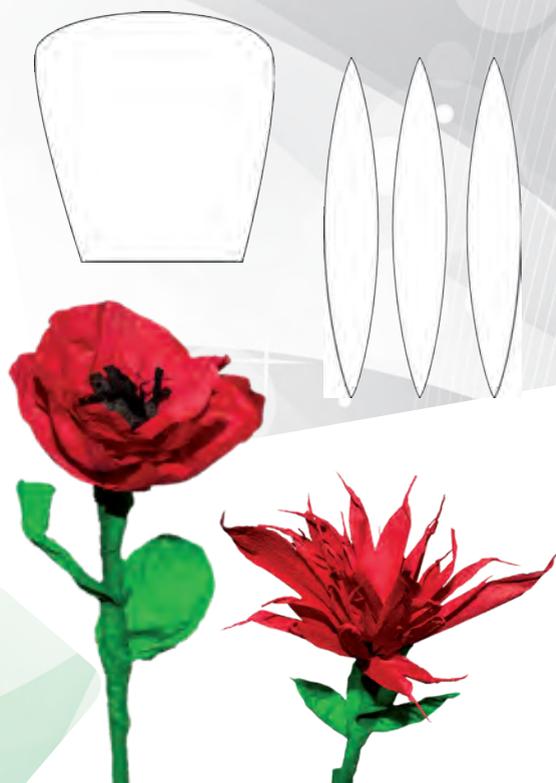
Istruzioni:

Papavero: creare con la carta crespata nera una pallina, di circa 1 cm di diametro, leggermente allungata in fondo (*in modo da rendere la presa più facile*). Tagliare una striscia di carta crespata nera (*altezza 4 cm circa*) e sfrangiare il lato lungo con le forbici. Avvolgere la striscia attorno alla pallina arrotolando e stringendo la parte finale. Ritagliare una striscia di carta crespata rossa (*circa 7 cm di larghezza*) e ripiegarla su se stessa a fisarmonica; disegnare il petalo e ritagliare (*serviranno almeno quattro petali per ogni fiore*). Successivamente modellare il petalo allargando leggermente la parte superiore e avvolgere un petalo per volta attorno allo stelo. Fissare con del nastro carta alla base e assottigliarla il più possibile. Infilare il papavero in una cannuccia e fissare ancora con del nastro carta. Ricoprire la base del papavero con la carta crespata verde e continuare fino a coprire l'intera cannuccia. Per terminare lo stelo, stendere un po' di colla sulla parte finale della striscia di carta crespata verde e attaccarla alla cannuccia. Nel ricoprire lo stelo si possono includere alcune foglie (*sempre ricavate dalla carta crespata verde*) fissandole con lo stesso nastro di carta crespata con cui si sta ricoprendo lo stelo. Per rendere più verosimili i petali del papavero, stropicciarli leggermente.

Dalia: ripiegare più volte un foglio di carta crespata e ritagliare la sagoma dei petali della Dalia, ovvero un ovale sottile e molto allungato. Arrotolare entrambe le punte di ciascun petalo. Raggruppare i petali in mazzetti da 15 venti; assemblare 3-4 mazzetti e saldarli insieme con del nastro carta. Per lo stelo e le foglie, procedere nello stesso modo del papavero ed ecco realizzata la Dalia.

Attenzioni educative: tutti i ragazzi hanno bisogno di essere seguiti in questo genere di attività ma cerchiamo di prestare maggiore attenzione a chi ha maggiore difficoltà nella creazione e, soprattutto, nell'assemblaggio dei fiori. Senza prendere il loro posto, spronarli ed aiutarli affinché riescano a creare da soli questi fiori così delicati.

Condivisione: al termine dell'attività, ma anche durante lo svolgimento della stessa, chiedere ai ragazzi se e quando hanno avuto occasione di poter creare qualcosa da soli. Quale sensazione dà loro sedersi e utilizzare e modellare dei materiali per poi veder nascere qualcosa di nuovo? Chiedere se, a loro avviso, ci sono altri modi per poter realizzare dei fiori (*quali materiali, quali tecniche, ecc.*)



Eventi



Collaborare

La regina dei topi di campo

Dorothy è ancora addormentata su un prato verde con Toto. In scena anche lo Spaventapasseri e il Boscaiolo di Latta.

Spaventapasseri - La strada lastricata di pietre gialle dovrebbe essere ormai vicina. Ci troviamo più o meno all'altezza del punto in cui la corrente ha cominciato a trascinarci via.

Entra di corsa la regina dei topi di campo, rincorsa da un gatto giallo molto aggressivo. Il Boscaiolo prende la scure e dà una botta in testa al gatto che si accaccia al suolo stecchito.

Regina dei topi di campo - Grazie! Grazie per avermi salvato la vita!

Boscaiolo di Latta - Oh, roba da poco, figurarsi. Sai, io non ho cuore, per questo cerco sempre di aiutare chi si trova nei guai, topolini di campo compresi.

Regina dei topi di campo - Topolino di campo!! Ma io sono una Regina! La Regina di tutti i Topi di campo!

Boscaiolo di Latta - Molto piacere! (intimidito, fa un profondo inchino)

Regina dei topi di campo - Avendomi salvato, hai compiuto un'azione nobilissima e coraggiosa.

Da ogni parte sbucano topolini grigi agitatissimi che si dispongono in cerchio attorno alla Regina.

Topolino! - Maestà, temevamo che fossi finita nella bocca del mostro. Come sei riuscita a sfuggirgli?

Regina dei topi di campo - È stato questo buffo ometto di latta a salvarmi. Ha ucciso il Gatto Selvatico, perciò d'ora in avanti dovrete servirlo e obbedirgli, qualsiasi cosa chieda o desideri...

Topolini - Sì, certo! Lo faremo!
Toto si sveglia; il cane comincia ad abbaiare e a rincorrere i topolini che scappano spaventati.

Boscaiolo di Latta (afferrando Toto) - Ehi, voi, tornate qua! Toto non vi farà del male.

Regina dei topi di campo (che si era ugualmente nascosta) - Davvero non morde?

Boscaiolo di Latta - Non glielo permetterò: venite pure avanti.

I Topi tornano uno ad uno ad avvicinarsi.

Topo 2 - C'è qualcosa che possiamo fare per ricompensarti di aver salvato la nostra amata Regina?

Boscaiolo di Latta (incerto e imbarazzato) - Beh ... non saprei.

Spaventapasseri - Sì, invece! Potete aiutarci a salvare un nostro amico, il Leone Codardo, che rischia la vita addormentato nel campo di papaveri.

Regina dei topi di campo (inorridita) - Un leone! Oh, no, ci mangerebbe tutti.

Spaventapasseri - No, no, ve l'ho già detto: è un Leone Codardo!

Regina dei topi di campo - Ne sei proprio sicuro?

Spaventapasseri - Non farebbe del male a una mosca. E vi assicuro che, se ci aiutate a tirarlo fuori dai guai, ve ne sarà infinitamente grato.



Regina dei topi di campo - Se lo dici tu, ci fidiamo. Che dobbiamo fare?

Spaventapasseri - I tuoi sudditi quanti sono?

Regina dei topi di campo - Migliaia e migliaia e tutti pronti a obbedirmi.

Spaventapasseri - Bene, radunali qui e ordina che ciascuno porti un pezzetto di corda. Poi (*rivolgendosi al Boscaiolo di Latta*) tu andrai in riva al fiume e abatterai alberi a sufficienza per fare un carretto: con quello trasporteremo il Leone.

Regina dei topi di campo (*ai topolini presenti*) - Correte ad avvisare tutti i miei sudditi. Voglio qui il popolo completo! Dobbiamo aiutare questi nostri amici.

Il Boscaiolo esce. I topolini escono e rientrano dopo poco. Sono molti di più ed ognuno ha in bocca un pezzetto di corda.

Sul costume dei topolini, si può dare spazio alla fantasia, lasciandosi ispirare anche dai costumi carnevaleschi o anche, semplicemente, vestendo degli attori di grigio e dipingendo sul volto dei baffetti con i colori a dita. È importante che la regina sia riconoscibile, magari perché indossa una corona. Per rendere l'idea di un gran numero di topolini, si potrebbero anche coinvolgere in scena tutti i bambini/ragazzi del Grest, fornendoli di baffi (o di coda) all'inizio della giornata e chiamandoli, al momento opportuno, a sollevare il leone che trasporterebbero per tutta la platea su una lettiga di legno o su una gigantesca stoffa super resistente.

Spaventapasseri (*a Dorothy che si sveglia*) - Ben svegliata! Ecco sua Maestà la Regina del Regno topesco. (*Dorothy fa un rispettoso cenno con la testa, la Regina risponde con un inchino*) Ed ora andiamo, torneremo con il Leone. Sono certo che l'aiuto dei topolini sarà prezioso.

Regina dei topi di campo - Vi ordino di fare il più in fretta possibile perché se vi fermate troppo a lungo nel campo dei papaveri, il pericoloso profumo agirà anche su di voi e morirete tutti! (*I topi escono. Restano Dorothy e la regina dei topi*). Speriamo ascoltino il mio comando. Il potere di quei fiori è terribile!

Dorothy - Ora mi spiego molte cose... non sapevo che quei papaveri rossi avessero un potere così forte...ecco perché mi sono addormentata come una pera cotta... se non ci fossero stati i miei nuovi amici sarei rimasta lì per sempre

Regina dei topi di campo - Proprio così, cara bambina. Dovresti ringraziarli.

I topolini, il Boscaiolo e lo Spaventapasseri rientrano con in Leone addormentata su un carretto di legno.

Dorothy - Grazie topolini!

Topolino 3 - È stato faticosissimo! L'impresa stava andando male perché il carro con il leone era troppo pesante, ma lo Spaventapasseri e il Boscaiolo ci hanno aiutato e ce l'abbiamo fatta!

Dorothy - Davvero infinite grazie! Come avremmo potuto continuare il cammino senza voi!

Regina dei topi di campo - Se avrete ancora bisogno di noi, venite qui e chiamateci. Vi sentiremo e correremo ad aiutarvi. Ecco Dorothy, tieni questo fischietto d'argento, conservalo con cura. Addio.

La regina dei topi di campo esce.

Dorothy - Grazie regina!

Dorothy, Spaventapasseri e Boscaiolo di Latta (*insieme*) - Addio!

I tre si siedono in cerchio intorno al Leone addormentato.

Boscaiolo di latta - Ora ci tocca aspettare il suo risveglio.

Spaventapasseri - Io allora ne approfitto per andare a cogliere della frutta in riva al fiume per te, Dorothy.

Dorothy - Ma che gentile pensiero!



Collaborare

Dorothy e i suoi amici sperimentano concretamente quanto sia fantastica la collaborazione di un numero enorme di topini nel riuscire in un'azione che sembrava impossibile: spostare il Leone di peso dal campo dei papaveri rossi. Collaborare insieme, secondo un obiettivo comune, rispondendo con attenzione alle richieste dei responsabili.... Collaborare indipendentemente dalla propria forza fisica o dai desideri di ciascuno... Collaborare sfruttando al meglio le caratteristiche di ciascuno... Collaborare per moltiplicare le nostre possibilità... Collaborare sostenendosi reciprocamente. Sembrano queste le indicazioni che ci vengono presentate in questa vicenda e che possono essere molto utili da sottolineare nella giornata di oggi.

Cervello

Ci vuole cervello per collaborare in una grande impresa

Nella giornata di oggi cerca, insieme alla tua squadra, di realizzare una grande impresa al servizio dell'attività estiva, con il contributo di tutti. Progetta con attenzione e realizzala con cura insieme ai tuoi compagni. Sulla pietra gialla racconta l'impresa per punti significativi, sottolineando gli aspetti che maggiormente ti hanno colpito.

Cuore

Ci vuole cuore per essere social

Nella giornata di oggi prova a scatenare una campagna "social" con lo scopo di sottolineare l'attenzione necessaria a tutte le persone con disabilità, che necessitano di grande attenzione e collaborazione per poter avere le tue stesse occasioni di vita. Sulla pietra gialla scrivi i tweet, le chat di facebook e... più significativi.

Coraggio

Ci vuole coraggio per rimanere al proprio posto

All'inizio di questa giornata fate indossare gli occhiali verdi a un animatore chiedendo di raccontare una vicenda personale nella quale ha dovuto collaborare in un progetto o in un'attività inizialmente contro voglia per il compito assegnato... per poi scoprire l'importanza della collaborazione e del proprio ruolo. Sulla pietra gialla scrivi una preghiera per migliorare la tua capacità di collaborazione.

Salmo 127

*1 Canto delle salite. Di Salomone.
Se il Signore non costruisce la casa,
invano si affaticano i costruttori.
Se il Signore non vigila sulla città,
invano veglia la sentinella.*

*2 Invano vi alzate di buon mattino
e tardi andate a riposare,
voi che mangiate un pane di fatica:
al suo prediletto egli lo darà nel sonno.*

*3 Ecco, eredità del Signore sono i figli,
è sua ricompensa il frutto del grembo.*

*4 Come frecce in mano a un guerriero
sono i figli avuti in giovinezza.*

*5 Beato l'uomo che ne ha piena la
faretra:
non dovrà vergognarsi quando verrà
alla porta
a trattare con i propri nemici.*

Commento

Con il Salmo 127 entriamo in un clima diverso. Se infatti il Salmo precedente ci ha ricordato e fatto celebrare la gioia per i grandi interventi di Dio nella storia del popolo, questo Salmo ci conduce nella realtà più ordinaria della vita dell'uomo: la casa, la città, il lavoro.

La profondità del Salmo è che la dipendenza da Dio è considerata nella vita quotidiana: la casa, la città, il lavoro... tre ambiti della vita normale. È qui che l'uomo deve ricordare di dipendere da Dio. Non soltanto in alcuni momenti eccezionali, di grande dolore o di grande gioia; neppure soltanto nella preghiera, nelle opere buone, ma semplicemente nella vita quotidiana, nelle attività ordinarie.

Una riflessione importante perché ci ricorda che la dipendenza da Dio deve contrassegnare la nostra esistenza anche in quegli ambiti in cui ci sembrerebbe di poter più facilmente bastare a noi stessi, o di poter rivendicare la nostra autonomia. La sapienza di questo salmo sta nel ricordarci il primato dell'azione di Dio è anche nell'esperienza del lavoro, dove tutto sembra dipendere solo dall'uomo. Siamo chiamati cioè a collaborare a questo primato, non a sostituirlo.

La dipendenza da Dio non ci consegna a una passività, ma libera la nostra responsabilità e moltiplica le nostre energie, perché sapendo di poter confidare in lui e solo in lui, non in noi stessi, diventiamo consapevoli che tutto ciò che senza di lui ci è impossibile, con lui diventa possibile... Come impossibile sembrava per Dorothy e il Leone proseguire il cammino.

Attività

Una corda per...

Finalità: educare all'attenzione verso l'altro; far comprendere la bellezza di collaborare per ricongiungersi con chi si condivide un "pezzo di storia".

Destinatari: 8-14 anni - **Durata:** 15'

Spazio necessario: aperto, di ampie dimensioni (un campo da calcio)

Occorrente: (per ciascuna squadra) un pezzo di nastro (ogni squadra avrà un colore diverso) sul quale è stato scritto il testo del racconto di riferimento "Giungevano a migliaia da tutte le direzioni: topi grossi, piccoli, così così e ognuno aveva in bocca un pezzetto di corda...".

Istruzioni: Ogni nastro con la frase riportata è stato suddiviso in pezzi in base al numero dei componenti della squadra cui appartiene. Ad ogni giocatore viene consegnato un pezzo di nastro del colore assegnato alla sua squadra. Tutti dovranno poi sparpagliarsi nello spazio di gioco. Al via, i ragazzi devono corrersi incontro e cercare di unire i pezzi di nastro per riformare la scritta nel modo corretto. Vince la prima squadra che riesce a ricomporre la frase. Sparsi nel campo, inoltre, ci saranno gli animatori-trappole: se un giocatore viene preso da uno di questi, entrambi (la trappola e il topolino) si terranno per mano, non potendosi muovere per 15 secondi.

Varianti: per i bambini più piccoli, si potrebbe sostituire la frase con un disegno (es. un trenino con vagoni che riportino numeri progressivi). Per rendere più avvincente la sfida, magari con i ragazzi più grandi, si potrebbero distribuire i pezzi di nastro senza aver precedentemente formato le squadre; in tal modo, il ritrovamento dei propri compagni di squadra sarà più difficile.

Attenzioni educative: il gioco è semplice e alla portata di tutti, per cui non ci sono particolari attenzioni educative da assumere. Si consiglia di insistere sull'importanza di non perdere o sguaiare il pezzo di nastro che viene consegnato ad inizio gioco.

Condivisione: al termine del gioco, far notare che il ritrovamento di tutti i compagni di squadra, rappresenta una fase molto veloce del gioco, ma che necessita di grande concentrazione e attenzione verso gli altri. Anche nella vita, per cercare di costruire qualcosa di bello insieme ad altri, c'è bisogno di cercarsi con attenzione e riconoscersi.

Tutti per uno!

Finalità: far comprendere ai ragazzi quanto sia divertente ed entusiasmante il gioco di squadra. Collaborare mettendo insieme creatività, abilità logiche e matematiche, conoscenze.

Destinatari: 11-14 anni - **Durata:** 1h

Spazio necessario: aperto/chiuso.

Occorrente: (per ciascuna squadra) 1 fischietto; 3 fogli bianchi; 1 penna; 1 copia degli indovinelli; 1 copia della piramide di parole (di seguito descritta).

Istruzioni: I ragazzi vengono divisi in gruppi. Ogni gruppo riceve in dotazione "il fischietto d'argento di Dorothy" che, proprio come aveva detto la Regina alla bambina, potrà utilizzare solo 3 volte, quando, trovandosi in difficoltà durante le prove da superare, avrà bisogno dell'aiuto dell'animatore. Al termine del gioco, verranno assegnati 3 punti alla squadra che per prima ha risolto tutte le prove, 2 punti alla seconda classificata e così via. Inoltre, altri 5 punti saranno assegnati alle squadre che non hanno mai utilizzato il fischietto, 3 a chi ha fischiato 1 volta, 2 a chi ha usato il fischietto 2 volte, mentre chi ha usato il fischietto 3 volte riceverà solo 1 punto in più. Si fa seguire la descrizione delle prove da superare:

1. Scrivere una filastrocca, utilizzando le seguenti parole con le quali fare rime baciato: *grest - limone - contenti - cuore - cervello - coraggio - Oz - smeraldo*.
2. Decifrare il seguente codice la cui soluzione svelerà la prova successiva: 17-2-19-16-5-10-2-19-6 / 22-15-2 / 4-2-15-Z-16-15-6

SOLUZIONE: PARODIARE UNA CANZONE

Il codice di lettura della prova n. 2 è: il numero di posizione della lettera dell'alfabeto - I. Es. al 17° posto dell'alfabeto c'è la lettera "Q", "Q-I = P".

3. Parodiare una famosa canzone sul tema dell'attività estiva.
4. Trovare la parola che accomuna le seguenti (con in un famoso gioco televisivo): gallina- piccolo- ragione- umano- spremere.

SOLUZIONE: CERVELLO

Giochi

Sfide

La corda dei topi

5. Risolvere la seguente piramide:
- 1. Il nome più breve del nostro Grest (2 lettere)
 - 2. Le hanno tutti gli animali (4 lettere)
 - 3. Pianta pruriginosa (6 lettere)
 - 4. E' legato ai segni zodiacali (8 lettere)
 - 5. Morbillo, varicella e... (10 lettere)

SOLUZIONI: OZ, OSSA, ORTICA, OROSCOPO, ORECCHIONI

6. Indovinelli da risolvere:

Di lui si può dire:

se è d'oro, è perché è buono

se è di ghiaccio, è perché è crudele

se è di vetro, è perché è fragile.

SOLUZIONE: CUORE

*Cos'è che ha radici che nessuno vede,
è più alto degli alberi,
su, su in alto va,
eppure non cresce.*

SOLUZIONE: MONTAGNA

*La mia vita può essere misurata in ore,
il mio servizio è quello di essere divorata.
Magra, sono veloce.
Grassa, sono lenta.
Il vento è il mio nemico.*

SOLUZIONE: CANDELA

Varianti: con bambini più piccoli (6-10 anni) vanno semplificate le prove. Per esempio: cercate nella stanza o in giardino il maggior numero di oggetti di colore rosso; scrivete tutte le parole che conoscete che inizino con la lettera B,... Ai più grandi si potrebbe aggiungere una prova chiedendo loro di inventare indovinelli e rebus per i più piccoli.

Attenzioni educative: prima dell'inizio del gioco si sensibilizzeranno i ragazzi a concentrarsi e a risolvere le prove insieme, evitando che nel gruppo emerga solo qualcuno. Compito dell'animatore sarà verificare che questo avvenga.

Condivisione: alla fine si può chiedere a ciascun ragazzo quali prove sono state particolarmente difficili per lui, in quali invece si è divertito o ha trovato meno difficoltà perché più incline a quella tipologia di prova. Dall'eterogeneità della risposta, sottolineare la bellezza della diversità di ciascuno.

Finalità: fare esperienza di osservazione, ascolto e collaborazione con gli altri, per raggiungere un obiettivo comune.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi/di piccole dimensioni

Occorrente: peluche a forma di leone, cerchio di plastica di un diametro proporzionato alla testa del peluche o altro materiale del diametro di 10 cm ca.; cordino.

Istruzioni: i ragazzi verranno divisi in squadre di 4/5 componenti. L'animatore consegnerà un cerchio di plastica al quale sono legati 4/5 cordini della lunghezza di ca. 3 metri. Ogni componente della squadra afferrerà un cordino, così da mettere in tensione il cerchio che sarà posizionato in parallelo sopra la testa del peluche leone. Al via dell'animatore la squadra dovrà cercare di inserire il cerchio nel collo del leone peluche, regolandone, necessariamente in modo collaborativo, la forza e l'altezza. Vince la squadra che riesce per prima a sollevare il leone e a spostarlo di almeno 5 cm dal punto di partenza, salvandolo così dal torpore del campo dei papaveri.

Varianti: per i ragazzi più grandi di 10-14 anni si può allungare il cordino e variare dimensioni del cerchio, del peluche e delle sua posizione in altezza (ponendolo eventualmente su un panchetto per sollevarlo dal pavimento).

Attenzioni educative: non necessariamente deve essere presentato come una sfida, anche se l'aspetto agonistico stimola la concentrazione e sprona maggiormente la collaborazione.

Condivisione: far seguire al gioco un confronto in cerchio con le squadre (oppure interno a ciascuna squadra con un animatore di riferimento), durante il quale l'animatore stimola la riflessione mediante domande quali, "Come abbiamo giocato?", "Quali le difficoltà avete incontrato?", "Quali i comportamenti della squadra?", "Come abbiamo collaborato?", "Perché ci siamo riusciti?", ecc.

Laboratori

Tornei

Sfide senza esclusioni

Finalità: imparare che quando si collabora si è più forti e ci si diverte anche di più.

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 1h 30'

Spazio necessario: aperto, di grandi dimensioni

Occorrente: palloni; lacci o cordini (per ciascuna coppia); un canestro o un cesto; nastro per delimitare i campi

Istruzioni: Prima delle sfide, gli animatori avranno preparato i vari campi con il materiale necessario. Il gioco è caratterizzato da una serie di sfide sportive strutturate a coppie o a squadre con differenti numeri. Quindi i gruppi cambieranno di frequente.

1- Pallamano fino a 10!

Si dovranno dividere i giocatori in due squadre di uguale numero (da 10 a 20). In un campo delimitato, l'animatore lancerà in alto la palla. Il giocatore che la prenderà cercherà di passarla con le mani a un compagno di squadra, questi a un altro e così via. I passaggi verranno numerati ad alta voce dall'animatore. Vincerà la squadra che effettuerà 10 passaggi consecutivi. La palla non potrà essere lanciata per due volte consecutive allo stesso giocatore. Se la palla cadrà per terra o verrà afferrata da un avversario, la numerazione ricomincerà da uno. La palla dovrà essere sottratta all'avversario prendendola al volo; la palla non potrà essere trattenuta per più di 10 secondi e non potrà essere passata di mano in mano; il giocatore in possesso della palla non potrà fare più di tre passi. Ad ognuno di questi falli, il gioco si arresterà e la palla passerà ad un giocatore della squadra avversaria.

2- Calcio siamese

Si dovranno dividere i giocatori in due squadre di uguale numero (da 8 a 12). In un campo delimitato (circa 20 mt x 40 mt) le squadre si sfideranno in una partita di calcio particolare. I giocatori di ogni squadra si metteranno a coppie e si legheranno assieme la caviglia dell'uno con quella dell'altro. Anche il portiere deve essere in coppia. Le regole per lo svolgimento della partita saranno le stesse del gioco del calcio; bisognerà aggiungere che se una coppia si divide resterà fuori gioco fino a quando i due non si saranno legati nuovamente dalle caviglie.

3- Canottaggio sbuccia mutande

Si dovranno creare coppie di giocatori e su un rettilineo (meglio d'erba) bisognerà posizionare un punto di partenza ed uno di arrivo. I giocatori si metteranno a coppie uno di fronte all'altro seduti a terra, si prenderanno per mano e metteranno le rispettive soles delle loro scarpe una contro l'altra. Al "via!", mentre uno spingerà con i piedi in avanti il suo compagno, questi tirerà verso di sé con le mani l'altro. In questo modo si procederà come se si fosse in una regata in acqua. Vincerà la prima coppia che arriverà al traguardo.

4- Tiro poco libero

Si dovranno creare coppie di giocatori ed, in assenza di un campo da basket, su un campo bisognerà posizionare un cesto ed una linea di tiro. A turno ognuno legherà un polso a quello del compagno (il polso destro di uno dovrà legarsi al polso destro dell'altro). Ogni coppia con le mani legate dovrà tirare a canestro dalla linea segnata, avendo a disposizione una serie di tiri. L'obiettivo è fare più canestri possibili in un tempo stabilito. Vincerà la coppia che farà più canestri

Varianti: le sfide possono essere fatte a stand o a più manche. A bambini più piccoli (6-8 anni) si possono proporre le sfide 2 e 4, mentre la 1 e la 3 risulterebbero troppo difficili.

Attenzioni educative: quando le sfide prevedono l'essere legati, bisogna prestare particolarmente attenzione alla sicurezza, accertandosi che il campo da gioco sia idoneo.

Condivisione: alla fine delle sfide si potrà far riflettere i bambini e i ragazzi sull'importanza della collaborazione e sul fatto che in questi tipi di giochi, come spesso accade nella vita, è più facile ottenere buoni risultati se si ha una buona intesa con l'altro.

Eventi



Cercare

La città di smeraldo

Gli attori sono infondo alla platea; qui la scenografia consiste nella strada di pietre gialle immersa in un prato verde e in una serie di casette verdi, dalle quali ogni tanto sbucca qualche attore vestito dello stesso colore. Una di queste case è più grande delle altre. In scena i quattro personaggi e Toto. Sul palco, invece, due pannelli verdi molto grandi che rappresentano il portone della Città di Smeraldo tempestato di smeraldi.

Leone - Ancora non ci credo! Sono vivo! Il profumo di quei fiori è stato più forte di me. Pensavo di essere grosso e terribile, eppure... delle cose piccole come fiori per poco non mi ammazzavano e degli animali piccini come i topi mi hanno salvato la vita. Che buffo. Beh, sia come sia, sono felice di trovarmi qui con voi.

Dorothy - Anche noi lo siamo. Speriamo che il peggio sia passato! Forse non siamo più così lontani dalla Città di Smeraldo, è tutto verde! Solo che io non ce la faccio più: chiediamo ospitalità alla prima casa che troviamo.

I personaggi si avvicinano alla casa verde più grande. Dorothy bussa alla porta.

Donna (sporgendosi dalla casa) - Che vuoi, bambina? E perché sei in compagnia di quel grosso Leone?

Dorothy - Vorremmo passare la notte al chiuso, se lei ce lo permette, signora! Quanto al Leone, non farebbe del male a una mosca. È addomesticato e soprattutto è anche terribilmente

codardo. Non c'è da aver paura.

Donna (lanciando un'occhiata al Leone) - Ok, entrate. C'è qualcosa da mangiare e un giaciglio per la notte.

La porta si apre: ci sono due bambini e un uomo che restano stupiti dalla strana combriccola. La donna prende un pentolone e prepara dei piatti di minestra che, nel corso delle battute che seguono, distribuisce ai presenti (Spaventapasseri e Boscaiolo rifiutano); poi sistema per terra dei cuscini e delle coperte.

La casa potrebbe essere realizzata con tre pannelli verdi messi a forma di triangolo (con la punta rivolta verso il pubblico), all'interno del quale possono nascondersi l'uomo e i bambini, finché non si apriranno i due pannelli davanti nel momento in cui si fanno "entrare" i personaggi.

Padrone di casa - Dove siete diretti?

Dorothy - Alla Città di Smeraldo per incontrarci con il grande Oz.

Padrone di casa - Però! E credete che lui voglia ricevervi?

Dorothy - E perché non dovrebbe, signore?

Padrone di casa - Pare che non si mostri mai. Io sono stato più volte nella Città di Smeraldo e vi assicuro che è un posto stupendo, ma non mi è mai stato permesso di vedere Oz, né so di qualcuno che lo abbia visto. Se ne sta sempre nella sua sala del trono e neppure chi lo serve sa che faccia abbia.

Dorothy - Davvero? Nessuno conosce il suo aspetto?

Padrone di casa - Proprio così. Lui è un grande mago e può assumere qualsiasi forma.

Dorothy - È una faccenda complicata, ma noi dobbiamo cercare assolutamente di vederlo.

Padrone di casa - Perché siete così ansiosi di incontrarlo?



Spaventapasseri - Io voglio che mi dia un po' di cervello, lui desidera un cuore e il Leone del coraggio. Dorothy, invece, vuole conoscere la strada per tornare a casa nel Kansas.

Padrone di casa - Beh, a lui non sarà certo difficile accontentarvi. Di cervello ne ha anche troppo, di cuori ha una grande collezione di tutti i tipi e tutte le misure. Quanto al coraggio, ha un pentolone che trabocca di coraggio; penso che potrebbe regalarvene quanto ne serve. Mentre per te... dove si trova il Kansas?

Dorothy (*intristendosi*) - Non so di preciso. Ma la mia casa è là, perciò da qualche parte deve pur trovarsi.

Padrone di casa - Su, bambina, allegra! Oz sa tutto, saprà anche dove si trova questo Kansas. Il difficile non sarà vedere esaudite le vostre richieste, ma avvicinarlo. Comunque, tutto può accadere, non disperare.

Donna - Su, non fate freddare la minestra! Si è fatto tardi e dovete riposarvi se domani volete partire presto!

Dorothy - Ha ragione signora, grazie mille. (*Assaggiando la minestra*) È squisita! Complimenti! (*Al Boscaiolo e allo Spaventapasseri*) Peccato che voi non abbiate mai fame... vi perdetevi un'ottima minestra...

Donna - Se avete finito, direi che è meglio riposiate un po', l'alba arriva in fretta. Ho portato dei cuscini e delle coperte, sistematevi come meglio ritenete.

Dorothy - Siete davvero molto gentili, buonanotte!

Tutti si addormentano; lo Spaventapasseri e il Boscaiolo di Latta restano in piedi. Buio. Dopo alcuni secondi torna la luce. I personaggi si risvegliano stiracchiandosi.

Dorothy - Che bel riposino! Ora dobbiamo ripartire. Grazie infinite per l'accoglienza.

Padrone di casa - Di nulla, buona fortuna.

La casa si richiude. I quattro personaggi più Toto si spostano in platea seguendo la strada lastricata di pietre gialle e si avvicinano, così, al palco che è illuminato di verde.

Dorothy - Siamo di certo vicini alla Città di Smeraldo ... più andiamo avanti, più la luce verde si fa intensa!

Boscaiolo di Latta - Sì! E quelle alte mura verde intenso, sicuramente chiudono la Città di Smeraldo, visto che la strada di pietre gialle finisce proprio davanti a quella grande porta tempestata di smeraldi.

Dorothy (*vedendo un campanello sul portone*) - Suoniamo qui!

Vediamo se qualcuno ci apre (*l battenti della porta si aprono. Esce un personaggio completamente di colore verde*) Salve! Vorremmo vedere il grande Oz.

Guardiano della Porta (*sconvolto*) - Sono anni che nessuno chiede più di vedere il grande Oz. Egli è potente e terribile! Se siete venuti a disturbarlo per una sciocchezza, potrebbe andarci su tutte le furie e annientarvi!

Spaventapasseri - Sciocchezze?!? Sono cose importantissime. E poi Oz è un mago buono, giusto?

Guardiano della Porta - Giusto! Governa questa città con grande saggezza, ma non perdona quelli che vogliono avvicinarlo solo per curiosità e, vi dirò, ben poche persone hanno osato presentarsi a lui. Io sono il Guardiano della Porta ed è mio dovere, dato che me lo chiedete, accompagnarvi da lui. Ma prima dovrete mettervi gli occhiali. Se non metteste gli occhiali, lo splendore della Città di Smeraldo vi accecherebbe. Anche gli abitanti della città li portano sempre, giorno e notte, e per fare in modo che non abbiano la tentazione di toglierli, ogni paio è chiuso con un lucchetto di cui io soltanto posseggo la chiave. Ordine del Mago Oz.

(Il guardiano apre leggermente una delle sue ante del portone e mostra uno scatolone dal quale sceglie occhiali con le lenti verdi; li prova sui personaggi, associando a ciascuno il paio giusto. Gli occhiali hanno due laccetti che vengono annodati sulla nuca e chiusi con lucchetto attraverso una chiave che il guardiano tiene appesa al collo. Poi, sempre quest'ultimo, prende una grossa chiave d'oro appesa ad un gancio sulla scena) Bene, adesso possiamo andare alla reggia. Tutti escono



Cercare

Il cammino di Dorothy e dei suoi compagni alla ricerca di Cervello, Cuore e Coraggio e della possibilità di tornare in Kansas, sta per essere finalizzato... o almeno sembra. Nell'avvicinarsi alla Città di Smeraldo iniziamo a scoprire l'identità del Mago di Oz: un sovrano che governa con grande capacità, senza mai farsi vedere... forse perché mai nessuno lo cerca davvero. Per tutti gli abitanti è sufficiente vivere tranquilli, nella quotidianità ordinaria. Ma noi no! Noi siamo continuamente alla ricerca di Colui che salva, di Colui che ci ama pienamente, di Colui che ci attende. Cercare è il grande atteggiamento che contraddistingue questa nostra attività estiva... è l'atteggiamento del pellegrino, di chi non si stanca mai di mettersi in discussione, di convertire continuamente il suo cuore, il suo cervello... con coraggio.

Cervello

Ci vuole cervello per cercare i veri obiettivi

Nella giornata di oggi cerca di scoprire quali sono i veri obiettivi di Dorothy e dei suoi compagni nel loro pellegrinaggio e in questa attività estiva. Per farlo confrontati sia con i tuoi amici, che con almeno un animatore. Sulla pietra gialla scrivi gli obiettivi che sono emersi.

Coraggio

Ci vuole coraggio per indossare gli occhiali verdi

All'inizio di questa giornata indossa gli occhiali verdi per cercare Colui che ti attende "sempre" e che "vuole" stare con te. Entra in Chiesa in silenzio e stai un po' con Lui. Sulla pietra gialla, mentre sei in Sua presenza, scrivi o disegna tutto ciò che senti.

Cuore

Ci vuole cuore per essere smeraldi

Nella giornata di oggi prova a cercare un modo per far sentire tutti i tuoi compagni e gli animatori come delle "pietre preziose". Che cosa puoi fare per riuscire in questo obiettivo? Scrivi sulla pietra gialla che cosa sei riuscito a fare per le tante "pietre preziose" presenti all'attività estiva.

Salmo 128

1 Canto delle salite.

*Beato chi teme il Signore
e cammina nelle sue vie.*

*2 Della fatica delle tue mani ti
nutrirai,
sarai felice e avrai ogni bene.*

*3 La tua sposa come vite feconda
nell'intimità della tua casa;
i tuoi figli come virgulti d'ulivo
intorno alla tua mensa.*

*4 Ecco com'è benedetto
l'uomo che teme il Signore.*

*5 Ti benedica il Signore da Sion.
Possa tu vedere il bene di
Gerusalemme
tutti i giorni della tua vita!*

*6 Possa tu vedere i figli dei tuoi figli!
Pace su Israele!*

Commento

Questo Salmo ci conduce in un orizzonte molto quotidiano - la casa con le relazioni familiari, la città con gli aspetti più pubblici e sociali, il lavoro, i figli - per ricordarci che anche in queste situazioni feriali è indispensabile vivere un sincero e intenso affidamento al Signore.

Senza di lui invano faticiamo, mentre se ci affidiamo a lui, quasi addormentandoci nelle sue braccia (*non nel campo dei papaveri!*), possiamo sperimentare il suo dono, nel modo con cui il Signore dona il pane ai suoi amici.

Il Salmo ci fa indugiare sul versante positivo di questo affidamento, mostrandoci quale è la benedizione e la beatitudine che il Signore destina a coloro che confidano in lui. Beatitudine e benedizione che sono come il vero pane che egli dona ai suoi amici.

Ma chi sono gli amici del Signore?

Sono tutti coloro che “temono il Signore” e “camminano nelle sue vie”. Anche Dorothy e i suoi amici vengono invitati più volte a temere il grande Mago di Oz, ma questo non li scoraggia... anzi, dato che sono convinti della sua immensa bontà, lo cercano con tutto il loro impegno.

Affidarsi al Signore vuol dire cercarlo in ogni occasione della vita quotidiana.

Affidarsi al Signore non significa abdicare alle proprie responsabilità; al contrario ci dona una libertà vivace e moltiplica le nostre energie, permettendo di scoprire la nostra vera identità... magari con un paio di occhiali dalle lenti verde smeraldo!

La porta di smeraldo

Finalità: far comprendere ai ragazzi l'importanza del collaborare e del sentirsi squadra pronta a faticare per condividere un momento di gioia; far percepire loro come la gioia, spesso, scaturisca da un momento di impegno e sacrificio.

Destinatari: tutti. - **Durata:** 60'

Spazio necessario: aperto/chiuso di grandi dimensioni (*meglio se un boschetto*).

Occorrente: (*per la realizzazione della porta*) scatole di cartone di dimensioni medie, forbici, pennarelli. (*Per il percorso ad ostacoli*) sedie, birilli, bottiglie, hula hoop e altro materiale disponibile sul posto. (*Per la caccia allo smeraldo*) pietre piccole di colore verde, una per ciascun giocatore (*gli smeraldi*), occhiali da sole in plastica o cartoncino.

Istruzioni: Prima dell'inizio del gioco, sfruttando tutto lo spazio disponibile tranne una piccola parte, gli educatori avranno nascosto gli smeraldi (*uno per ogni membro della squadra*) e preparato altrettanti indizi in base ai vari luoghi in cui hanno sistemato le pietre. Nella parte rimasta del campo, prepareranno due percorsi ad ostacoli con i materiali presenti sul posto e con gli oggetti indicati sopra. I giocatori saranno divisi in due squadre e, come prima cosa, dovranno realizzare la porta della città di smeraldo che andrà sistemata oltre il percorso, come ingresso alla Città (*area in cui sono nascosti gli smeraldi*). Fissata la porta, il primo membro della squadra riceverà l'indizio, completerà il percorso e, prima di superare la porta, indosserà un paio di occhiali da sole che gli sono stati consegnati insieme all'indizio. Giunto nella Città di Smeraldo, dovrà cercare la pietra e ritornare al punto di partenza, per passare gli occhiali al secondo membro della squadra che, ricevuto il secondo indizio, compirà la stessa missione. Si procederà in questo modo fino al termine dei concorrenti della squadra. Vince la squadra che impiegherà il minor tempo possibile ritrovare di tutti gli smeraldi.

Varianti: se si ha poco tempo a disposizione, si può evitare la caccia al tesoro, posizionando gli smeraldi alla fine del percorso senza far ricorso agli indizi per il loro reperimento, oppure la porta può essere stata preparata in precedenza in un laboratorio.

Attenzioni educative: può essere opportuno stabilire un tempo massimo per la ricerca dello smeraldo, in modo da non mettere troppo in evidenza l'eventuale "lentezza" di alcuni giocatori.

Condivisione: prima e durante il gioco, sensibilizzare i bambini sull'importanza del condividere insieme agli altri la bellezza di raggiungere un obiettivo e gioire per quello, dopo aver vissuto la fatica di un viaggio e di un'esperienza insieme. Concludere con un momento finale in un unico gruppo per avere un feedback su quanto vissuto; in questa fase, aiutare i bambini e soprattutto i ragazzi a fare degli esempi di vita concreti nei quali hanno provato grande gioia e felicità dopo essersi impegnati per qualcosa.

E se fosse...

Finalità: stimolare i bambini a sviluppare e liberare la propria creatività.

Destinatari: 8-10 anni. - **Durata:** 40'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di piccole dimensioni.

Occorrente: nessuno

Istruzioni: Dividere i bambini in gruppi di 4-5; spiegare loro che nessuno sa quale aspetto abbia il mago di Oz, perché essendo un grande mago può assumere tutte le forme che vuole. Si assegna, quindi, ai bambini lo strumento più importante: la fantasia! Ogni gruppo deve immaginare quale aspetto potrebbe avere il mago. La descrizione deve essere dettagliata: può essere una persona, un animale, una cosa; può essere di un determinato colore o avere una forma strana; può trovarsi in una determinata posizione (*es. sta dormendo, sta volando,...*). A questi aspetti fisici va associata almeno anche una caratteristica espressiva: può essere triste, allegro, imbronciato, ...

I bambini di ogni gruppo decideranno insieme quale aspetto dare al mago e con quale movimento ed espressione rappresentarlo. Tutti insieme, poi, dovranno far indovinare agli altri ogni dettaglio della forma assunta dal grande mago.

Varianti: se i bambini hanno 6-8 anni, è più facile fornire loro dei fogli sui quali sono indicati i vari oggetti, animali, movimenti, espressioni. Ogni bambino dovrà mimare l'aspetto del mago indicato sul foglio dall'animatore e farlo indovinare a tutti gli altri.

Sfide

Con i ragazzi più grandi (11-14 anni), invece, piuttosto che mimare, ogni gruppo dovrà rappresentare la forma assegnata al mago, attraverso i corpi di tutti i componenti.

Attenzioni educative: nel caso in cui ci fosse qualche bambino o ragazzo timido e impacciato, aiutarlo con dei suggerimenti, o mimare insieme a lui.

Condivisione: alla fine dell'incontro far riflettere i bambini e i ragazzi sulla capacità di espressione del proprio corpo e sulla diversità della fantasia di ognuno di loro: "Avete visto quante forme può assumere il mago e quanto è diversa la fantasia di ciascuno di noi?", "Quante cose può dire il nostro corpo senza parlare?", "Come vi siete sentiti prima di dover mostrare la forma data dalla vostra fantasia agli altri?", "E dopo?", ...

Lenti di riconoscimento

Finalità: stimolare la capacità di osservazione e ricerca.

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 45'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi/di piccole dimensioni

Occorrente: fogli, penne; un telo bianco 2m x 2m e con ai lati due lampade alte a stilo, meglio se con il porta-lampadina mobile, da utilizzare sia come supporto per tenere teso frontalmente il telo (come fosse un telo da proiezione) e sia per creare dei punti luce per illuminare ciò che verrà posizionato dietro il telo; qualche faretto per illuminare il telo da dietro; oggetti di varia forma; occhiali verdi di Oz per ogni ragazzo.

Istruzioni: gli animatori preparano il telo ancorandolo alle lampade a stilo e creando dei punti luce dietro ad esso, in modo da illuminare i numerosi oggetti che vi posizioneranno sul retro. Poi si spostano davanti al telo e verificano che frontalmente si possa individuare, grazie al gioco di luci che avranno costruito, l'ombra della sagoma di almeno 10 oggetti, tra quelli che hanno nascosto dietro al telo. Poi chiederanno alle squadre di posizionarsi davanti al telo, di indossare gli occhiali verdi di Oz e daranno loro 5 minuti per individuare e scrivere su un foglio almeno 10 oggetti, di cui riusciranno a indovinare la forma, tra quelli posizionati dietro il telo.

Varianti: a seconda che i ragazzi siano più piccoli (6-8 anni) o più grandi (10-14) si può semplificare o complicare l'attività diminuendo o aumentando il numero degli oggetti, oppure cercandoli di più facile o di più difficile riconoscimento.

Attenzioni educative: stimolare i ragazzi ad allenarsi individualmente nella capacità di osservazione e, all'interno della squadra, a collaborare nella ricerca degli oggetti, più che sulla sfida tra squadre.

Condivisione: gli animatori potrebbero preparare preventivamente delle card, con stampate le immagini degli oggetti che hanno nascosto dietro il telo, e man mano le squadre le annoverano, le possono posizionare a terra o su un pannello visibile a tutti, invitando le squadre, qualora ne mancasse qualcuno all'appello, a collaborare affinché tutti gli oggetti nascosti siano individuati. Al termine, il telo viene aperto e tutti, con indosso le lenti verdi, potranno ri-vedere gli oggetti dal vivo.

Verde smeraldo

Finalità: costruire gli occhiali verdi, famosi per donare la purezza di cuore ogni volta che li si indossa, per tutti i ragazzi dell'attività estiva.

Durata: 120'

Occorrente: (per ciascun occhiale) cartone, pvc o foglio di gelatina lucido trasparente verde, colla vinilica, carta igienica, porporina oro, materiali vari di riciclo.

Istruzioni:

1. Trasferire le 3 sagome di cartone allegate (*figura allegata*) su un cartone e ritagliarle lungo le linee (*sagoma lenti e le due astine*);
2. Ritagliare due pezzi di lucido verde secondo le dimensioni dei fori per gli occhi;
3. Incollare i due pezzi di lucido nei fori sulla sagoma di cartone;
4. Incollare alla mascherina le due astine;
5. Con la tecnica della carta pesta ricoprire le tre sagome di cartone facendo attenzione a non coprire o sporcare le due "lenti" verdi;
6. Lasciare asciugare per circa 24 ore all'aria aperta o, per evitare questo tempo prolungato, mettere in forno a bassa temperatura per circa 15 minuti;

Laboratori

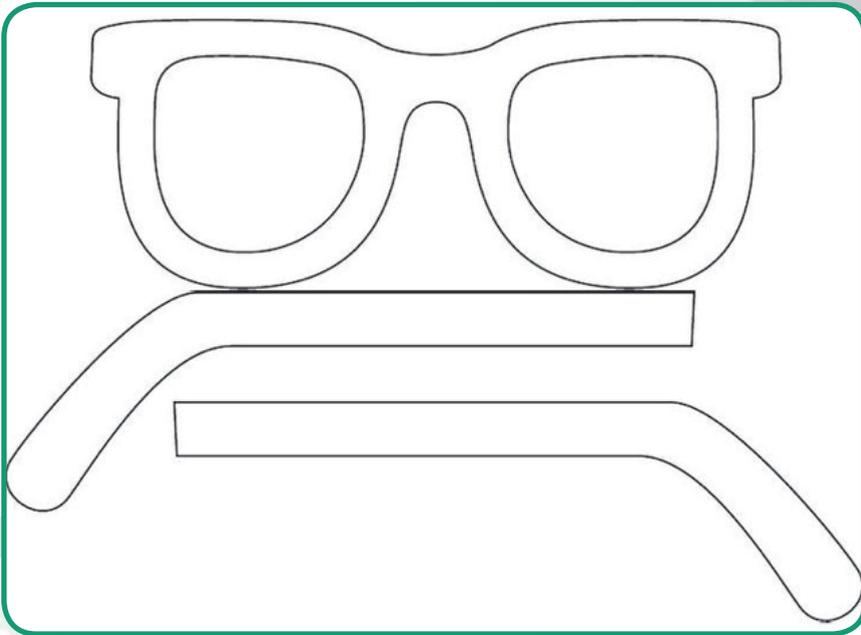
Tornei

7. Coprire di colla la parte esterna delle due astine e decorarle con la porporina oro;
8. La parte frontale della montatura può essere decorata a piacimento del ragazzo con l'utilizzo di materiali di riciclo.

Varianti: per ragazzi più grandi si può realizzare un piccolo laboratorio di falegnameria sagomando la montatura nel legno. In caso contrario, per bambini più piccoli si può realizzare la montatura con il cartoncino senza utilizzare la tecnica della carta pesta. La sagoma del modello allegato può essere modificata a piacimento secondo la fantasia del bambino in modo tale che ognuno possa realizzare i propri occhiali personalizzati sia nella decorazione che nella forma.

Attenzioni educative: nel tagliare i fori per gli occhi nella sagoma di cartone, per evitare pericoli, è bene che gli animatori abbiano praticato un foro con un punteruolo in modo che i bambini possano facilmente inserirvi le forbici.

Condivisione: al termine del laboratorio far riflettere i bambini sulla visione della realtà. Potete porre, per esempio, queste domande: "Cosa ho provato nel vedere di colore verde tutto ciò che mi circonda?", "Sono sicuro che tutto è così come lo vedo?", ecc.



Eventi

10



Creatività

Il grande mago Oz

Tutto è verde. Al centro della scena c'è un paravento verde (es. tenda) dietro il quale c'è il trono di Oz che verrà eventualmente scoperto al momento opportuno. Tutti indossano gli occhiali. Entra un soldato.

Soldato (ha pelle e vestiti verdi) - Eccomi. Ho riferito ad Oz la vostra richiesta e lui ha detto che se proprio lo desiderate, è disposto a darvi udienza, ma ciascuno di voi dovrà andare da solo e in un giorni diversi. Siccome dovrete fermarvi alla reggia per un bel po' di tempo, ora vi farò accompagnare nelle vostre stanze.

Il soldato usa un fischiello verde; entra una ragazza (sempre tutta verde) che si inchina dinanzi a Dorothy.

Cameriera - Seguimi e ti mostrerò la stanza (accompagna Dorothy e Toto ad una quinta laterale).

Torna al centro del palco e accompagna uno alla volta gli altri personaggi verso una quinta diversa. Escono anche la Cameriera e il Soldato. Sul palco si fa buio. Dopo pochi secondi si riacendono le luci. Rientrano alcuni cortigiani, la Cameriera e il Soldato. La cameriera va a prendere Dorothy.

Soldato - È il tuo giorno. Sebbene di solito non voglia mai farsi vedere, quando gli ho parlato di te, prima si è infuriato dicendomi di cacciarti, poi ha chiesto com'eri vestita e quando sono arrivato alle scarpette rosse si è subito interessato. Appena ha saputo del segno che hai sulla fronte, poi, ha deciso di riceverti.

Cameriera (udito il suono di un campanello) - Questo è il segnale. Devi entrare da sola nella sala del trono.

Le scene che seguono, possono essere realizzate in due modi: facendo andare i 4 personaggi uno alla volta dietro il paravento e ascoltando i dialoghi con Oz fuori scena, oppure scoprendo di volta in volta il trono e mostrando le trasformazioni di Oz realizzate ora con carta pesta (es. la testa con occhi roteanti, la palla di fuoco), ora con altri attori (es. la donna bellissima con le ali o il mostro a 5 teste).

Il gioco di buio – luce scandirà le giornate diverse nelle quali i personaggi incontreranno Oz.

Dorothy varca il parapetto.

Oz (testa enorme) - Io sono Oz, il grande e terribile Oz. Chi sei tu? Perché sei venuta al mio cospetto?

Dorothy - Sono Dorothy, una bambina piccola e indifesa, venuta a chiedere umilmente aiuto.

Oz (testa enorme) - Dove hai trovato quelle scarpette rosse e quel segno luminoso che hai sulla fronte?

Dorothy - Le scarpe le ho prese alla Strega dell'Est quando la mia casa le è piombata addosso, mentre questo l'ho avuto quando la Strega del Nord mi ha baciato e mi ha salutato, consigliandomi di venire da te.

Oz (testa enorme) - Che cosa vuoi, bambina?

Dorothy - Vorrei tornare nel Kansas da zio Henry e zia Emmy che saranno in pensiero per me. Ti prego di aiutarmi: tu sei un grande Mago che può tutto e io una povera bambina sola e indifesa.

Oz (testa enorme) - Ascoltami bene. Qui non si dà niente per niente. Se vuoi che usi la mia potente magia per rimandarti a

casa, devi compiere un'impresa. Aiutami e io ti aiuterò. Uccidi la perfida Strega dell'Ovest. Del resto, hai ucciso la perfida Strega dell'Est e calzi le sue scarpette rosse che hanno grandi poteri magici! Quando mi annuncerai che hai ucciso l'ultima strega cattiva del regno, ti rimanderò nel Kansas.

Dorothy (piangendo) - Ma io non ho mai ammazzato nessuno volontariamente! E anche se volessi, come potrei uccidere la perfida Strega dell'Ovest se non puoi farlo tu, potente come sei?

Oz (testa enorme) - Non so, ma questa è la mia risposta: finché la perfida Strega dell'Ovest non sarà morta, tu non rivedrai il Kansas. Adesso va' e non chiedere di rivedermi fino a che non avrai compiuto la missione.

Dorothy esce piangendo dal paravento. Fuori ci sono lo Spaventapasseri, il Boscaiolo di Latta e il Leone.

Dorothy - Ho perso tutte le speranze di tornare a casa. Oz si è presentato come un'enorme testa, per di più cattiva; sì, cattiva, perché ha detto che non mi aiuterà finché non avrò ucciso la perfida Strega dell'Ovest.

Dorothy, continuando a piangere, esce da una quinta laterale.



Buio. Tutti escono. Luce. Con una scena mimata, lo Spaventapasseri viene condotto da Oz.

Oz (dama) - Io sono Oz, il grande e terribile Oz. Chi sei tu? Perché sei venuto al mio cospetto?

Spaventapasseri - Sono un uomo imbottito di paglia. Non ho cervello e ne desidererei tanto uno. Tu sei saggio e potente; ti prego di aiutarmi: nessun altro fuori che te può aiutarmi.

Oz (dama) - Non concedo mai favori per nulla. Uccidi la Strega dell'Ovest e avrai un cervello straordinario.

Spaventapasseri - Oh! Ma non avevi chiesto a Dorothy la stessa cosa?

Oz (dama) - Sì, non mi importa chi sarà a sbarazzarmi di lei, l'importante è che muoia. Fino ad allora non esaudirò il tuo desiderio. Adesso va' e non tornare finché non ti sarai guadagnato quel cervello che desideri.

Lo Spaventapasseri, deluso, esce dal paravento. Fuori ci sono Dorothy, il Boscaiolo, il Leone e Toto.

Spaventapasseri - Oz mi è apparso come una bellissima donna e non sotto forma di testa mostruosa, ma in ogni caso, non ha un briciolo di cuore: ha chiesto a me la stessa cosa che ha chiesto a Dorothy.

Buio. Tutti escono. Luce. Con una scena mimata, il Boscaiolo di Latta viene condotto da Oz.

Oz (Belva a 5 occhi) - Io sono Oz, il grande e terribile Oz. Chi sei tu? E perché mi hai cercato?

Boscaiolo di Latta - Sono un Boscaiolo fatto di latta. Non ho un cuore e non posso provare sentimenti, non posso amare. Da tanto tempo ne desidero uno e quindi sono venuto a chiederti aiuto, grande e terribile Oz. Te lo chiedo con tutto me stesso e perché tu solo puoi aiutarmi!

Oz (Belva a 5 occhi) - Se vuoi ottenere un cuore, devi guadagnartelo. Aiuta Dorothy a uccidere la Strega dell'Ovest. Quando sarà morta ritorna e ti concederò il cuore più dolce, più affettuoso e sensibile del paese.

Il Boscaiolo di Latta esce dal paravento sconvolto. Fuori ci sono Dorothy, lo Spaventapasseri, il Leone e Toto.

Boscaiolo di Latta - Incredibile! Oz aveva il corpo di elefante, una testa come un rinoceronte con ben cinque occhi! Dal corpo spuntavano cinque braccia e cinque gambe lunghe e sottili, il tronco era ricoperto da un pelo ruvido e lanoso. Insomma, un mostro! Se avessi avuto un cuore, lo avrei sentito battere forte nel petto come un tamburo! Comunque anche a me ha chiesto la stessa cosa...

Leone - Se avrà le sembianze avute fin ora, ruggirò a più non posso e lo spaventerò tanto che mi concederà tutto quello che gli chiedo. Siate allegri, amici, vedrete che tutto andrà nel modo migliore!

Buio. Tutti escono. Luce. Con una scena mimata il Leone viene condotto da Oz.

Oz (palla di fuoco) - Io sono Oz, il grande e terribile Oz. Chi sei tu? E perché mi cerchi?

Leone - Sono un Leone Codardo, sempre in preda alla paura, potente Mago. Vengo a supplicarti di darmi del coraggio, per poter diventare davvero il Re degli Animali, come mi definiscono gli uomini. Ti chiedo aiuto perché tu sei il più grande e potente dei maghi; l'unico che può esaudirmi.

Oz (palla di fuoco) - Dammi una prova che la perfida Strega dell'Ovest è morta e avrai il coraggio che chiedi. Ma finché la Strega sarà viva, resterai il codardo che sei.

Il Leone esce di corsa spaventato. Fuori ci sono i suoi amici.

Leone - Non avete idea che paura... Oz era una palla di fuoco incredibile! C'è solo una cosa da fare: raggiungere il paese dei Winkie, trovare la perfida Strega dell'Ovest e ammazzarla.

Dorothy - Sembra proprio che dobbiamo fare un tentativo, ma a me non va proprio a genio l'idea di ammazzare una persona. Quasi quasi, preferirei rinunciare per sempre a rivedere zio Henry e zia Emmy.

Leone - Quanto a me, sono troppo codardo per un'impresa del genere, ma se tu vai, Dorothy, ti seguirò.

Spaventapasseri - Io pure, anche se uno come me, senza cervello, non sarà molto utile.

Boscaiolo di Latta - Io sono senza cuore, ma uccidere non mi piace, però sono pronto a unirmi a voi, amici.

Dorothy - La vostra amicizia mi incoraggia. Ok, partiamo domani all'alba, giusto il tempo di riposarci un po'.



Creatività

L'incontro con il Mago di Oz avviene in un clima molto particolare: i nostri amici vengono ricevuti uno alla volta e, a ciascuno, il mago si rivela con sembianze completamente diverse e molto creative. Questa vicenda ci porta a considerare l'importanza della creatività non solo nell'attività estiva ma anche nella vita di ogni giorno. Le persone creative sanno sempre trovare soluzioni, sono attive, hanno il gusto del "bello" e ci riservano continuamente delle sorprese... le stesse che sconvolgono Dorothy e i suoi compagni.

Un'attività estiva "alla grande" sa continuamente riservare sorprese creative ai propri ragazzi.

Cervello

Ci vuole cervello per soluzioni creative

Nella giornata di oggi cerca di essere molto concentrato nel trovare soluzioni creative nella varie situazioni che incontrerai, per rendere l'attività estiva o l'ambiente ancora più interessante. L'ambientazione, il gioco, il pranzo o la merenda, gli scambi, i laboratori... sono tutte occasioni per provare un po' a personalizzare qualche aspetto. Scrivi sulla pietra gialla le soluzioni che hai proposto o realizzato.

Cuore

Ci vuole cuore per un dono creativo

Nella giornata di oggi prova a realizzare un dono da consegnare alle persone in difficoltà della parrocchia o del territorio circostante. Nel pensarlo, cerca di tenere un collegamento con l'avventura e l'ambientazione che stai vivendo all'attività estiva. Sulla pietra gialla disegna il progetto di questo dono.

Coraggio

Ci vuole coraggio per essere il Mago di Oz

All'inizio di questa giornata indossa gli occhiali verdi e immagina l'incontro di Dorothy e dei suoi compagni di viaggio con il Mago di Oz. Anche tu hai la possibilità di mostrarti simbolicamente in un modo fortemente creativo e che rappresenti la tua personalità. Racconta come ti piacerebbe mostrarti nei minimi dettagli a un compagno e poi descrivi sulla pietra gialla la scelta che hai fatto, indicandone i motivi.

Salmo 129

1 Canto delle salite .

*Quanto mi hanno perseguitato fin
dalla giovinezza*

- lo dica Israele -,

*2 quanto mi hanno perseguitato fin
dalla giovinezza,*

ma su di me non hanno prevalso!

*3 Sul mio dorso hanno arato gli
aratori,*

hanno scavato lunghi solchi.

4 Il Signore è giusto:

ha spezzato le funi dei malvagi.

*5 Si vergognino e volgano le spalle
tutti quelli che odiano Sion.*

*6 Siano come l'erba dei tetti:
prima che sia strappata, è già secca;*

*7 non riempie la mano al mietitore
né il grembo a chi raccoglie covoni.*

8 I passanti non possono dire:

*"La benedizione del Signore sia su di voi,
vi benediciamo nel nome del Signore".*

Commento

Con il Salmo 129 entriamo in un clima diverso, addirittura contrapposto. Lo stesso clima che provano Dorothy e i suoi compagni di viaggio, nell'incontro con il grande Oz.

Da una situazione di gioia, di chi gode i frutti del proprio lavoro o del cammino intrapreso, questo Salmo ci parla invece di una situazione di persecuzione di schiavitù. Oltre la sofferenza è chiaro che queste immagini vogliono suggerire l'oltraggio, il degrado, il non essere più riconosciuti nella propria dignità umana. Non si è altro che suolo, terra da calpestare. Forse è proprio questo l'aspetto più doloroso della schiavitù e della persecuzione.

Il grande Mago di Oz, nel suo creativo incontro con i nostri amici, vincola la consegna dei doni richiesti all'uccisione della Strega dell'Ovest... una perfida strega che ha sottomesso e resi schiavi il popolo dei Winkie, frustandoli e trattandoli come bestie.

Anche in questo Salmo emerge questo aspetto oltraggioso e degradante: l'uomo viene trattato come o peggio di un animale.

Ma il Signore è giusto... e ha spezzato il giogo degli empi. E la giustizia di Dio si manifesta nel suo svelare la verità profonda delle cose, degli eventi, dei cuori, degli atteggiamenti. In questo caso fa verità sul comportamento degli empi, mostrando tutta la loro inconsistenza e vacuità.

La loro vittoria è solo apparente e illusoria (e la Strega dell'Ovest ne sarà un esempio). Per gli empi non c'è benedizione ma maledizione.

Esplorando la Città di Smeraldo

Finalità: stimolare la creatività, puntando alla cooperazione all'interno di ciascuna squadra, Mostrare le principali caratteristiche della Città di Smeraldo, prima fra tutte il colore verde.

Destinatari: 8-14 anni. - **Durata:** 2h 30'

Spazio necessario: aperto, di grandi dimensioni.

Occorrente: (per ogni squadra) 1 mappa; 1 busta da lettera per contenere le monete; almeno 30 Monete per tipo (*Cuore, Cervello, Coraggio*) che hanno funzione di punteggio; i materiali delle 5 prove singole e dei 3 "luoghi speciali" che sono elencati successivamente.



Istruzioni: Gli animatori indicheranno sulle mappe il percorso che le squadre dovranno fare, scrivendo un numero da 1 a 5 (ad indicare l'ordine richiesto di svolgimento delle prove) nell'angolo bianco previsto nelle caselle. Ogni squadra avrà il suo percorso diverso da quello di un'altra. I bambini andranno divisi in 5 squadre (è comunque possibile raggrupparle per multipli o modificare il gioco a seconda delle necessità). Il gioco potrà essere introdotto da una drammatizzazione in cui il Guardiano della Città di Smeraldo inviterà i 4 protagonisti a fare un giro per conoscere la meravigliosa città, in attesa dell'incontro con il Potente Mago di Oz. Il grande gioco, pensato come "fiera di giochi" prevedrà, come segnato nella mappa, 5 prove singole (*Verdace, Invidia, SempreVerde, Museo, Foglia Verde*) e 3 attività nei "luoghi speciali" (*Pasticceria Sweet Green, Erboristeria Speciale, NegOZio*). Ogni squadra dovrà seguire il proprio percorso nell'ordine indicato sulla mappa di squadra, mentre potrà accedere liberamente ai "luoghi speciali" (*massimo una volta per luogo*), dove potrà potenziare il proprio bottino. Ad ogni tappa, le squadre riceveranno le monete (*Cuore, Cervello, Coraggio*). Vince la squadra che guadagna più monete.

PROVE SINGOLE (della durata di 15 minuti cad.)

"Verdace" - Fashion

Occorrente: (per ciascuna squadra) 1 rotolo carta crespata verde, 5 fogli A4 verdi, 1 cartoncino bristol verde; nastro adesivo; cucitrice; graffette; 2 forbici; materiale di recupero con varie tonalità di verde (*da bottiglie di plastica a tessuti*).

Istruzioni: Realizzare un vestito per un componente della squadra grazie ai materiali di cancelleria e di recupero messi a disposizione, tutti rigorosamente verdi. La squadra ha totale libertà nella scelta di quali vestiti e accessori realizzare tra quelli previsti dal seguente "catalogo": giacca (+1 *Cuore*); pantalone o gonna (+1 *Cervello*); cravatta o papillon (+1 *Coraggio*); canotta o canottiera (+1 *Coraggio*); cappello o fiocco per la testa (+1 *Cuore*); abito lungo da sera per signora (+1 *Cervello*). I punti verranno assegnati a seconda della valutazione da parte del conduttore della prova.

"Invidia" - Beauty Center

Occorrente: (per ciascuna squadra) cartoncino bristol blu (*indicativamente, 40x60 cm*); 1 pallone; 1 camicia; 1 paio di guanti; paglia a sufficienza per imbottire la camicia (in alternativa, piccoli pezzi di gommapiuma o pagine di quotidiani da accartocciare); nastro adesivo; forbici.

Istruzioni: È il salone di bellezza della Città di Smeraldo. Lo spaventapasseri decide di concedersi una pausa e un "restauro" adeguato. La squadra, con i materiali a disposizione, dovrà costruire il mezzo busto dello spaventapasseri: con il cartoncino blu realizzerà il cappello; con il pallone, la testa; con camicia e paglia, il corpo. La squadra vincerà se lo spaventapasseri rimarrà dritto per 10 secondi. Punti: + 1 *Cuore* e + 2 *Cervello*.

"Foglia Verde" - Limonata

Occorrente: 20 limoni; nastro bianco-rosso.

Istruzioni: L'animatore segnerà la riga di partenza e quella dell'arrivo, distanziate di 7 metri. I bambini si divideranno a coppie: uno di loro sarà l'omino della limonata, l'altro farà la carriola. Il limone verrà posato sulla schiena della carriola che, sollevata per i piedi dal compagno, si muoverà aiutandosi con le mani a terra. Quando la prima coppia avrà trasportato il limone dalla partenza all'arrivo, senza farlo cadere, e lo avrà scaricato, partirà la seconda coppia e così via. Quando il limone cade, si torna indietro e si riprova. Qualora avzassero tempo e limoni, il gioco continuerà.

Sfide

Se tutti i limoni verranno trasportati, l'animatore assegnerà + 2 Cuori + 1 Coraggio. Oltre 10 limoni: + 1 Cuore + 1 Coraggio. Meno di 10 limoni: +1 Cuore.

Attenzioni educative: accertarsi che il terreno/pavimento sia appropriato e libero da pericoli; assortire bene le coppie (*un bambino più grande riesce a sollevare le gambe di uno più piccolo*). Far comprendere che andare piano significa evitare che il limone cada.

“Museo” – Storia civica

Occorrente: (per ciascuna squadra) 1 foglio protocollo a quadretti da 5 mm; 1 scatola di pennarelli fini; 6 matite; 1 gomma; 1 paio di forbici; nastro adesivo trasparente.

Istruzioni: La squadra dovrà realizzare una cornice per un quadro del Museo, ricavandola dal foglio a protocollo. Ogni componente la decorerà, disegnando e colorando, tramite il metodo delle “cornicette”, le 4 facce dei protagonisti (come rappresentati nei 4 angoli della mappa). Prova completata: +1 Cuore + 2 Cervello.

“SempreVerde” – Piante e fiori

Occorrente: fogli di carta per scrivere le parole; penne.

Istruzioni: Il gioco consiste in due fasi. Nella prima fase, la squadra dovrà indovinare 5 parole che verranno mimate da uno dei componenti. Le iniziali di queste 5 parole indovinate, messe nel giusto ordine, formeranno la “Parola Fiore” da scoprire (*seconda fase*). L'animatore suggerirà le parole da mimare che avrà preparato in precedenza, avendo cura di non farlo nell'ordine naturale. Per esempio, se la “parola fiore” da scoprire è BACIO, l'animatore fornirà al mimo le parole secondo la sequenza: Abbraccio, Calciare, Bomba, Indicare, Orologio. Sono valide anche parole simili o derivate: calciare/calcio/calciatore, ecc. La squadra ricomparirà dopo la “Parola Fiore” mettendo le iniziali nel giusto ordine. Ad ogni “Parola Fiore” che verrà colta, la squadra conquisterà un punto a scelta tra Cuore, Cervello e Coraggio. Si giocherà fino alla fine del tempo a disposizione. Le parole fiore, possono essere scelte tra quelle che qualcuno scriverebbe su un bigliettino da mandare insieme a dei fiori (es. SCUSA, GRAZIE, SPOSAMI, ...)

LUOGHI SPECIALI

Queste attività possono essere fatte in qualsiasi momento del percorso, tra una prova e l'altra, basta avere le “monete” giuste per entrare e svolgere il gioco.

“NegOZio”, costo attività: 1 Cuore + 2 Cervello

Occorrente: 24 carte tipo “Memory” disegnate appositamente con oggetti tutti di colore verde.

Istruzioni: Nel tempo stabilito, la squadra dovrà trovare più coppie di immagini possibili tra quelle coperte. I punti verranno assegnati nel modo seguente: + 5 Cervello, se ne trovano almeno 6; + 10 Cervello se le trovano tutte.

“Sweet Green”, costo attività: 1 Cuore + 1 Coraggio

Occorrente: impasto per biscotti, colorato con colorante alimentare verde.

Istruzioni: Gli animatori, aiutati da qualche adulto, avranno preparato già l'impasto di colore verde: una quantità sufficiente per preparare tanti biscotti quanti sono i bambini e gli animatori. Le ricette si possono trovare su libri di cucina o tramite Internet. Ogni componente realizzerà un biscotto verde a forma ottagonale (*tipo smeraldo*). La prova è superata quando, allo scadere del tempo a disposizione, tutti i biscotti necessari alla squadra sono stati preparati. Punti: + 4 Cuori.

Attenzioni educative: si ricorda che tale attività è puramente didattico-animativa. Sarà dunque necessario riferirsi alle normative sanitarie vigenti e al buon senso. Prima di fare l'attività, far lavare e asciugare bene le mani. La stessa attività potrebbe essere fatta anche con plastilina verde.

“Speciale”, costo attività: 2 coraggio

Occorrente: 15 barattoli di latta o bottiglie di plastica; pennarelli indelebili; palline tennis o simili.

Istruzioni: L'animatore provvederà a segnare sotto ogni barattolo un'operazione matematica che modifica il portafogli della squadra. Es. “-1” Coraggio; “x 2” Cuori (moltiplica il totale dei Cuori); “+ 1” Cervello; “0 (*nessuna modifica*)”, “- 1 Cuore e + 1 Coraggio”. Si tratta di un tradizionale tiro al bersaglio: la squadra dovrà abbattere i barattoli, solo uno alla volta. Si suggerisce di mettere i barattoli, distanziati di 5 cm, su un'unica linea (*e fare diverse manche, magari una 7 e una da 8 barattoli*). Il punteggio del portafogli viene modificato dai tiri fatti nel tempo a disposizione. Come detto sopra, allo scadere del tempo totale di gioco, si conteranno le monete accumulate e si decreterà la classifica del Grande Gioco.

Laboratori

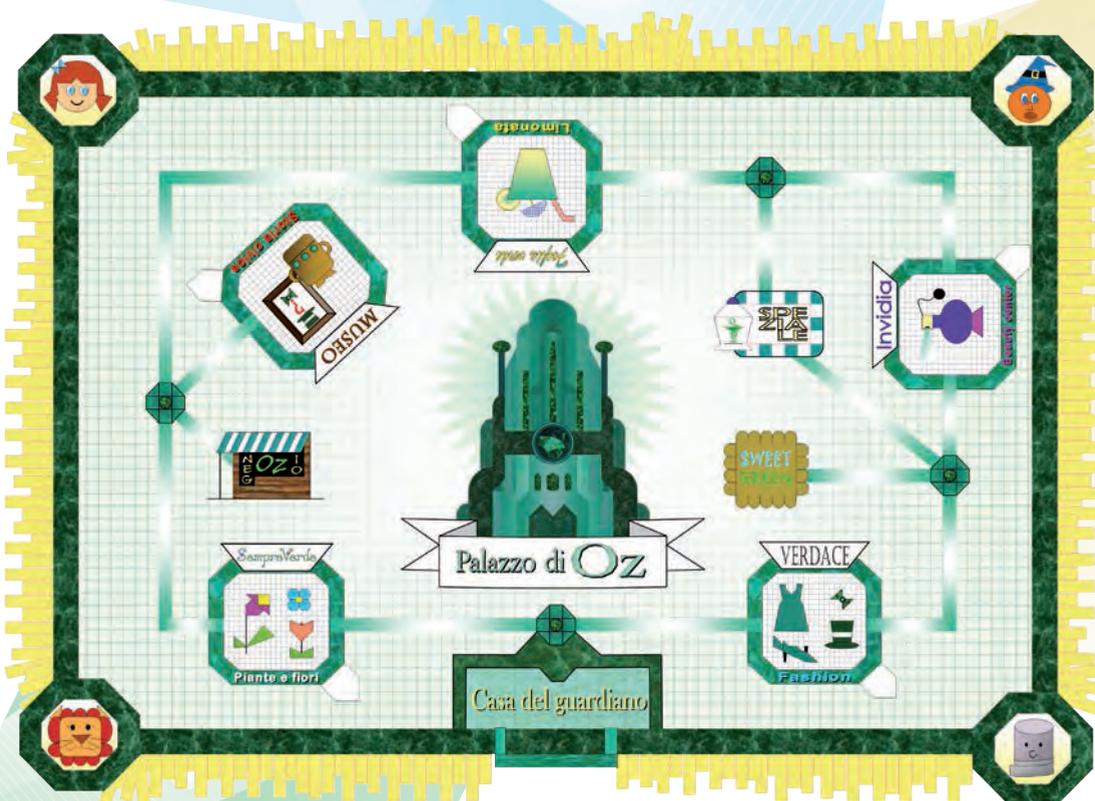
Attività

Variante: il gioco può essere adattato anche per bambini più piccoli, l'importante è che ci sia almeno un animatore che segua ogni squadra e che vengano sostituite alcune prove. Qualora gli animatori ritenessero necessaria una prova finale con il classico scontro "tutti contro tutti", il portafoglio che le squadre avranno a disposizione potrà essere usato come base di partenza. Il gioco potrebbe concludersi anche con la merenda del giorno, offerta dagli abitanti della Città di Smeraldo che potrebbe essere tutta colorata di verde: dolci (*menta verde* e *cioccolato*); biscotti a forma di smeraldo verdi; pop-corn verdi (*con colorante/sciroppo di glucosio verde*); frutti e caramelle verdi; bevande come il tradizionale tè verde freddo o succo di kiwi, mela verde o... spinaci!!? (*bella idea per uno scherzo*).

Attenzioni educative: in merito alla durata delle prove e alla successione delle tappe, occorre tener presente che potranno esserci sovrapposizioni, quindi tempi di attesa, dovute all'inserimento libero dei

"luoghi speciali" che ogni squadra potrà scegliere di fare nei tempi che vorrà. La squadra che aspetta, o sceglie di giocare in uno dei "luoghi speciali" non ancora visitati o attende il suo turno. La struttura del gioco favorisce comunque una facile gestione anche delle sovrapposizioni dato che i materiali sono già previsti per tutte le squadre e che le prove singole possono essere fatte contemporaneamente se ci sono più animatori disponibili.

Condivisione: con i ragazzi più grandi, alla fine del gioco, ci si potrebbe fermare a riflettere sulla propria città e costruire insieme una mappa di città ideale, a partire dalla Città di Smeraldo. In questa occasione (*se non si è avuto modo di farlo prima*) si può approfittare per una postilla culturale: chi è lo "speciale" dell'ultima prova descritta? Colui che nel Medioevo si occupava della preparazione delle medicine.



Giochi

Sfide

Le leggi di Oz

Finalità: comprendere le regole per un sereno svolgimento del Grest attraverso la creatività da esprimere con il proprio corpo

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 20' ca.

Occorrente: aperto

Occorrente: (per ogni squadra) un cartellone; fogli; pennarelli; una clessidra o un cronometro

Istruzioni: Con questo gioco, i bambini si trasformeranno in tanti piccoli Grandi maghi di Oz, l'unico che può decidere quali siano le leggi in grado di governare una bellissima città come quella di "Smeraldo" (il nostro Grest). I bambini vengono divisi in gruppi di massimo dieci componenti. Ogni gruppo si dispone ad un lato del campo da gioco; dalla parte opposta sono appesi dei cartelloni (uno per squadra) con su scritto: "Le leggi della città di Smeraldo". Tutte le squadre giocano in contemporanea. Il primo giocatore di ogni gruppo raggiunge il cartellone, si posiziona di fronte al resto della squadra e, al via dell'educatore, mima la "legge della città di Smeraldo" che intende scrivere sul cartellone (es. *collaborazione, rispetto, unità, ascolto, educazione,...*). I compagni di squadra devono cercare di decifrare la regola e scrivere su un foglio la risposta per poi mostrarla all'animatore di riferimento, che è l'unico a sapere ciò che il mimo vuole comunicare. Se la risposta è esatta, verrà riportata sul cartellone dal mimo; diversamente, quest'ultimo tornerà a posto e sarà la volta di un altro compagno di squadra. Il tempo di gioco di ciascun concorrente sarà scandito da una clessidra o da un cronometro e non supererà i 40 secondi. Il gioco viene vinto dalla squadra che, allo stop del tempo complessivo, ha scritto più leggi sul cartellone.

Varianti: Se si gioca con bambini più piccoli (6-8 anni), l'animatore potrà suggerire anticipatamente cosa mimare, per non metterli in difficoltà e per non far perdere loro troppo tempo nel pensare. In questo caso occorre fare molta attenzione nella scelta delle "leggi" poichè alcune parole astratte potrebbero essere non conosciute dai bambini (es. *corresponsabilità*). Ai ragazzi più grandi, invece, piuttosto che far mimare la regola, si potrà chiedere di realizzarla attraverso una piccola opera d'arte costruita con qualsiasi elemento naturale a disposizione nell'area

intorno al campo da gioco (un insieme di pietre che formano un piccolo muretto, per esempio, potrebbe simboleggiare l'"unità"). Scegliendo questa variante, occorrerà prevedere un po' di tempo in più.

Attenzioni educative: gli animatori devono fare in modo che tutti i bambini/ragazzi partecipino al gioco, evitando che alcuni elementi del gruppo sovrastino il resto perché più bravi nel mimo o nell'indovinare ciò che viene mimato. Il contributo dato da ciascuno deve essere apprezzato ed incoraggiato innanzitutto dagli educatori/animatori.

Condivisione: nel rileggere i cartelloni alla fine del gioco, proporre una riflessione sull'importanza delle regole. La "città di Smeraldo" è all'apparenza una città meravigliosa, nella quale gli abitanti sembrano felici e tranquilli; ma ci sono delle leggi che governano questa città: le leggi del grande mago di Oz. Anche nel nostro Grest e all'interno della nostra squadra, affinché tutto vada bene, bisogna rispettare delle regole: regole di collaborazione, di rispetto reciproco, di condivisione ecc... In caso contrario, rischiamo di perdere la sintonia e di rovinare le giornate del fantastico grest che stiamo vivendo insieme.

I quadri della città di Smeraldo

Finalità: allenare la creatività attraverso il pensiero divergente e la libertà di espressione.

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 45'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi/di piccole dimensioni

Occorrente: oggetti di vario genere (stoffe, utensili, materiali di riciclo...), foglietti che riportano vari elementi della Città di Smeraldo (la Ozpasticceria, il BarbierOz, il SupermercatOz, la PizzOZeria, ecc).

Istruzioni: l'animatore divide i ragazzi in squadre e a ognuna fa pescare un foglietto dal cappello del Mago di Oz. I ragazzi dovranno rappresentare con i loro corpi e gli oggetti in dotazione quanto scritto sul biglietto, nella logica del quadro fisso. La preparazione deve avvenire discutendo e accordandosi su come realizzare il quadro suggerito nel foglietto, all'interno della squadra per 3 minuti, senza farsi sentire dalle altre squadre; poi in altri 3 minuti, passando a visualizzarlo con i corpi. Dopo questa prima fase, le squadre, a turno, presentano il quadro vivente, mentre le altre dovranno indovinare cosa rappresenta.

Laboratori

Tornei

Varianti: con i ragazzi di 10-14 anni si potrebbe, prima, addirittura costruire i bigliettini, facendo scrivere a ciascuno di loro su un foglietto il dono/talento che vorrebbe chiedere al grande Mago di Oz. Poi i biglietti verranno mescolati nel cappello di Oz e ogni squadra pescherà il proprio, con la differenza che in questo caso si tratterà di rappresentare con un quadro vivente concetti astratti, più che elementi concreti.

Attenzioni educative: è fondamentale la presenza dell'animatore durante la fase progettuale e di messa in opera dei quadri per sostenere le squadre, dare indicazioni pratiche, valorizzare il lavoro.

Condivisione: l'animatore dedicherà almeno 15 minuti al termine dell'attività per riflettere insieme ai ragazzi su come si è lavorato, all'interno di ogni squadra, e sul livello di accettazione dei contributi e dei punti di vista degli altri, per giungere a sintetizzare che la creatività e, quindi, i risultati migliori richiedono di accogliere e assumere punti di vista differenti dai propri. È possibile inoltre fotografare le creazioni per utilizzarle in un momento successivo dell'attività estiva per introdurre altre discussioni e confronti.

Il grande Mago di Oz

Finalità: sperimentare le magie del grande Mago di Oz, sentendosi "mago per un giorno".

Durata: dai 30' ai 60'

Occorrente: 15 banane, 15 spilli; scatole di cerini (almeno 3), accessori (cappello/mantello) per il Mago di Oz.

Istruzioni: suddividere i ragazzi in gruppi da ca. 20 persone con un animatore a gruppo.

Trucco 1. Una banana per due

Con un semplice gesto magico e la forza della mente, il Mago di Oz riuscirà a tagliare a metà (senza toccarla) una banana! Per stupire con questo divertente gioco di magia, si dovrà preparare, prima e di nascosto, una banana come segue: prendere uno spillo e inserirlo nella metà della banana. Muovendo lo spillo verso l'alto e verso il basso (senza rompere la buccia) si taglia la banana, a metà, dall'interno, che così preparata sarà pronta per la magia. Poi in presenza del pubblico prendere la banana e metterla su un tavolo dicendo che servirà per un esperimento. "Concen-

trarsi" per qualche secondo e con le mani (senza mai toccarla) mimare un colpo sul frutto. A questo punto far sbucciare la banana ad uno dei ragazzi, che, aprendola, la troverà tagliata in due metà!

Trucco 2. I cerini del Mago

Il Mago di Oz deve accendere un fuoco magico per convincere Dorothy e i suoi amici di essere un potente mago. Ecco per l'appunto una scatola di cerini. Ma sarà vuota o piena? Per questo trucco di magia servono una scatola di cerini semivuota, occultata dentro la manica del pullover, una scatola piena nella mano destra e una scatola vuota nella mano sinistra. Premendo la piena con i polpastrelli delle dita e agitandola, non si sentirà alcun rumore. Sembrerà perciò vuota. Agitando con la sinistra la vuota, si sentirà il rumore dei pochi cerini contenuti nella scatola occultata sotto la manica del pullover e, pertanto, la vuota sembrerà piena. Domandando ai ragazzi presenti quale delle due scatole è piena, risponderanno che soltanto quella di sinistra contiene dei cerini. La sorpresa si avrà al momento della verifica!

Varianti: si possono aggiungere altri trucchi di magia noti, con l'idea però di istruire e far provare i ragazzi stessi a realizzarli. Oppure si può chiamare "un grande mago" e far condurre a lui il magico laboratorio, chiedendogli di poter svelare qualche suo trucco ai ragazzi.

Attenzioni educative: i trucchi di magia scelti necessitano di essere prima testati e sperimentati dagli animatori, per una migliore riuscita al momento della presentazione, ma anche per scegliere quelli meno pericolosi e maggiormente replicabili dai ragazzi.

Condivisione: avendo a disposizione dai 5 ai 10 di trucchi di magia diversi tra loro, si può affidare un trucco diverso ad ogni gruppetto di ragazzi, insegnarlo, poi a turno i gruppi di ragazzi possono presentare la propria magia, in modo che siano loro stessi a spiegare a tutti gli altri come realizzarla.

Eventi



Credeve

In viaggio verso Ovest

Sul palco un paesaggio montuoso sulle tonalità del giallo e marrone. In fondo alla platea, l'ingresso di un castello e la strega dell'Ovest che staziona davanti ad esso. Accanto, una grande gabbia per animali. All'inizio, i cinque personaggi escono da una quinta e rientrano da un'altra, per simulare il lungo cammino.

Dorothy - Amici, io non ce la faccio più a camminare, fermiamoci per un riposino (si ferma a dormire).

Strega dell'Ovest (arrabbiata) - Ma guarda lì! Sono entrati nel mio territorio! (suona un fischietto d'argento che ha appeso al collo ed entrano dei lupi) Lupi! Assalite quei forestieri laggiù e sbranateli! (Con un forte ululato, i lupi corrono sul palco)

La Strega dell'Ovest ha una principale caratteristica: ha un solo grande occhio sulla fronte. Per rendere questa peculiarità, ci si può servire di trucchi oppure di una maschera (es. di cartoncino) costruita appositamente. I costumi di lupi (come corvi e api che entreranno dopo), possono anche essere costituiti da un singolo elemento caratterizzante: una testiera con le orecchie, un becco, un pungiglione. I Winkie sono completamente gialli.

Boscaiolo di latta (vedendo arrivare i lupi alle spalle) - Attenuto! A questi ci penso io, tu riparati dietro di me!

Il Boscaiolo si sbarazza dei lupi a colpi d'ascia.

Spaventapasseri - Bravissimo! Hai combattuto da eroe.

Strega dell'Ovest - Ma cosa è successo! Non ci posso credere! (soffia due volte nel fischietto d'argento; arrivano molti corvi) Raggiungete quegli stranieri, beccategli gli occhi, fateli a brandelli!

I corvi vanno sul palco e attaccano i personaggi. Dorothy è spaventatissima.

Spaventapasseri - Ora tocca a me: voi riparatevi qui vicino da qualche parte e non abbiate paura.

Re dei corvi - È solo un uomo di paglia: ora gli cavo gli occhi!

Spaventapasseri - Vedi un po' cosa ti combina un povero uomo di paglia senza cervello! (uccidendo tutti i corvi prendendoli per il collo) Non c'è più pericolo, possiamo riprendere il cammino!

Strega dell'Ovest (arrabbiatissima) - Maledetti! (fa tre fischi, arriva uno sciame di api nere) Pungete a morte quei viandanti, laggiù! Sbarazzatemi di loro una volta per tutte.

Spaventapasseri (al Boscaiolo di Latta) - Prendi la paglia della mia imbottitura e ricopri loro tre.

Lo Spaventapasseri esce. Dorothy, Toto e il Leone si nascondono sotto la paglia. Le api arrivano sul palco e attaccano il Boscaiolo, facendosi molto male e cadendo morte a terra. I personaggi si scoprono, lo Spaventapasseri rientra e viene riempito di nuovo di paglia. La Strega lancia un urlo, si strappa i capelli e chiama alcuni schiavi Winkie, dando loro una lancia.

Strega dell'Ovest - Tenete! Annientate quei forestieri che hanno osato entrare nel mio re-

gno! Infilzateli! (I Winkie arrivano sul palco e il Leone li fa scappare con un ruggito spaventoso) Non riesco a credere che tutti i miei piani per sbarazzarmi di loro siano falliti: non era mai accaduto! Non resta che fare ricorso alla magia! (Da un bauletto tira fuori un berretto d'oro impreziosito da diamanti e rubini). Per fortuna ho il mio berretto magico: ah... quanti bei ricordi (con aria sognante) la prima volta che lo ho usato, tutti i Winkie sono diventati miei schiavi, la seconda volta ho vinto contro Oz in persona. Questa è la terza e ultima volta che posso chiamare le Scimmie Volanti, ma credo ne valga la pena... Del resto, non ho alternative: non ho più aiutanti. (Mette il berretto e si tiene in equilibrio sulla sola gamba sinistra) Ep-pe, pep-pe, tap-pe! (cambia gamba, equilibrandosi sulla destra e pronuncia la formula alzando il volume della voce) Rin, pin, bao! (poggia entrambi i piedi a terra e grida a tutto volume) Zizzi, ruz-zi, zac!

Si ode un rumore assordante (es. tuono), risate e voci confuse. Entrano 6-7 scimmie con ali sulla schiena.

Re delle Scimmie Volanti - Ci hai chiamato per la terza e ultima volta. Quali sono i tuoi ordini?

Strega dell'Ovest - Ci sono intrusi nella mia terra! Distruggeteli tutti, salvo il Leone che può essermi utile.

Le scimmie si dirigono sul palco. Nell'ordine: prendono il Boscaiolo di Latta e lo "gettano" infondo al palco, sulla scenografia rocciosa, lasciandolo inerme; tolgono la paglia allo Spaventapasseri e lo "lanciano" fuori scena; immobilizzano il Leone con una corda e lo traspor-

tano nel recinto infondo. Il re delle Scimmie si avvicina a Dorothy e nota il segno sulla fronte. Si ferma e fa cenno alle altre scimmie di non toccarla.

Re delle Scimmie Volanti -

Non possiamo nuocere a questa bambina perché è protetta dalle Forze del Bene che sono assai più potenti di quelle del Male. Portiamola al castello della Strega e lasciamola lì (sollevano Dorothy con molta cautela e la trasportano al castello) Abbiamo fatto del nostro meglio per eseguire i tuoi ordini, ma non possiamo nuocere a questa bambina e neanche al suo cane. Adesso ce ne andiamo e ricordati che non potrai chiamarci mai più in tuo aiuto. Addio.

Le Scimmie escono. La Strega osserva il segno sulla fronte di Dorothy.

Strega dell'Ovest (tra sé) -

Guarda un po', ha il segno della Strega del Nord! Che rabbia, nemmeno io posso farle del male... e

queste? (guardando le scarpette rosse) Noooo! Ha anche le scarpe magiche della Strega dell'Est! Sono finita... Anzi, no! Sembra così spaventata che forse è all'oscuro degli enormi poteri che possiede. Mi sa tanto che la tratterò da schiava! (a Dorothy, severa) Bada bene, bambina: devi obbedirmi in tutto e per tutto se non vuoi fare la fine dei tuoi amici! Ora va dentro al castello e lucida pentole e padelle! Spazza tutto e ravviva il fuoco nel caminetto, porta su altra legna dalla cantina. Io devo un attimo occuparmi di questo Leone Codardo. Quando torno deve essere tutto pulito! (Dorothy esce; la Strega si avvicina al Leone che le ruggisce contro con violenza) Finché non ti lascerai avvicinare ti farò morire di fame.

Leone - Mai e poi mai! E se osi metter piede nel recinto, ti mordo.

Una musica scandisce il momento mimato che segue: in modo alternato, la Strega esce e Dorothy entra in scena portando del cibo al Leone. Ogni volta che la Strega si avvicina, il Leone ruggisce; Dorothy entra via via sempre più trasandata e triste; il Leone la coccola. La scena si ripete almeno 3-4 volte.

Strega dell'Ovest (tra sé)

- Ma come fa a resistere alla fame! Questo Leone è indomabile. Ora devo trovare un modo per impadronirmi delle scarpette rosse di Dorothy; ho esaurito tutte le mie magie ma se quelle diventassero mie... ho trovato! (Sistema una sbarra in ferro per terra) Questa sbarra magica è perfetta: io la vedo, ma Dorothy non la vedrà mai! (sghignazza; Dorothy entra in scena, inciampa nella sbarra, cade a terra e perde una delle scarpette. La strega la ruba velocemente e la indossa) Evviva! Ho metà del potere!

Dorothy (molto arrabbiata) - Restituiscimela! Sei proprio cattiva! Non hai il diritto di prenderla.

Strega dell'Ovest - Diritto o no, ora ce l'ho e me la tengo (sghignazzando).

Dorothy (sempre più arrabbiata) - Mi hai scocciato! (Prende un secchio di acqua e lo lancia sulla Strega)

Strega dell'Ovest (urlando come una pazza) - Guarda che cosa hai fatto! Tra qualche minuto sarò liquefatta! (Comincia ad accasciarsi a terra) Non sapevi che l'acqua mi avrebbe ucciso? Ora scomparirò per sempre e mio castello sarà tuo. Sono stata cattivissima tutta la vita, ma mai avrei immaginato che sarebbe stata una bambinuccia come te a farmi morire!

Dorothy - Non sapevo nulla dell'acqua, mi dispiace... (la strega si distende a terra e si copre con un pezzo di stoffa azzurra che teneva nascosto sotto il vestito) Che dire! Un po' mi spiace, ma a questo punto conviene pulire e non pensarci più... la prigionia è finita!

Leone - Evviva Dorothy, siamo liberi!



Credere

L'avventura di oggi è davvero incredibile. I nostri amici vivono una giornata speciale, tra combattimenti, feriti, prigionia e... vittorie. Quello che maggiormente ci colpisce è la determinazione con la quale Dorothy e i suoi compagni di viaggio, si recano dalla Strega dell'Ovest credendo esclusivamente su loro stessi, credendo nella forza del loro piccolo gruppo e della loro amicizia... forse credendo anche in Qualcuno che li potesse sostenere nella sfida. È questo "credere" che si scontra con il male e la cattiveria della Strega dell'Ovest, decisa a fare qualsiasi cosa per prendere le scarpette rosse a Dorothy. È questo "credere" che si scontra con quelle piccole cattiverie, rancori, egoismi... che a volte serpeggiano nella nostra attività estiva. Forse anche per noi, come per Dorothy, è sufficiente un po' di acqua, memoria della nostra promessa battesimale ed espressione di purezza e di trasparenza... per trasformare quel male in bene.

Cervello

Ci vuole cervello per discernere il bene dal male
Nella giornata di oggi cerca di scoprire tutti quegli atteggiamenti negativi che hai nei confronti di compagni e animatori. Se vuoi che le persone credano in te devi riuscire a modificarli. Tutte le volte che individui un aspetto critico, scrivilo sulla pietra gialla mentre preghi il salmo di questa giornata... è un canto molto adatto a chiedere perdono.

Cuore

Ci vuole cuore per credere nella semplicità e nella bontà
Nella giornata di oggi prova a stare accanto alle persone semplici e a quelle buone che hai individuato nell'attività estiva. Hai solo il compito di scoprirle e di osservare, cercando di comprendere il loro modo di fare. Semplicità e bontà sono punti di forza? Scrivi sulla pietra gialla i nomi di chi hai individuato, rispondi alla domanda e fai tesoro di quanto hai interiorizzato.

Coraggio

Ci vuole coraggio per credere nelle tue forze
All'inizio di questa giornata indossa gli occhiali verdi e prova a immaginare la scena di Dorothy e dei suoi compagni di viaggio attaccati dai lupi, dai corvi, dalle api, dai Winkie e dalle scimmie volanti. Con quali potenzialità potresti contribuire alla difesa della tua squadra? Forse con il corpo? Oppure con altre abilità? Prova a scrivere queste tue capacità sulla pietra gialla... prima o poi di potrebbero essere di aiuto in questa avventura.

Salmo 130

1 Canto delle salite.

Dal profondo a te grido, o Signore;

2 Signore, ascolta la mia voce.

*Siano i tuoi orecchi attenti
alla voce della mia supplica.*

*3 Se consideri le colpe, Signore,
Signore, chi ti può resistere?*

*4 Ma con te è il perdono:
così avremo il tuo timore.*

*5 Io spero, Signore.
Spera l'anima mia,
attendo la sua parola.*

*6 L'anima mia è rivolta al Signore
più che le sentinelle all'aurora.
Più che le sentinelle l'aurora,*

*7 Israele attenda il Signore,
perché con il Signore è la misericordia
e grande è con lui la redenzione.*

*8 Egli redimerà Israele
da tutte le sue colpe.*

Commento

Questo Salmo ci conduce in una situazione di estrema angoscia e pericolo, in cui si è gettati a causa del proprio peccato. Un "fatica" dalla quale si invoca il perdono e la misericordia di Dio.

Il peccato non è un atto passeggero, né qualcosa che resta all'esterno dell'uomo, bensì una situazione durevole, uno stato, qualcosa che intacca l'uomo nel profondo del suo essere. Ma da questa situazione si può risalire attraverso la supplica della preghiera, che rimane comunque capace di raggiungere Dio. Soprattutto occorre non perdere la consapevolezza che anche in questa situazione, Dio rimane colui che ci ascolta. Il suo ascolto fa sì che Dio sia presente anche nelle profondità del peccato, in un dialogo che rimane possibile e autentico, perché Dio non desidera fare altro che questo: chinarsi per ascoltare il grido di chi lo invoca, in particolare il grido che sale dall'abisso del peccato.

Il peccato corrode, sgretola, disintegra la consistenza umana, perché ferisce e uccide la nostra libertà... e la misericordia di Dio e il suo perdono non consistono semplicemente nell'ignorare o nel cancellare la nostra colpa, ma nel ricreare la nostra libertà.

Questo Salmo diventa così da grido di angoscia a grido di speranza.

Una speranza che avvolge anche Dorothy, vittoriosa sulla Strega dell'Ovest.

Vincitori o vinti?

Finalità: offrire l'occasione di preparare un gioco di movimento con i ragazzi.

Destinatari: tutti.

Durata: 60' - **Spazio necessario:** a scelta

Occorrente: cancelleria

Istruzioni: questa attività è finalizzata alla trasformazione del racconto odierno in un gioco di movimento. Le vicende infatti che vengono narrate in questa giornata, si prestano particolarmente: lupi, corvi, api e winkle vengono inviati dalla Strega dell'Ovest per uccidere Dorothy e i suoi compagni di viaggio. Simulate quindi la realizzazione di un gioco di movimento con quattro fasi successive o con quattro stand, nei quali sperimentare l'abilità di ciascuna squadra. Differenziate anche la tipologia delle sfide in relazione all'assalitore.

Varianti: gli animatori potrebbero preparare l'impalcatura principale del gioco, per poi lasciare uno spazio di personalizzazione ai ragazzi.

Attenzioni educative: questa attività può essere realizzata con qualsiasi età, facendo molta attenzione alle diverse capacità di elaborazione e di esperienza.

Condivisione: se il gioco risulta gradevole, può essere realizzato, trovando comunque la possibilità di una ulteriore personalizzazione e condivisione al termine della sfida.

Il berretto d'oro

Finalità: far comprendere l'importanza di ogni membro all'interno della squadra.

Destinatari: 6-10 anni - **Durata:** ca 40'

Spazio necessario: aperto/chiuso, grandi dimensioni.

Occorrente: un cappello di colore giallo (berretto d'oro), nastro bianco/rosso o nastro telato per delimitare l'area di gioco.

Istruzioni: prima di iniziare, gli animatori avranno preparato il terreno di gioco delimitando il campo in corrispondenza della linea d'inizio e d'arrivo; ai lati, segneranno altre due aree destinate ai prigionieri. Oltre la linea di arrivo verrà posizionato il cappello d'oro. I bambini si divideranno in 2 o più squadre

e si disporranno dietro la linea di partenza. Alcuni animatori (in numero proporzionale a quello dei giocatori) assumeranno il ruolo di scimmie volanti e si disporranno nel campo, con lo scopo di acchiappare e bloccare i bambini presi.

Al via, tutti i giocatori partiranno insieme, di corsa, verso la linea di fondo campo, alla conquista del berretto d'oro. Per farlo, dovranno cercare di non farsi catturare altrimenti finiranno nell'area di prigionia laterale. Il primo che oltrepassa la linea di fondo, correrà a prendere il berretto d'oro e attenderà che i componenti di tutte e due le squadre arrivino oltre il fondo campo. A questo punto, inizierà la fase di ritorno. La squadra che avrà conquistato il berretto d'oro ordinerà alle scimmie volanti l'immunità (i componenti della squadra non potranno, cioè, essere catturati). La fase di ritorno avrà inizio ad un secondo segnale dell'animatore-arbitro. I bambini ancora in gioco si sfideranno altre due volte come sopra descritto, visto che le scimmie volanti possono essere chiamate per tre volte. Solamente alla fine delle tre manches si conteranno i prigionieri e verrà decretata vincitrice la squadra che ha più giocatori in campo. Il gioco potrà essere ripetuto in base alla disponibilità di tempo.

Varianti: con i ragazzi più grandi (11-14 anni) il ruolo di scimmie volanti può essere assunto da un gruppo di giocatori di ogni squadra che si preoccuperà di catturare gli avversari.

Attenzioni educative: i bambini/ragazzi resi prigionieri, potrebbero aspettare la fine del gioco per troppo tempo, annoiandosi o diventando irrequieti. Si potrebbe pensare ad un altro gioco per loro oppure farli rientrare con il ruolo di scimmie volanti.

Condivisione: trattandosi di un gioco di squadra dove la componente individuale risulta molto forte, al termine si possono far condividere le reazioni di ciascuno e il contributo personale apportato: "quale è stata la mia strategia per far vincere la squadra?", "come mi sono sentito quando ho preso il berretto?", "cosa mi è dispiaciuto di più quando sono stato catturato?". In questo modo si può riflettere sulla consapevolezza dell'importanza di ognuno.

Sfide

Anche tu hai dei poteri!

Finalità: accrescere la fiducia in se stessi e il coraggio di valorizzarsi e valorizzare gli altri.

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi/di piccole dimensioni

Occorrente: nessuno

Istruzioni: inizia qui la prima fase dell'attività, guidata dall'animatore conduttore. L'animatore invita i ragazzi a immaginare di legarsi un filo su diverse parti del corpo, prima su una mano, poi su un dito, poi su un piede (...), e mostrando i movimenti in prima persona invita i ragazzi a muovere solo quella parte del corpo alla volta, come se vi fosse la mano (una delle due proprie) di una marionettista che la fa muovere. Dopo aver permesso alle squadre di familiarizzare con l'attività e con questi singolari movimenti, inizia a introdurre movimenti buffi e divertenti, cercando di ricreare azioni inerenti la lotta dei personaggi Spaventapasseri e Boscaiolo con i lupi e corvi, sempre e solo facendo muovere, al marionettista immaginario, quell'unica parte del corpo, scelta in quel momento. Poi passa "il filo" della conduzione all'interno di ogni squadra. In questa seconda fase, le squadre si dispongono in cerchio, e, a turno, ciascun componente propone almeno tre movimenti diversi di una sola parte del corpo a sua scelta, che si muoverà sempre agganciata al filo immaginario del marionettista, cercando anche di ricreare movimenti che richiamino la lotta dei personaggi di Oz con le scimmie. Quando il ragazzo decide di passare la conduzione, al compagno accanto a lui nel cerchio, basterà che, come segnale, ricordi di tagliare il filo a cui quella parte del corpo è agganciata. E il compagno, che assume la conduzione immediatamente dopo di lui, dovrà ricordare di agganciare il filo alla parte del corpo che vorrà far muovere al marionettista. L'attività si concluderà quando tutti i ragazzi della squadra avranno ricoperto, almeno una volta, il ruolo di guida da seguire.

Varianti: con i ragazzi di 10-14 anni si può decidere di far muovere più parti del corpo in contemporanea, organizzando delle triadi o dei gruppi di 4 o 5 persone, nei quali uno è marionetta e gli altri agganciano e tagliano fili in continuazione su vari segmenti del corpo, facendo quindi muovere alla marionetta

più parti in contemporanea. Con i ragazzi di 6-8 anni invece è meglio prevedere l'attività a coppie, dove a turno uno è marionettista e l'altro marionetta, uno muove e l'altro si muove solo quando il marionettista sposta i fili.

Attenzioni educative: l'animatore deve tenere alto il ritmo dell'animazione sia per mantenere vivo l'interesse, sia per "allenare" a esprimersi e a mettersi in gioco senza timore o vergogna, ricordando l'importanza di non commentare né con il corpo, né a parole i movimenti e le proposte fatte da se stessi e dai compagni. Inoltre un animatore nel cerchio di ogni squadra può essere di sostegno nella realizzazione dell'attività e nel far sì che tutti, almeno una volta, credano in se stessi e si sperimentino nella conduzione.

Condivisione: all'interno delle squadre l'animatore di squadra potrebbe cercare di richiamare almeno un gesto di ciascun ragazzo della squadra, concludendo con un'ultima azione di gruppo, nella quale chiama il nome del ragazzo e propone almeno 1 gesto da lui introdotto in precedenza.

Quanto sudore verso l'ovest

Finalità: educare i ragazzi a credere nelle proprie capacità e nella forza della squadra. Solo dove le capacità si ciascuno si fondono in una squadra, c'è vittoria.

Destinatari: 8-14 anni - **Durata:** 45'

Spazio necessario: aperto, di grandezza proporzionata al numero dei giocatori.

Occorrente: nastro bianco e rosso; 2 spugne; 2 secchi; 2 bottiglie, 2 bacinelle; 1 scolapasta; palloncini ad acqua. (Per ciascun componente) un bicchiere di plastica, 1 cannuccia.

Istruzioni: I giocatori si divideranno in due squadre, attacco e difesa. La squadra in attacco sarà la squadra di Dorothy mentre quella in difesa sarà la squadra della perfida strega. Le due squadre si affronteranno in un duello a "colpi d'acqua" attraverso una serie di prove. Vince il gioco la squadra che riuscirà a totalizzare il numero maggiore di punti sommando quelli guadagnati per ogni prova. Ogni prova avrà la durata di 10 minuti.

Prova 1 - La squadra in attacco si posizionerà in fila indiana davanti ad una linea tracciata a terra sulla quale sarà posto un secchio con una spugna. Ad una

Laboratori

Tornei

certa distanza sarà disposta in fila indiana la squadra in difesa. Il primo giocatore della squadra in attacco inzupperà la spugna di acqua lanciandola poi addosso all'avversario. Il primo giocatore della squadra in difesa tenendo in mano uno scolapasta cercherà di intercettarla. Se il giocatore in difesa riuscirà a prendere la spugna con il colapasta, guadagnerà un punto; se invece verrà colpito, in qualsiasi parte del corpo, il punto sarà assegnato alla squadra in attacco. Entrambi i giocatori, una volta fatta la prova si porranno in fondo alla fila lasciando posto ai secondi della fila e così fino allo scadere del tempo.

Prova 2 - In questa prova, attacco e difesa, si affronteranno in una staffetta. Entrambe le squadre saranno disposte, in fila indiana, davanti ad una linea di partenza. Ogni giocatore riceverà una cannuccia. Un giocatore alla volta aspirerà l'acqua da una bacinella posta all'inizio della fila con la cannuccia (*senza trattenerla in bocca*) e compirà un breve percorso cercando di non perdere l'acqua. Al termine del percorso il giocatore dovrà rilasciare l'acqua dentro una bottiglia posta alla fine del percorso stesso. La squadra che riempirà di più la bottiglia, nel tempo di 10 minuti, totalizzerà il punteggio più alto.

Prova 3 - Un animatore predisporrà sul campo da gioco diversi bicchieri di plastica (*almeno uno per ogni giocatore*). I bicchieri saranno distribuiti ad una distanza tale da rendere difficoltoso il passaggio tra essi. I giocatori in attacco saranno disposti in fila indiana davanti ad una linea di partenza. Il primo della fila inzupperà la spugna in un secchio e, tenendola con una mano, correrà verso un bicchiere per riempirlo. Tornando indietro, passerà la spugna al secondo giocatore che compirà lo stesso percorso riempiendo un altro bicchiere. Intanto, i giocatori in difesa, saranno disposti sulle due linee laterali che costeggiano il campo da gioco. Ciascun giocatore sarà dotato di un palloncino ad acqua (*occorrerà preparare qualche scorta di munizioni per ogni squadra*) che lancerà verso i bicchieri riempiti dagli avversari, tentando di ribaltarli. Al termine di 5 minuti, le squadre invertiranno i ruoli per giocare i successivi 5 minuti. Vince la squadra che al fine della prova riempirà più bicchieri.

Prova 4 - In questa prova, attacco e difesa si affronteranno in una staffetta. Entrambe le squadre saranno disposte in fila indiana con i giocatori tutti seduti. Il primo della fila immergerà una spugna in un secchio e la passerà al compagno alle spalle senza girarsi, facendola passare sopra la testa. La stessa dinamica si ripeterà per tutta la fila. Quando l'ultimo giocatore riceverà la spugna, la strizzerà dentro ad un secchio e la ripasserà avanti dal lato destro della fila. La squadra che nel tempo di 10 minuti riempirà di più il secchio, totalizzerà il punteggio più alto.

Varianti: se si vuole proporre il gioco a bambini più piccoli (*6-8 anni*) è conveniente eliminare la prova 2 che potrebbe rivelarsi troppo complessa. Il gioco può essere effettuato anche a manche. Inoltre, se i giocatori sono tanti, è possibile suddividerli anche in più di due squadre, avendo la premura di moltiplicare il materiale e di avere sempre un numero pari di squadre così da garantire le sfide "attacco - difesa".

Attenzioni educative: essendo un gioco nel quale si fa uso di acqua, è importante ribadire il concetto dell'importanza di questo bene prezioso, da non sprecare a partire dai gesti quotidiani. Ricordarsi di prevedere che i bambini e i ragazzi abbiano una maglietta di ricambio dato che probabilmente si bagneranno molto.

Condivisione: alla fine del gioco far riflettere i ragazzi sull'importanza di credere nelle proprie capacità. Solo riconoscendo e credendo nei propri talenti è possibile essere figure propositive all'interno del gruppo e diventare protagonisti delle proprie scelte.

Eventi



Cura

In trionfo

I personaggi sono in fondo alla platea, davanti al castello della strega dell'Ovest, come nella puntata precedente. Sul palco, il portone della Città di Smeraldo.

Leone - Evviva! Siamo liberi! Venite Winkieeee, siete liberi anche voi, Dorothy vi ha salvato! (I Winkie entrano e cominciano a festeggiare ballando e cantando). Certo, se lo Spaventapasseri e il Boscaiolo di Latta fossero qui con noi, la nostra felicità sarebbe completa.

Dorothy - Possiamo tentare di ritrovarli! (ai Winkie) Voi siete disposti ad aiutarci a cercare i nostri amici?

Winkie 1 - Per te, nostra liberatrice, faremmo qualsiasi cosa! *Parte una musica. I Winkie cercano in tutta la sala, scorgono il Boscaiolo sul palco e lo portano da Dorothy.*

Dorothy (vedendo il Boscaiolo tutto ammaccato) - C'è tra la vostra gente qualche bravo fabbro?

Winkie 2 - Eccome! Ce ne sono di bravissimi. Ve li chiamiamo subito (Entrano dei fabbri muniti di tutti gli attrezzi del mestiere) Loro saranno assolutamente capaci di rimettere a nuovo il povero Boscaiolo di Latta.

I fabbri esaminano accuratamente il Boscaiolo, parlottano tra loro in silenzio e fanno un cenno positivo con la testa. Prendono il Boscaiolo, lo portano dietro le quinte. Dopo poco, l'omino di Latta rientra.

Boscaiolo di Latta - Grazie! Sono salvo! Se ci fosse anche lo Spaventapasseri allora la mia gioia sarebbe completa. Aiuterò i Winkie a cercarlo. Pare sia su un albero altissimo. Abatterò il tronco e lo salveremo.

Il Boscaiolo e alcuni Winkie escono e rientrano dopo poco con i vestiti dello Spaventapasseri.

Boscaiolo di Latta - Abbiamo tutti i suoi vestiti. Arriviamo subito, giusto il tempo di sistemarlo.

Escono e dopo poco entrano con lo Spaventapasseri.

Dorothy (felice di vedere tutti salvi) - Ed ora dobbiamo tornare dal grande Oz, dirgli che la Strega dell'Ovest è morta e chieder gli di mantenere la promessa.

Winkie 1 (triste, come tutti gli altri Winkie) - Siamo molto dispiaciuti che andiate via, ci eravamo abituati ad avervi tra noi. Almeno tu, Boscaiolo, resta qui per governare il Regno Giallo dell'Ovest. Ti supplichiamo.

Boscaiolo di Latta - Mi spiace amici, devo aiutare Dorothy. Se potrò, tornerò a trovarvi.

Winkie 2 - Lo comprendiamo, vogliate almeno ricevere alcuni doni per ricordarvi di noi.

I Winkie distribuiscono dei doni d'oro (oliatore per il Boscaiolo)

Dorothy - Grazie! Io intanto prendo un po' di provviste dal castello (I Winkie salutano gli altri personaggi con abbracci. Dorothy esce e rientra con il berretto d'oro in testa). Ho trovato questo che mi sta molto bene... lo porto con me, tanto qui non serve... di oro ce n'è talmente tanto! Andiamo amici, addio Winkie!

I personaggi cominciano a muoversi in platea.

Leone - Non è così semplice trovare la strada per la Città di Smeraldo...

Spaventapasseri - La Città di Smeraldo si trova ad est, ma... da che parte sarà mai l'est? Il sole è coperto!

Boscaiolo di Latta - Camminiamo ancora un po' avanti.

Dorothy - Prima o poi dovremo pur arrivare da qualche parte!

Spaventapasseri - Credo che ci siamo persi e se non ritroviamo la strada potrò dire addio al mio cervello.

Boscaiolo di Latta - E io al mio cuore. Questo viaggio sta diventando troppo lungo e noioso per i miei gusti.

Leone - Anch'io sento che non potrò continuare a vagabondare a lungo in questo modo.

Dorothy - Sono scoraggiata anch'io. (Si siede per terra sconsolata; gli amici la imitano, poi sembra avere un'idea) Se chiamassimo i Topi di campo? Forse saprebbero indicarci la strada per la Città di Smeraldo!

Spaventapasseri - Ma certo, perché non ci abbiamo pensato prima?

Dorothy soffia nel fischiello che aveva avuto in dono dalla Regina dei Topi di campo. Entrano molti topolini.

Regina dei topi di campo - Cari amici, che cosa possiamo fare per voi?

Dorothy - Ci siamo smarriti. Quale direzione dobbiamo prendere per tornare alla Città di Smeraldo?

Regina dei topi di campo - La città è molto lontana perché per giorni e giorni avete camminato nella direzione sbagliata, ma... (nota il berretto d'oro) tu hai il berretto! Chiedete aiuto alle Scimmie Volanti! Chiunque possiede quel berretto magico può farlo e in poco tempo vi troverete a destinazione.

Dorothy - Non sapevo che il

berretto avesse poteri magici. Come funziona?

Regina dei topi di campo

- La formula è scritta nella foderina, ma se decidi di chiamare le Scimmie Volanti è meglio che noi ce ne andiamo: sono dispettose e si divertono a perseguitarci. Voi siate tranquilli, non vi daranno fastidio perché devono obbedire a chi porta il berretto magico. Addio e buona fortuna!

La Regina e i suoi topi escono. Dorothy toglie il berretto, poi lo rimette ed esegue la formula magica.

Dorothy (in equilibrio sulla gamba sinistra) - Ep-pe, pep-pe, tap-pe! (in equilibrio sulla gamba destra a voce un po' più alta) Rin, pin, bao! (con i due piedi a terra e con voce altissima) Ziz-zi, ruz-zi, zac!

Si ode un rumore assordante (es. tuono), risate e voci confuse. Entrano molte scimmie con ali sulla schiena.

Re delle scimmie volanti - Ci hai chiamato: quali sono i tuoi ordini?

Dorothy - Vogliamo andare alla Città di Smeraldo e abbiamo smarrito la strada.

Re delle scimmie volanti - Niente paura, vi portiamo noi.

Il re delle scimmie prende Dorothy

sulle spalle, le altre scimmie prendono gli altri personaggi (il leone verrà sorretto da più scimmie). Simulando il volo, le Scimmie si muovono nella platea seguendo un percorso a serpentina per simulare il lungo cammino.

Dorothy - Grazie! Non sembrano le stesse scimmie dispettose di qualche giorno fa. Perché dovette obbedire al potere magico del berretto d'oro?

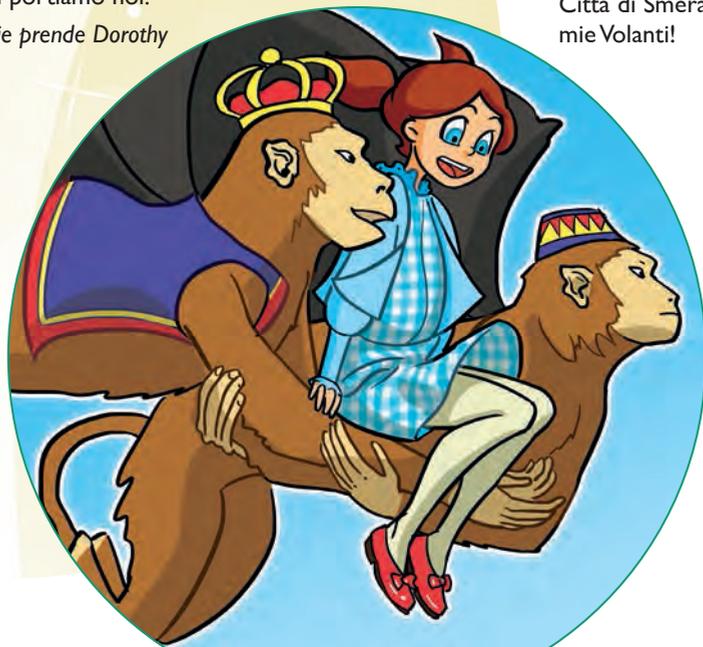
Re delle scimmie volanti - È una storia lunga, ma il viaggio non sarà breve, per cui se vuoi te la racconto!

Dorothy - Oh, sì, sì, con piacere!

Re delle scimmie volanti - Un tempo eravamo un popolo libero e felice, per certi versi dispettoso, ma sempre solo per scherzare. Allora a nord viveva una bella principessa, Gayelette che, dopo anni di tristezza causata dal fatto che gli uomini del suo regno erano tutti brutti e stupidi, conobbe Quelala, finalmente bello, coraggioso e saggio. Decise che lo avrebbe sposato e, al tempo debito, iniziò i preparativi. Mio nonno, vecchio allegro e burlone allora regnava sul popolo delle

Scimmie. Qualche giorno prima del matrimonio, vide Quelala in riva al fiume, vestito di velluto rosso, ed ebbe voglia di fargli uno scherzo: ordinò alle scimmie di afferrarlo, portarlo in volo fino al centro del fiume e farlo cadere in acqua dall'alto. Quelala si divertì molto perché le burle gli piacevano, ma l'acqua sciupò il suo magnifico vestito regalatogli dalla principessa che, appena lo vide in quelle condizioni, si infuriò tantissimo. Voleva addirittura annegarci, ma grazie all'intercessione di Quelala, cambiò punizione: da allora dobbiamo obbedire per tre volte a chiunque possiede il berretto d'oro ricamato da Gayelette in persona come dono di nozze per Quelala e le cui pietre preziose pare fossero costate la metà del regno. Il primo ordine ricevuto fu quello di andar via dal regno perché Gayelette non voleva saperne di averci ancora tra i piedi. Col tempo, purtroppo, il berretto arrivò in mano alla perfida Strega dell'Ovest. Ora è tuo e per tre volte noi saremo obbligati ad eseguire i tuoi ordini.

Dorothy - Che storia singolare, ma ... queste sono le mura della Città di Smeraldo! Grazie Scimmie Volanti!



Cura

Con la sconfitta della Strega dell'Ovest, Dorothy e il popolo dei Winkie si prendono cura degli altri malconci compagni di avventura. Le ferite a loro inferte, vengono curate con attenzione permettendo a tutto il gruppo di riprendere il cammino. Prendersi cura degli altri è fondamentale in un'attività estiva che punta non solo all'aspetto ludico e ricreativo, ma che cerca di creare occasioni di crescita e di comunità. La cura educativa è un atteggiamento fondamentale dell'equipe degli animatori, che con chiarezza cerca di far emergere da ogni singolo ragazzo il proprio talento e vocazione. Anche la cura nel proporre un percorso di spiritualità attento e di qualità è un elemento chiave per vivere un'avventura completa e ricca di significato.

Cervello

Ci vuole cervello per essere pronto a curare

Nella giornata di oggi cerca di essere pronto a curare non tanto i dolori fisici dei tuoi compagni, quanto le ferite morali, derivate da qualche contrasto verbale, da atteggiamenti di prevaricazione, da mancanze di attenzione, da piccoli tradimenti e opportunismi. Sembra poco... ma invece è davvero tanto! Cura questi dolori con sensibilità e prossimità. Scrivi sul mattone giallo che cosa sei riuscito, almeno in parte, a curare.

Cuore

Ci vuole cuore per le persone anziane

Nella giornata di oggi prova a mettere al centro la possibilità di incontrare nell'attività estiva alcune persone anziane che conosci o che la comunità è in grado di proporre. Organizza, insieme alla squadra, una proposta che le possa coinvolgere, per curare quella solitudine tipica della loro età.

Coraggio

Ci vuole coraggio per curare le mie debolezze

All'inizio di questa giornata indossa gli occhiali verdi per esprimere le tue debolezze a un tuo compagno. Poi lascia che l'altro ti possa dare qualche consiglio su come curare questi aspetti, partendo da quelli che ritiene più importanti. Poi, fai la stessa cosa con un animatore. Sulla pietra gialla scrivi le tue principali debolezze e le "medicine" consigliate.

Salmo 131

*1 Canto delle salite. Di Davide .
Signore, non si esalta il mio cuore
né i miei occhi guardano in alto;
non vado cercando cose grandi
né meraviglie più alte di me.*

*2 Io invece resto quieto e sereno:
come un bimbo svezzato in braccio a
sua madre,
come un bimbo svezzato è in me
l'anima mia.*

*3 Israele attenda il Signore,
da ora e per sempre.*

Commento

Questo Salmo è una grande preghiera di affidamento con al centro l'immagine del bambino svezzato, che immediatamente richiama alla memoria i testi evangelici in cui Gesù invita a divenire come bimbi per entrare ed essere grandi nel regno dei cieli.

Dorothy e i suoi amici, nonostante non siano particolarmente forti sono stati capaci di vincere la terribile Strega dell'Ovest e di prendersi cura l'uno degli altri.

Non è la forza che vince, neanche un cuore orgoglioso e uno sguardo superbo, o un desiderio smisurato che cerca cose grandi, superiori alle proprie possibilità... ma la semplicità e l'affidamento sereno e tranquillo di cui ci parla questo salmo.

Un affidamento che ci chiede un radicale rinnovamento della vita, in particolare del proprio modo di stare davanti a Dio e davanti agli altri.

Di questa conversione il salmo ci offre una traccia di cammino.

Ci invita a vigilare su un modo sbagliato di atteggiarsi, non solo davanti a Dio, ma anche davanti a se stessi, davanti agli altri, davanti alla realtà e alla storia.

Ci invita a compiere un cammino non confidando sull'agilità o la forza delle proprie gambe, ma sul fatto di essere portato in braccio da un altro/a.

Un affidarsi ringraziando, perché si sa che questo affidamento, questo gettarsi nella confidenza, non è un buttarsi nel vuoto, ma nelle braccia di una madre che sa accogliere, portare, custodire, sostenere e che si prende cura dei propri figli.

Alla ricerca della strada perduta

Finalità: aiutare i bambini a conoscere le regole base dell'orientamento (punti cardinali e mappe)

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 1h -2h

Spazio necessario: aperto/chiuso

Occorrente: (per ciascuna squadra): 1 bastone di ca. 1mt un gessetto o scotch colorato; carte memory appositamente costruite (come di seguito descritto); fogli bianchi; pennarelli; colla; mattoncini di cartoncino per la strada.

Istruzioni: Si tratta di un gioco in più fasi, da far eseguire a 2 o più squadre.

Prima fase: "Impariamo ad orientarci". Prendendo come riferimento l'oratorio, si andranno ad individuare i punti cardinali, in particolare si proporrà un'attività laboratoriale per trovare il Nord con l'ombra del Sole attraverso un bastone. Occorrerà: fissare verticalmente un bastoncino di circa 1 metro di altezza sul terreno; segnare con un gessetto il punto estremo dell'ombra del bastone sul terreno; dopo 15 minuti segnare nuovamente il punto estremo. Collegando i due punti con una linea si otterrà la direzione Est - Ovest (il secondo punto è l'Est). Riportando, poi, la perpendicolare di questa si avrà la linea Nord - Sud. Si possono così fissare in maniera permanente i 4 punti cardinali, disegnando la rosa dei venti.

Seconda fase: "Scoprire i punti di riferimento che si hanno intorno". Prima dell'attività è necessario che gli animatori abbiano preparato le carte per il gioco, personalizzandole in riferimento al luogo dove si svolgerà l'attività. In sostanza si tratta di scattare delle foto ai monumenti/punti principali della zona scelta (es. chiesa, campetto, fontanella, lampione ecc...) e realizzare, di ciascuna, due stampe. Ogni singola squadra, con esse, giocherà al Memory (cercherà di accoppiare le immagini uguali che vengono proposte coperte).

Terza fase: "Ricostruire la mappa". Ogni squadra, recuperate le immagini con i punti di riferimento attraverso il gioco precedente, le incollerà su di un foglio così da ricostruire la mappa del territorio

circostante l'oratorio (precedentemente è bene disegnare alcuni elementi come la strada).

Quarta fase: "Ritrovare la strada". Prima dell'attività, è necessario che gli animatori abbiano nascosto nel territorio di riferimento i mattoncini gialli della strada perduta da Dorothy. Scopo delle squadre sarà quello di ritrovarli seguendo le indicazioni di orientamento che saranno fornite loro: per esempio dirigersi 100 passi Nord rispetto al punto B della mappa, andare 20 passi ad Est, ecc... Tale indizio porterà la squadra nel punto dove ritroverà il sentiero di mattoncini perduto da Dorothy.

Varianti: per bambini più piccoli (6-8 anni), è importante far seguire ogni fase ad un animatore che fornisca delle facilitazioni soprattutto durante la creazione e l'utilizzo della mappa e che li accompagni nel percorso. Con i ragazzi più grandi, invece, si può inserire la costruzione e l'utilizzo di una bussola nella fase finale.

Materiale per la costruzione della bussola: calamita; ago; acqua; tappo di sughero; scotch; pennarello indelebile; coltello; una coppetta; acqua.

Costruzione della bussola (sostituisce la prima fase): dopo aver fatto versare ai ragazzi l'acqua in una coppetta, fate tagliare dal tappo di sughero una fetta molto sottile (5 mm ca.) sulla quale posizionerete l'ago magnetizzato fermandolo con un pezzettino di scotch. Per magnetizzare l'ago basta sfregarlo per qualche secondo contro una calamita! Quando i ragazzi hanno fissato l'ago alla fettina di sughero, la metteranno nella vaschetta. In breve tempo, la punta dell'ago punterà verso Nord; a questo punto, con il pennarello indelebile si potrà fare un piccolo segno sulla coppetta proprio in direzione di esso.

Attenzioni educative: Il gioco prevede l'apprendimento di nuove conoscenze (punti cardinali, mappa). L'animatore deve essere attento affinché tutti i bambini si ritrovino ad essere partecipi delle attività, ricorrendo - se serve - a creare piccoli sottogruppi (es. di 5 persone) e aiutando ciascuno a capire come funzionano gli strumenti da loro costruiti (il sole, la bussola...). Per tale motivo il gioco prevede una gran numero di animatori disponibili.

Condivisione: alla fine del gioco ci si può ritrovare vicino alla rosa dei venti disegnata e far riflettere i bambini sull'importanza dell'osservazione dell'ambiente che li circonda e sul sapersi orientare.

Sfide

Le caramelle del sollievo

Finalità: fare esperienza di cura e sostegno verso gli altri in modo gratuito. Osservare e cogliere i bisogni dell'altro.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 2 momenti nella giornata di ca. 15 min.

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi/di piccole dimensioni

Occorrente: tavolino; post-it; penne; piccole caramelle; una scatola (urna)

Istruzioni: all'inizio della giornata l'animatore prende spunto dal racconto e introduce il tema della difficoltà in cui ognuno può trovarsi nella quotidianità, ad esempio "smarrirsi", "non riuscire a fare", "ricevere un'offesa", "non sapere cosa fare", "non sapere dove andare", proprio come Dorothy e Leone non sapevano come ritrovare Spaventapasseri e Boscaiolo, o come ritornare alla Città di Smeraldo. Ma con l'aiuto degli amici Winkie e delle scimmie vi sono riusciti. Per far sperimentare ai ragazzi come la cura degli amici sia di sollievo, l'animatore mostra loro un tavolino, sul quale sono stati posizionati i post-it, le penne, le caramelle e l'urna. Poi chiede a tutti di provare, per tutta la giornata, a raccogliere indizi sulle difficoltà degli altri, in modo silenzioso e discreto. Dovranno osservare con attenzione i comportamenti tra compagni, ascoltare bene le emozioni e i racconti in qualunque occasione (tra un gioco e l'altro, nella pausa, durante il pasto...). Poi, quando riterranno importante comunicare una parolina di conforto a un compagno, lo faranno in modo anonimo, scrivendo un pensiero su un post-it, che poi chiuderanno, utilizzando l'adesivo del post-it, avendo però prima inserito, avvolta nel biglietto, una caramella (*del sollievo*), e infine scrivendo, sull'esterno del bigliettino ripiegato, il nome del destinatario. Questa operazione potrà essere fatta, su indicazione dell'animatore, in particolare nei 15/20 minuti prima del pranzo e nei 15/20 minuti prima della conclusione della giornata. Prima del congedo di fine giornata, l'animatore aprirà l'urna e consegnerà i biglietti ai destinatari, ricordando di leggerli con attenzione, di mangiarsi la caramella

(quando vogliono) e di non buttare il foglietto, ma di metterlo in un luogo personale e visibile (dentro un quaderno, appeso in camera, nel portafoglio).

Varianti: con i ragazzi di 10-14 anni si può decidere, durante la condivisione, di leggere a voce alta i biglietti di conforto. Ai più piccoli, invece, si può chiedere di regalare un disegno insieme alla caramella per confortare un amico, che hanno percepito in difficoltà.

Attenzioni educative: gli animatori è bene che, nel corso della giornata, bonariamente ricordino ai ragazzi di "osservare" gli amici. Inoltre, la sera, prima di distribuire i bigliettini, è importante che controllino che vi sia almeno un bigliettino per ciascun ragazzo, e che, eventualmente, siano loro ad aggiungerlo qualora dovesse mancare per qualcuno.

Condivisione: il giorno dopo, a inizio giornata, ci si racconta, prima a gruppetti, poi anche a grande gruppo, per chi se la sente, le impressioni ricevute e le sensazioni provate dopo aver letto il biglietto.

È lui o non è lui?

Finalità: discernere tra i tanti, quale sia l'elemento su cui voglio esprimere la mia attenzione e la mia cura

Durata: 5' per la scelta del pretendente e 10' per ogni prova

Occorrente: carta e penna per la domanda di intelligenza; carta e penna per componimento serenata, lettore musicale, oppure strumenti musicali come bonghi e tamburelli; file musicale scelto dagli animatori che si presti a improvvisare una coreografia in stile "danza indiana".

Istruzioni: ci si divide in squadre e in 5 minuti scegliere un componente della squadra che sia il possibile sposo di Gayelette. Poi le squadre dovranno affrontare 3 prove.

I prova (cervello): rispondere al quesito: di cosa è fatto il rubino che è la pietra caratteristica del palazzo della principessa Gayelette? **Risposta:** il rubino è una varietà monocristallina di ossido di alluminio, conosciuto come corundo. E' formato da cromo e, in misura molto minore, titanio, vanadio e acciaio. Siccome è molto difficile che indovino, l'animatore dovrà suggerire ai contendenti le parole attraverso una sorta di gioco dei mimi sulle lettere oppure sulle parti che compongono i nomi dei minerali.

Laboratori

Tornei



II prova (cuore): ogni aspirante Quelala fare una serenata rap: la più romantica, sempre fatta in pochi minuti, sarà premiata da una giuria di ragazze con un punteggio che vada da uno a dieci.

III prova (coraggio): costruire una danza simile a un'indiana "Bollywood" sulla musica data dagli animatori.

Occhio per occhio... cappello per cappello!

Finalità: comprendere che le azioni gentili compiute generano sempre altro bene.

Durata: 20'

Occorrente: materiale di riciclo di stoffe, oggetti che possano somigliare a rubini, ago e filo, colla, carta crespata.

Istruzioni:

Opzione 1: ogni squadra a turno dovrà esaudire il desiderio di un'altra squadra. Le squadre si consultano e decidono cosa chiedere all'altra squadra, impegnandosi ad accettare le richieste degli altri. Le richieste dovranno essere scritte su un foglio di carta e poi consegnate all'animatore il quale estrarrà a sorte l'ordine delle richieste e i nomi delle squadre che devono eseguirli.

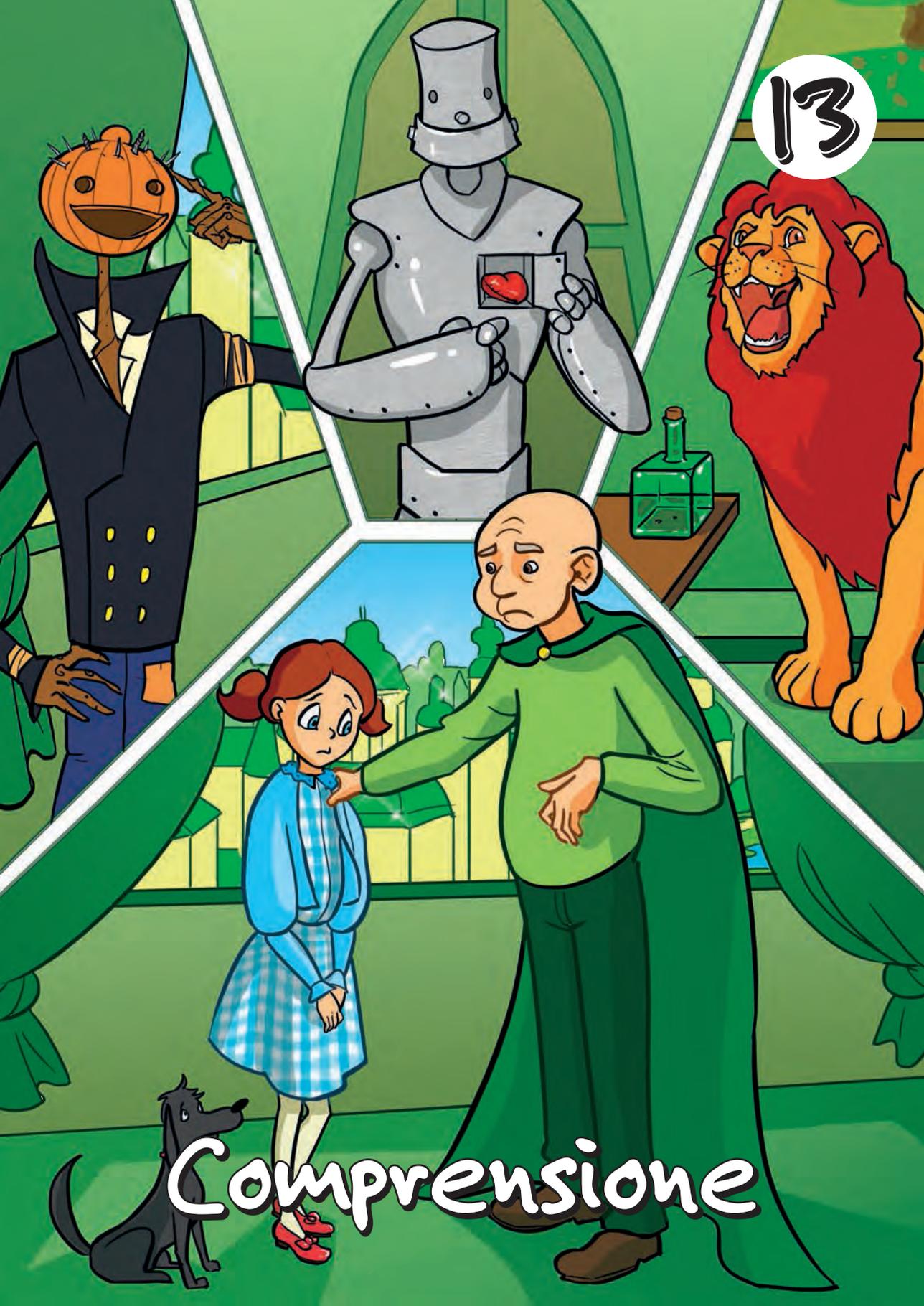
Opzione 2: ogni squadra dovrà costruire un bellissimo cappello magico per l'altra squadra. Gli animatori forniranno i materiali ai vari gruppi che avranno 20 minuti per costruire il cappello. Guadagna più punti la creazione che riscuote maggior successo.

Attenzioni educative: nel primo laboratorio evitare che vengano scelti solo i tipi già leader. Quelala può essere chiunque, l'importante è che la principessa lo trovi originale, fuori dalla norma e capace di scelte mature. Per il secondo laboratorio si potrebbe ricorrere a un motto: win to win, vinci tu che vinco anch'io, con l'idea che quel che faccio per te mi ritorna centuplicato.

Condivisione: ogni squadra sceglierà, questa volta, la propria principessa Gayelette, e a turno, con la partecipazione di tutte le squadre presenti, proporrà la propria danza indiana, che si concluderà con la posa, sul capo della principessa, del cappello delle scimmie ricevuto in omaggio poco prima.



Eventi



Comprensione

Oz, l'imbroglione buono

La scena è quella della puntata 10: la reggia di Oz, con il paravento dietro il quale c'è il suo trono. I quattro personaggi hanno gli occhiali e sono seduti sul proscenio, un po' scocciati.

Boscaiolo di Latta - Non è possibile che siamo qui da giorni e Oz ancora non ci abbia ricevuto!

Leone - Avrebbe dovuto riceverci immediatamente, visto che grazie a noi la Strega dell'Ovest si è liquefatta!

Spaventapasseri - Noi ne abbiamo passate di tutti i colori per lui e questa è la ricompensa? Ora basta (alla cameriera) Porti questo messaggio ad Oz: se non ci riceverà subito, chiameremo in aiuto le Scimmie Volanti e allora vedremo se il grande Mago intende o no mantenere le sue promesse!

Buio. Luce.

Soldato - Il vostro messaggio è stato convincente. Sono le 9. Tra 4 minuti esatti, sarete al cospetto di Oz.

Dopo un po' di attesa si apre il paravento. Oz è seduto sul trono, ma nascosto da una stoffa.

Dorothy (guardandosi intorno e non vedendo nessuno) - Dove sei Oz!?!

Voce di Oz - Sono ovunque, ma agli occhi della gente comune sono invisibile. Perché mi cercate?

Dorothy - Abbiamo eliminato la Strega dell'Ovest e siamo venuti a chiederti di rispettare le promesse fatte!

Oz - Siete stati più veloci di quanto immaginassi! Ho bisogno di riflettere. Lasciatemi solo e tornate domani.

Boscaiolo di Latta - Eh, no, di tempo ne hai già avuto a sufficienza per riflettere! Non aspetteremo più.

Dorothy (arrabbiata) - È ora che tu mantenga gli accordi!

Leone (sottovoce) - Adesso lo faccio spaventare un po' e vediamo... (lancia un ruggito fortissimo).

Oz grida dallo spavento e si agita così tanto da far cadere la stoffa che lo copre. Viene fuori Oz: un vecchietto minuto, del tutto impaurito.

Oz - Sono Oz (con voce tremante al Boscaiolo che gli si avvicina con l'ascia puntata) Non farmi del male ti supplico, farò tutto quello che volete.

Dorothy (sorpresa e delusa come tutti gli altri amici) - Ma noi credevamo fossi ...

Oz - Mi dispiace, il mio aspetto è questo. Le altre volte vi ho imbrogliati; non sono un grande mago come tutti mi credono, ma un uomo qualsiasi. Però vi prego, silenzio, o sarò rovinato per sempre!

Spaventapasseri (addolorato e deluso) - No, tu non sei un uomo qualsiasi: sei un imbroglione!

Boscaiolo di Latta - Oh, è terribile tutto questo! Ora come potremo avere quello che desideriamo?

Oz - E io? Ci pensate che guai tremendi mi accadranno ora che sono stato scoperto?!? Fin ora ero sempre riuscito ad ingannare tutti lasciando credere che il mio potere fosse grandissimo e terribile. Le sembianze che ho assunto con voi sono in sostanza tutti trucchi che mi riescono perché sono anche un ventriloquo e posso far provenire il suono della mia voce da qualsiasi direzione. Guardate (da dietro il trono tira fuori le maschere usate: un'enorme testa fatta di cartapesta con dei fili, una maschera di dama, pezzi di pelliccia

cutiti insieme ad un'intelaiatura di legno per dar vita alla belva). Quanto alla palla di fuoco, ho preso una palla di bambagia imbevuta d'olio e l'ho incendiata con un fiammifero al momento giusto.

Spaventapasseri - Dovresti vergognarti di essere un simile imbroglione.

Oz - E infatti mi vergogno molto, ma non avevo alternative. Sentite la mia storia. Sono nato a Omaha, paese vicino al Kansas, ma molto lontano da qui. Sono stato ventriloquo sin da giovane, ma dopo un po' di tempo, per noia, cambiai mestiere diventando un mongolfierista, cioè un uomo che quando un circo mette le tende in una città, si sistema su una mongolfiera, ossia su un grande pallone che sale verso il cielo e attira la gente, invogliandola a vedere lo spettacolo. Perché il pallone non vada perduto, è fissato a terra con delle corde. Un giorno, però, queste si ruppero e il vento mi trascinò sopra le nubi. Volai per un giorno e una notte finché il pallone non scese atterrando in questo paese meraviglioso. Mi trovai in mezzo a della gente semplice e credulona che, vedendomi calare dal cielo, mi credette un grande mago. E io glielo lasciai credere, naturalmente, perché così ebbero paura di me e giurarono di fare tutto quello che avrei ordinato. Feci costruire la città, il palazzo e loro lo fecero con grande entusiasmo, in fretta e bene. Poi chiamai il paese Città di Smeraldo e, per rendere il nome più appropriato, ordinai di portare occhiali verdi e non toglierli mai. Di fatto questa città non è più verde di qualsiasi altra, ma se si portano occhiali verdi, tutto si tinge di quel colore. Il mio popolo ormai crede di vivere veramente in una città fatta di smeraldi! Sono stato un buon sovrano, ma mi sono rinchiuso per paura delle streghe: le

due buone non mi avrebbero mai nuociuto, ma le altre due, invece, erano cattivissime e, se non avessero creduto che ero un mago terribile, si sarebbero sbarazzate di me. Per colpa loro ho passato degli anni molto tristi. Quando seppi che Dorothy aveva eliminato quella dell'Est fui felicissimo ed ero disposto a promettere qualsiasi cosa se mi aveste sbarazzato anche della perfida Strega dell'ovest. Ma ora, cara Dorothy, mi vergogno a dirti che non posso mantenere nessuna delle promesse fatte.

Dorothy - Tu ... tu sei proprio un uomo cattivo.

Oz - No, come uomo sono buono. Purtroppo sono un pessimo mago, ecco. Del resto, siate tranquilli: non avete veramente bisogno di me. Tu (*allo Spaventapasseri*) non hai bisogno del cervello: ogni giorno impari qualcosa di nuovo, no? Solo l'esperienza rende intelligenti e più il tempo passa, più l'esperienza cresce.

Spaventapasseri - Forse hai ragione, ma io senza un cervello continuerò a sentirmi molto infelice.

Oz - Se proprio insisti, ti aiuterò. Come mago non valgo granché, ma torna da me domattina e ti riempirò la testa di cervello. Però non posso insegnarti a usarlo: a quello dovrai pensare da solo. Quanto a te (*al Leone*) e al tuo coraggio, ne hai già in abbondanza. Quello che ti manca è la fiducia in te stesso. Tutti, davanti a un pericolo si spaventano, il vero coraggio è nell'affrontarlo malgrado la paura. E questo a te non manca.

Leone - Sarà, ma cerco il coraggio che fa scordare la paura. Senza quello non potrò mai aver fiducia in me.

Oz - Torna qui domani e avrai quella specie di coraggio. Così

tu (*al Boscaiolo*), torna domani per il tuo cuore, anche se secondo me hai torto a desiderare un cuore. Chi lo possiede spesso è infelice.

Boscaiolo di Latta - È una questione di opinioni. Io sono disposto a tutta l'infelicità del mondo per un cuore.

Oz - Ok. Avrai un cuore. (*Tra sé*) Faccio il mago per finta da anni, continuerò ancora per un po' a fin di bene. (*A Dorothy*) Quanto al tuo ritorno nel Kansas, Devo riflettere. Dammi due o tre giorni e vedrò di trovare un modo. Siete miei ospiti. Una cosa soltanto vi chiedo: in cambio di tutto quello che ho fatto e che farò per voi, mantenete il segreto sulla mia vera natura e non rivelate a nessuno che sono un imbroglione.

Tutti promettono. Poi vengono accompagnati fuori scena, ciascuno in una quinta diversa. Buio. Luce. Al centro della scena il trono di Oz. I personaggi entreranno uno per volta.

Spaventapasseri - Eccomi, sono venuto per il mio cervello.

Oz - Sì, certo. Siediti. Ci vorrà un po' di tempo.

Spaventapasseri - Oh, fai pure. Basta che il risultato sia buono.

Oz esce ed entra da un quinta, sistemando una parrucca enorme sulla testa dello Spaventapasseri.

Oz - D'ora in poi sarai un grand'uomo perché hai un cervello di prima qualità.

Spaventapasseri - Grazie, grazie, grazie!!!

Lo Spaventapasseri esce, entra il Boscaiolo di Latta.

Boscaiolo di Latta - Sono venuto per il mio cuore.

Oz - Siediti. Devo farti un buco nel petto per mettere il cuore al posto giusto. Spero di non farti male.

Boscaiolo di Latta - Non preoccuparti: non sentirò niente. (*Ad Oz che gli mostra un cuore finto, di segatura o di peluche*) Che bello! Ma è anche un cuore nobile e gentile?

Oz - Nobilissimo e gentilissimo, te lo assicuro.

Oz taglia una finestra quadrata nella camicia del Boscaiolo. Poi mette il cuore e chiude con spilloni da balia.

Oz - Ecco fatto. Ora hai un cuore da far invidia. Mi spiace per la toppa, ma non potevo fare altrimenti.

Boscaiolo di Latta - Che mi importa della toppa? L'importante è avere un cuore. Grazie infinite Oz!

Il Boscaiolo di Latta esce, entra il Leone.

Leone - Sono qui per il coraggio.

Oz - Sì, certo. Vado subito a prenderlo. (*Esce e rientra con una bottiglia verde, versa il contenuto verde in un piatto verde e dorato*) Su, bevi.

Leone (*lo annusa e sembra non gradire*) - Che cos'è?

Oz - Quando l'avrai inghiottito, questo liquido sarà coraggio. Il coraggio uno ce l'ha dentro, no? Perciò, appena berrai la mia pozione magica si trasformerà in coraggio. (*Il leone beve*). E ora, come ti senti?

Leone - Pieno di coraggio! Grazie! Grazie!

Esce

Oz - Come posso smettere di fare l'imbroglione quando tutti si aspettano grandi cose da me? Ora, però, c'è da pensare a come far tornare Dorothy nel Kansas e per un'impresa così, ci vuol ben altro che un pizzico di fantasia. Eh, sì, sarà un affare difficile: non so neanche da che parte cominciare.

Comprensione

Comprendere... Capire... Conoscere... Nell'avventura di oggi Dorothy e i suoi compagni di viaggio scoprono la vera identità del Mago di Oz e il suo imbroglio. Ma soprattutto comprendono che nella loro vita il Cervello, il Cuore e il Coraggio sono ampiamente presenti e che basta un "goffo vecchietto pelato" per fare in modo che se ne rendano conto. Comprendere l'altro è anche comprendere se stessi... Conoscere e capire il punto di vista dell'altro è imparare ad accettarlo. Tutto questo è un passo fondamentale per lo sviluppo dell'identità personale e di gruppo.

Cervello

Ci vuole cervello per comprendere un altro punto di vista

Nella giornata di oggi cerca di fermarti a discutere su un argomento per comprendere il punto di vista dell'altro, guardandolo attraverso i suoi occhi e superando eventuali pregiudizi. Questo ascolto empatico può portare a un modo nuovo e interessante di affrontare la relazione con chi condivide con te questa avventura. Sulla pietra gialla cerca di commentare questa esperienza.

Cuore

Ci vuole cuore per comprendere gli errori

Nella giornata di oggi prova a comprendere gli errori delle persone che ti stanno accanto, facendo un passo "oltre" allo sbaglio, trovando un modo gentile per sdrammatizzare e per aiutare a migliorare. Sulla pietra gialla cerca di valutare la tua capacità di comprensione dell'altro.

Coraggio

Ci vuole coraggio per svelare una bugia

All'inizio di questa giornata indossa gli occhiali verdi e racconta a un compagno le ultime bugie che hai detto con sincerità e senza paura di essere giudicato. Fai la stessa cosa con altri compagni, scegliendo con coraggio quelli che non conosci a fondo. È il primo passo per una comprensione più ampia della tua umanità. Scrivi sulla pietra gialla le bugie che hai condiviso.

Salmo 132

1 Canto delle salite.

*Ricordati, Signore, di Davide,
di tutte le sue fatiche,*

*2 quando giurò al Signore,
al Potente di Giacobbe fece voto:*

*3 "Non entrerò nella tenda in cui abito,
non mi stenderò sul letto del mio riposo,*

*4 non concederò sonno ai miei occhi
né riposo alle mie palpebre,*

*5 finché non avrò trovato un luogo per il Signore,
una dimora per il Potente di Giacobbe".*

*6 Ecco, abbiamo saputo che era in Èfrata,
l'abbiamo trovata nei campi di Iaar.*

*7 Entriamo nella sua dimora,
prostriamoci allo sgabello dei suoi piedi.*

*8 Sorgi, Signore, verso il luogo del tuo riposo,
tu e l'arca della tua potenza.*

*9 I tuoi sacerdoti si rivestano di giustizia
ed esultino i tuoi fedeli.*

*10 Per amore di Davide, tuo servo,
non respingere il volto del tuo consacrato.*

*11 Il Signore ha giurato a Davide,
promessa da cui non torna indietro:*

*"Il frutto delle tue viscere
io metterò sul tuo trono!*

*12 Se i tuoi figli osserveranno la mia alleanza
e i precetti che insegnerò loro,
anche i loro figli per sempre
siederanno sul tuo trono".*

*13 Sì, il Signore ha scelto Sion,
l'ha voluta per sua residenza:*

*14 Questo sarà il luogo del mio riposo per sempre:
qui risiederò, perché l'ho voluto.*

*15 Benedirò tutti i suoi raccolti,
sazierò di pane i suoi poveri.*

*16 Rivestirò di salvezza i suoi sacerdoti,
i suoi fedeli esulteranno di gioia.*

*17 Là farò germogliare una potenza per Davide,
preparerò una lampada per il mio consacrato.*

*18 Rivestirò di vergogna i suoi nemici,
mentre su di lui fiorirà la sua corona.*

Commento

Il salmo 132 ci porta di nuovo dentro il tema della memoria e fa riferimento alla processione di Davide quando portò l'Arca a Gerusalemme. Davide danza, canta, riconosce che il Signore viene a visitare il suo popolo.

È un salmo di grande speranza.

Israele comprende che il giuramento fatto dal Signore a Davide è valido e che non ritratterà la sua parola.

Sì, il Signore ha scelto Sion!

Sì il Signore ha scelto il suo popolo e gli starà per sempre accanto, lo benedirà e lo sazierà... in attesa di Colui che verrà a compiere questa promessa.

L'imbroglio di Oz

Finalità: comprendere l'importanza di cervello, cuore, coraggio; allenarsi alla fiducia nell'altro per il raggiungimento di un obiettivo comune.

Destinatari: 6 - 10 anni - **Durata:** 45'

Spazio necessario: aperto/chiuso

Occorrente: (per ciascuna squadra) 1 cartellone bianco; almeno due bende; un nastro per legare le caviglie; un pacco di colori diversi tra i quali deve esserci il verde.

Istruzioni: I partecipanti saranno divisi in due o più squadre e dovranno posizionarsi a coppie, legando la caviglia destra di uno alla caviglia sinistra dell'altro. I due giocatori saranno bendati e dovranno seguire le indicazioni vocali del resto della squadra per affrontare il percorso che li porterà al cartellone, posizionato dall'altra parte del campo ad un'altezza tale da poterci disegnare. Arrivati alla meta, solo per la prima coppia, un animatore leggerà questo indovinello:

*"Nella città di smeraldo noi siamo,
e tutto di un colore vediamo.*

*Se punti vorrai conquistare
degli oggetti di questo colore dovrai disegnare.
Ma attento! Tanti colori avrai a disposizione
ma uno solo è quello del campione!"*

A questo punto, risolto l'indovinello, dovranno chiedere alla squadra di urlargli delle indicazioni per riuscire a scegliere "al buio" il colore verde tra i pennarelli colorati messi a disposizione. Con questo, disegneranno sul cartellone un qualsiasi oggetto o animale del colore indovinato (es. foglie, grillo, ...). Per scegliere il pennarello avranno a disposizione solo 10 secondi, passati i quali dovranno comunque scegliere un colore qualsiasi. Vince la squadra che alla fine del tempo stabilito avrà disegnato più oggetti verdi. Non varranno i disegni che ripetono lo stesso soggetto.

Varianti: con i ragazzi più grandi (11-14 anni) aggiungere la regola che i due giocatori, durante il percorso, non potranno mai poggiare il piede legato a terra.

Attenzioni educative: nel formare le coppie, si possono abbinare bambini e ragazzi che ancora non si conoscono molto per creare maggiore intesa e accrescere la fiducia reciproca.

Condivisione: al termine del gioco si potrà chiedere alle coppie quale abilità è stata messa in gioco, cer-

cando di riconoscere insieme quando è stato usato il cervello, quando il cuore, quando il coraggio. Far riflettere, inoltre, sulla fiducia: "è stato facile essere legati ad un compagno? è stato facile fidarsi della squadra e delle indicazioni che ci dava?"

CCC... Cuore, Cervello, Coraggio!

Finalità: far comprendere ai bambini il valore del coraggio, come capacità di affrontare le situazioni anche quelle che ci sembrano più difficili, avendo fiducia in se stessi; del cervello, come l'organo che ci permette di fare esperienza e renderci intelligenti crescendo, facendo tesoro delle esperienze; del cuore, come il saper cogliere in modo chiaro e distinto tutte le emozioni proprie e altrui, per vivere al meglio la vita.

Destinatari: tutti. - **Durata:** 2 h

Spazio necessario: aperto/chiuso, almeno 3 spazi distinti

Occorrente: tanti bollini con i simboli del coraggio (il leone), del cervello (la testa dello spaventapasseri), del cuore (il cuore di latte); occorrente per percorso; bacinella e oggetti di varie dimensioni, forme e consistenze; puzzle, cruciverba, un testo in cui si descrivono dei problemi reali interessanti e curiosi; foto che rappresentano persone che esprimono emozioni.

Istruzioni: Dividere i bambini e i ragazzi in squadre. Organizzare 3 sfide per ogni aspetto (cuore, cervello, coraggio). I gruppi ruoteranno sui 9 giochi individuati liberamente. Per ogni gioco, ogni componente della squadra che avrà affrontato la sfida, riceverà un bollino. Alla fine di tutti i giochi, le squadre conteranno i loro bollini e si eleggerà la squadra che ha più coraggio, o più cuore, o più intelligenza.

Coraggio: 1. Creare un percorso da intraprendere bendati e con l'aiuto di un compagno. 2. Recuperare degli oggetti in una vasca piena di acqua e fango o farina o altro che impedisca la vista degli oggetti all'interno. 3. Ogni componente della squadra deve scrivere un biglietto di ringraziamento ad un altro componente della squadra indicandone le motivazioni (comprendere il coraggio di esprimere le proprie idee) o far a ballare tutti un ballo o farsi attraversare il braccio da un insetto (a seconda delle età).

Cervello: 1. Comporre un puzzle in 2 minuti. 2. Risolvere un cruciverba. 3. Risolvere un problema reale con almeno 3 soluzioni creative.

Sfide

Ci vuol cuore, cervello e coraggio!

Cuore: 1. Far vedere delle foto con persone che esprimono delle emozioni e chiedere ai bambini di indovinare cosa stanno provando e perché. Sul retro della foto o sullo schermo del computer si mostrerà l'emozione effettiva e il motivo vero. 2. Far inventare una filastrocca su un'emozione particolare. 3. Far cantare una canzone con intonazioni che esprimono emozioni diverse (in modo triste, divertente, doloroso, spaventoso ecc.)

Varianti: le sfide proposte sono indicative, possono essere modificate a seconda del contesto e delle necessità, facendo attenzione che siano sfide che facciano emergere il coraggio, il cervello, il cuore. Con i ragazzi più grandi, si possono pensare prove più complesse.

Attenzioni educative: è importante verificare che tutti i ragazzi partecipino attivamente alle prove proposte.

Condivisione: alla fine delle attività, i gruppi, con i rispettivi animatori, possono confrontarsi su come si sono sentiti, cosa hanno compreso del coraggio, del cuore e del cervello, e in cosa questi elementi possono aiutarli per continuare l'avventura estiva. I bambini e i ragazzi hanno bisogno di riconoscere che il coraggio è legato alla fiducia in loro stessi e che essere coraggiosi non significa solo fare cose pericolose, ma soprattutto superare la paura di non riuscire o di fare brutte figure, significa riconoscere che si è ok comunque e che sfidarsi permette di capire le proprie capacità e qualità. A volte si pensa che essere intelligenti significhi avere buoni voti a scuola, ma non è così: essere intelligenti significa saper affrontare le situazioni della vita cercando di trovare la soluzione ai problemi, non perdersi d'animo escogitando soluzioni creative, guardare ai problemi come sfide da affrontare e non ostacoli insormontabili. Essere di cuore significa riconoscere le proprie emozioni e tenerne conto sapendole gestire, significa anche riconoscere le emozioni degli altri e saperle rispettare. Potrebbe essere utile far riflettere i bambini e i ragazzi su questi concetti prima dell'inizio del gioco, chiedendo loro di fare attenzione a come si sentiranno nelle diverse attività. Tali condivisioni possono essere utilissime per i bambini, proprio per aiutarli a far tesoro delle esperienze e riproporle anche in altre situazioni.

Finalità: stimolare la riflessione sul nostro e altrui modo di comunicare e di comprendere quanto gli altri ci dicono.

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi/di piccole dimensioni

Occorrente: foglietti con proverbi noti inerenti il cuore, il cervello e l'aver coraggio; pane; mele; biscotti, o cibi leggeri quali semplici merende, che permettano di aver la bocca piena; tovaglioli di carta per la pulizia.

Istruzioni: l'animatore chiama un ragazzo e gli consegna un foglietto con un scritto un noto proverbio sul cuore, il cervello o il coraggio (*ad esempio* "chi non ha testa ha gambe"; "al cuor non si comanda"; "la fortuna aiuta gli audaci"). Il ragazzo dovrà cercare di comunicare il proverbio del foglietto ai compagni, solo ed esclusivamente a bocca piena. Quindi verrà invitato a riempirsi la bocca con uno dei cibi e merende sopra elencati. Dovrà leggere a voce alta il proverbio, una, due, tre volte, finché qualcuno non si prenota, annunciando di aver capito e provando a pronunciar il proverbio. Chi indovina prende il posto del lettore. Si fanno 4/5 giri.

Varianti: per i 10-14 anni si può chiedere direttamente ai ragazzi di inventare un proverbio o un motto che abbia a che fare con cuore, cervello e coraggio, oppure di citarne di noti a loro. Per i più piccoli, si consiglia di far pronunciare delle brevi rime o filastrocche sempre a tema con il cuore, il cervello e il coraggio.

Attenzioni educative: l'attività risulta utile per avviare un confronto sulle esperienze quotidiane di mancata comprensione (più o meno consapevole) all'interno dei processi comunicativi tra pari età, ma anche tra adulti e minori. L'animatore deve far cogliere anche l'importanza del contesto in cui avvengono queste incomprensioni, invitando i ragazzi a far emergere delle semplici soluzioni (*ascoltare di più, imparare a fare domande, scrivere ciò che si è capito, andare verso la ricerca approfondita, ...*).

Condivisione: questa parte potrebbe eventualmente prevedere un coinvolgimento dei genitori dei ragazzi, per mettere di fronte adulti e giovani in uno scambio importante, pensato però in chiave ludica. Per esempio, si potrebbe organizzare una cena a buffet con i genitori e dopo invitarli a partecipare a una gara, nella quale genitori e ragazzi si sfidano a suon di proverbi a bocca piena!

Laboratori

La scato-storia

Finalità: accendere nei ragazzi, ma anche negli animatori, il desiderio di vivere relazioni autentiche, in grado di andare oltre le apparenze, per incontrare il “vero” volto dell’altro, senza maschere, spesso auto costruite e a volte invece assegnate nel gruppo di appartenenza. Davanti ad un atteggiamento o comportamento che disturba o che delude le nostre aspettative, siamo chiamati prima di tutto alla comprensione dell’altro, dalla sua storia, della sua vera natura, dei suoi bisogni, astenendoci da giudizi affrettati.

Destinatari: 10-14 anni - **Durata:** 90’

Spazio necessario: aperto/chiuso, di medie dimensioni; fornito di tavoli e sedie.

Occorrente: (per ogni ragazzo) una scatola da scarpe; riviste da ritagliare; fogli A4 bianchi o colorati; matite; penne; forbici; colori; colla.

Istruzioni: prima dell’inizio dell’attività, gli animatori avranno preparato l’occorrente sui tavoli, in modo che ci sia spazio adeguato per la realizzazione di ciascun lavoro.

Le scatole da scarpe devono essere in numero sufficiente quanti sono i ragazzi. L’animatore invita i ragazzi a prendere ciascuno la scatola della grandezza che preferisce perché quella scatola rappresenta la loro storia. Nella parte interna, che non si vede da fuori: “chi sono io”. Nella parte esterna, visibile a tutti: “come mi mostro agli altri e come gli altri mi vedono”.

Ognuno è chiamato a personalizzare, in un tempo di circa un’ora, la propria scatola con il materiale che è stato messo a disposizione: ritagli di giornale, ma anche colori, fogli di carta sui quali si può scrivere o disegnare ciò che si vuole, pensieri, poesie, canzoni, ecc... Ognuno, alla fine, dopo aver raccontato a un piccolo gruppo di amici la propria “scato-storia”, può deciderla se lasciarla in oratorio o portarla a casa.

Tornei

Varianti: anziché dare l’alternativa tra “come mi percepisco io” e “come mi mostro agli altri”, una variante potrebbe essere mettendo in relazione il presente, cioè “chi sono io adesso” (l’interno della scatola), con il futuro, cioè “come mi sogno tra dieci anni” (l’esterno della scatola).

Attenzioni educative: prima dell’inizio dell’attività, è bene spiegare ai ragazzi il significato profondo di quello che si sta per fare, onde evitare banalizzazioni o l’agire d’istinto senza riflettere, attaccando sulla scatola una foto che piace più di un’altra o attira di più l’attenzione. È bene ricordare ai ragazzi che le scelte compiute sulla scatola devono essere ragionate e motivate.

In questo laboratorio è molto importante la seconda parte quanto la prima, cioè il momento in cui si condivide con gli altri la propria realizzazione, che può avvenire a coppie, a piccoli gruppi o nel grande gruppo. Trattandosi di un argomento piuttosto delicato, forse è bene, laddove è possibile, evitare la restituzione dell’esperienza in un gruppo troppo dispersivo, ma preferire il dialogo a coppie, magari tra chi non si conosce troppo bene o nel piccolo gruppo (4/5 elementi al massimo).

Condivisione: per aiutare i ragazzi a riflettere, li si può stimolare sulle conseguenze di un modo di percepirsi e sentirsi nella vita di tutti i giorni che non corrisponde a quello che gli altri invece percepiscono e al disagio che può conseguirne.

Eventi



Corresponsabilità

Voglio tornare in Kansas!

All'inizio la scenografia è quella del palazzo di Oz (come puntata 10). Lo Spaventapasseri, il Boscaiolo di Latta e il Leone sono in fondo al palco e si parlano felici. Dorothy, seduta sul proscenio, triste.

Dorothy (tra sé) - Fanno bene ad essere felici: hanno realizzato i loro desideri. Quanto a me ... sono tre giorni che Oz non dà notizie di sé!

Oz (uscendo dal paravento) - Mia cara! Eccomi, credo di aver trovato il modo di farti uscire da questo paese.

Dorothy - Potrò tornare nel Kansas, dunque?

Oz - Beh, questo non potrei giurartelo, perché non ho la minima idea di dove si trovi questo Kansas. L'importante è riuscire a superare il deserto. Ora ti spiego meglio: io qui ci sono arrivato in pallone; anche tu ci sei arrivata dal cielo, sulla casa trasportata dal ciclone. Perciò, il modo migliore per superare il deserto è volarci sopra. Io, purtroppo, non sono in grado di scatenare un ciclone, ma un pallone saprei fabbricarlo. Vedi, i palloni sono fatti di seta spalmata di colla per non far uscire il gas. Qui, a palazzo, di seta ce n'è moltissima, sufficiente a costruire molti palloni. Purtroppo nel paese non esiste un filo di gas e allora per alzarlo possiamo riempirlo di aria calda. Non è proprio la stessa cosa, perché l'aria finisce per raffreddarsi e il pallone scende (e se questo

succede proprio in pieno deserto, sono guai), ma non abbiamo scelta.

Dorothy - Finiremo? Vuoi venire anche tu con me?

Oz - Certo. Sono stanco di fare l'imbroglione. Se metto piede fuori della reggia, il popolo non ci impiegherà molto a scoprire che non sono un vero mago e non mi perdonerebbe mai di averlo beffato. A stare sempre chiuso in queste stanze mi è venuta noia. Preferirei venire con te nel Kansas e lavorare in un circo.

Dorothy - Sarò felice di viaggiare in tua compagnia.

Oz - Grazie. E ora, se mi aiuti a cucire la seta, possiamo cominciare a costruire subito il nostro pallone.

Parte una musica, nel corso della quale si compie una scena mimata: Dorothy e Oz, tagliano e cuciono insieme tante strisce di seta di diverse sfumature di verde. Oz suona un campanello; arriva un soldato che esce e rientra, dopo poco, con un cesto di vimini che viene appeso al pallone con delle corde o dei fili.

Oz (coprendosi con un mantello nero da testa a piedi) - Ora che tutto è pronto, possiamo far radunare il popolo: diremo loro che andrò a far visita a un potentissimo mago mio amico che abita oltre le nuvole. Mi copro così non vedranno quanto sono vecchio e mingherlino.

Oz, Dorothy e i suoi amici, escono dalla reggia e il Boscaiolo comincia a scaldare della legna per far gonfiare il pallone di aria calda. Il popolo accorre. Oz si veste di nero dalla testa ai piedi per non mostrarsi.

La resa più bella per questa scena la si può ottenere spostando tutti i ragazzi all'esterno (es. su un prato) e rendendo questo momento della drammatizzazione una vera escursione. Poter utilizzare una vera mongolfiera (sulla quale magari far salire anche i ragazzi) renderebbe questa giornata davvero memorabile. Essendo una possibilità non alla portata di tutti gli oratori, proponiamo anche altre soluzioni:

Realizzare precedentemente un video nella quale di costruisce la scena del volo e proiettarla, lasciando sul palco solo degli attori che personificano il popolo della Città di Smeraldo. Mostrare con le ombre la scena del volo.

All'aperto, usare una lanterna cinese alla quale si attacca un pupazzo leggerissimo, simulando che Oz sia così lontano da sembrare piccolissimo. In questo caso, prima di quella che segue, si può aggiungere un'ulteriore battuta: "Oz - Carissimi sudditi, dalla cima di questa collina vi vedo piccolissimi, ma vi abbraccio tutti".

Oz - Parto per una visita ad un amico. In mia assenza sarà lo Spaventapasseri a governare il paese. Obbeditegli come obbedireste a me. Vieni, Dorothy! Sbrigati, o il pallone volerà via.

Dorothy - Un momento, non riesco a trovare Toto.

Dorothy rincorre Toto tra la gente; Toto, a sua volta, rincorre un gatto. Intanto il pallone si solleva.

Oz - Non c'è tempo! Il pallone sta schizzando via...a.....!!!

Dorothy - Torna indietro, Oz!

Voglio venire con te!

Oz - Non posso! Addio!

Sudditi (*piangendo dalla commozione*) - Addio!

Boscaiolo di Latta - Sarei proprio un ingrato se non piangessi colui che mi ha donato un cuore. Saresti tanto gentile da asciugarmi le lacrime, in modo che non mi arrugginisca?

Dorothy - Volentieri (*lo asciuga con un asciugamano e continua lei stessa a piangere*). È svanita ogni speranza di tornare nel Kansas.

Spaventapasseri - Da nuovo governatore della Città quale sono, direi che conviene rientrare: ognuno alle proprie mansioni! *I quattro tornano nella sala del trono. Lo Spaventapasseri si siede sul trono.*

Spaventapasseri - Che fortuna! Ero piantato in un campo e ora sono governatore; ne ho fatta di strada.

Boscaiolo di Latta - Anche io ho avuto un cuore e non sono mai stato tanto felice come adesso.

Leone - E io? Sono diventato l'animale più coraggioso tra quelli che c'erano, ci sono e ci saranno sulla Terra.

Spaventapasseri - Se Dorothy scegliesse di restare qui, potremmo vivere tutti insieme, felici e contenti.

Dorothy - Ma io non voglio vivere qui! Voglio tornare nel Kansas, da zio Henry e zia Emmy!

Spaventapasseri - Perché non chiami le Scimmie Volanti e chiedi loro di farti attraversare a volo il deserto?

Dorothy - Già! Proprio non ci avevo pensato! Sì, questa è la soluzione giusta. Prendo il ber-

retto!

Dorothy recita la formula magica; le Scimmie entrano.

Re delle scimmie volanti - Questa è la seconda volta che ci chiami! Che cosa possiamo fare per te?

Dorothy - Voglio che mi portiate in volo nel Kansas.

Re delle scimmie volanti - Mi spiace. Impossibile. Noi apparteniamo a questo paese e non possiamo mai lasciarlo. Chiedici dell'altro e saremo felici di accontentarti, ma di attraversare il deserto non se ne parla.

Il re e le Scimmie Volanti escono. Dorothy scoppia a piangere di rabbia e delusione.

Dorothy - Ho sprecato uno dei due desideri che avevo e non ho ottenuto niente. Sono proprio sfortunata.

Spaventapasseri - Chiediamo consiglio al soldato con i capelli e la barba verdi (suona un campanello; il soldato entra) La nostra Dorothy vuole attraversare il deserto; sai darci qualche consiglio al riguardo?

Soldato - Non saprei. A parte il Grande Oz, nessuno lo ha mai fatto... però forse Glinda, la Strega del Sud, signora del popolo dei Quadling. Il suo castello è proprio al limitare del deserto: forse lei sa come attraversarlo. È una Strega buona, ma anche molto bella e conosce il segreto della giovinezza. Per raggiungere il suo castello basta andare verso sud, sempre diritto anche se si dice che quella strada sia molto pericolosa: ci sono belve feroci nei boschi e anche strana gente impedisce il cammino ai forestieri.

Spaventapasseri - Pericoli o no, l'unica soluzione per

Dorothy è andare nel Regno del Sud da Glinda. Boscaiolo di Latta - Si capisce bene che hai riflettuto a lungo su questa faccenda!

Spaventapasseri (*con fierezza*) - Eh, sì, ho riflettuto davvero molto.

Leone - Ho riflettuto anch'io. E sapete che vi dico? Io me ne vado con Dorothy. Voglio tornare ai miei boschi e alle mie foreste. Sono una bestia feroce, io. E poi, Dorothy ha bisogno di qualcuno che la protegga. Boscaiolo di Latta - Giustissimo. E, in caso di pericolo, la mia ascia potrà essere utile al pari dei tuoi artigli affilati. Perciò anch'io la seguirò nel viaggio verso il Regno del Sud.

Spaventapasseri - Bene. Ora non resta da decidere che la data della partenza. Naturalmente vengo anche io: se non fosse stato per Dorothy non avrei mai avuto un cervello. Le devo tutto e non l'abbandonerò finché non la saprò in viaggio per il Kansas.

Dorothy (*commossa*) - Grazie! Siete molto buoni con me. Vorrei partire prima possibile, se non vi dispiace.

Spaventapasseri - Certo: domattina all'alba! Riposatevi, il viaggio sarà difficile, non dimentichiamolo.



Corresponsabilità

Lo Spaventapasseri, al quale è stata affidata la Città di Smeraldo... il Boscaiolo di Latta, governatore del paese dei Win- kie e il Leone Coraggioso, Re degli animali... sono tutti e tre al “settimo cielo”, mentre Dorothy ha un progetto concreto per tornare in Kansas con la mongolfiera del Mago di Oz. Tutto sembra volgere al meglio. Ma ecco l'imprevisto: la mongolfiera si alza prima del previsto e Dorothy, distratta da Toto, perde il volo e rimane a terra. È un momento difficilissimo. Alla gioia dei tre compagni si contrappone la tristezza di Dorothy che vede sfumare la possibilità di tornare in Texas. È in questo preciso istante che si comprende il vero significato di corresponsabilità: nonostante la reale possibilità di vivere un grande futuro, lo Spaventapasseri, il Boscaiolo di Latta e il Leone Coraggioso decidono di rimettersi in gioco diventando corresponsabili della situazione di Dorothy. Corresponsabilità come chiave per condividere non solo la gioia e l'amicizia, ma anche responsabilità e impegni.

Cervello

Ci vuole cervello per un impegno corresponsabile

Nella giornata di oggi cerca di sperimentare la realizzazione di un impegno in un quadro di corresponsabilità. Scegli tre compagni e chiedi ad un animatore di affidare, al gruppetto appena costituito, un impegno utile all'attività estiva. Cerca di suddividere le responsabilità in modo da realizzare più facilmente e nel minor tempo il mandato ricevuto. Scrivi sulla pietra gialla il risultato di questo lavoro.

Cuore

Ci vuole cuore per essere tutti per uno e uno per tutti

Nella giornata di oggi prova a vivere il motto “tutti per uno e uno per tutti”, trovando un'occasione di carità fraterna per sperimentarlo. Scrivi sulla pietra gialla il risultato di tale azione.

Coraggio

Ci vuole coraggio per rinunciare a un ruolo di prestigio

All'inizio di questa giornata indossa gli occhiali verdi e prova a chiederti se, di fronte alla proposta che viene fatta allo Spaventapasseri di governare la Città di Smeraldo, ti saresti comportato nello stesso modo, rinunciando a tutto pur di essere corresponsabile nella definizione del futuro di Dorothy. Scrivi le tue considerazioni “sincere” sulla pietra gialla.

Salmo 133

1 Canto delle salite. Di Davide.

*Ecco, com'è bello e com'è dolce
che i fratelli vivano insieme!*

*2 È come olio prezioso versato sul
capo,
che scende sulla barba, la barba di
Aronne,
che scende sull'orlo della sua veste.*

*3 È come la rugiada dell'Ermon,
che scende sui monti di Sion.
Perché là il Signore manda la
benedizione,
la vita per sempre.*

Commento

In questo Salmo si giunge a celebrare la bellezza del diventare fratelli.

Verso la fraternità ci si protende, si giunge anche a cantarla, ma pur sempre dentro un orizzonte che è segnato dalla ricerca.

Un'esperienza profonda che vive anche Dorothy insieme ai suoi amici diventati ormai fratelli... capaci di essere corresponsabili della sorte della nostra protagonista, anche quando tutto sembra perduto. Tornerà in Kansas?

All'inizio del cammino di questi Salmi c'è stata l'esperienza dell'angoscia e del trovarsi in una terra straniera. Ora questo Salmo ci ricorda che Gerusalemme deve essere cercata come terra della fraternità. Questo è il cammino che questi salmi ci fanno compiere: dall'angoscia alla fraternità.

L'esclamazione di gioia - "Che bello!" - giunge al termine della salita, alla fine del cammino, proprio là dove si scopre che la bellezza della fraternità è caratterizzata da un movimento opposto al salire, quello del discendere. Infatti, le due immagini che il salmo usa, l'unguento profumato e la rugiada, pur nella loro diversità sono accomunate da questo medesimo tratto: sia l'olio sia la rugiada discendono.

Il pellegrino sale verso Gerusalemme per incontrare ciò che discende, vale a dire la benedizione di Dio... quella benedizione che crea lo spazio della fraternità, ma a sua volta la fraternità diventa il luogo dove è possibile incontrare e fare esperienza della benedizione di Dio.

La fraternità diventa così spazio d'incontro e di riconoscimento del Dio che rivela il suo volto e il suo mistero nell'abitare dei fratelli.

Siamo in orario?

Finalità: riflettere sulle conseguenze di un ritardo occasionale, non voluto o cronico, per sé e per le altre persone coinvolte nell'incontro/appuntamento.

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 90'

Spazio necessario: preferibilmente all'aperto

Occorrente: un grande orologio, uno smartphone a squadra; ingredienti per un esperimento di magia; uno o due giochi d'ingegno

Istruzioni: al centro del campo da gioco viene messo un grande orologio e il conduttore del gioco comunica ai giocatori, suddivisi in squadre, che vinceranno tutte le squadre capaci di tornare in oratorio, esattamente entro un'ora a partire da quel momento, avendo completato tutti gli appuntamenti previsti. Al via, ogni squadra riceve un messaggio di whatsapp dal Mago di Oz, sul quale viene comunicato un luogo e un appuntamento a cui presentarsi esattamente 15 minuti dopo la ricezione del messaggio (per ciascuna squadra un posto diverso). Una volta raggiunto il luogo dell'appuntamento il Mago sottoporà alla squadra un indovinello e solo quando la squadra indovina la risposta, il Mago invierà il secondo messaggio con luogo e orario del secondo appuntamento (dove ci sarà ad aspettarli un secondo animatore, sempre vestito da Mago di Oz). Una volta raggiunto il luogo del secondo appuntamento, il Mago di Oz farà sperimentare alle squadre un piccolo esperimento di magia. Solo quando la squadra, o i suoi rappresentanti, avranno ultimato la magia, potrà partire il terzo messaggio, con luogo e orario del terzo appuntamento. Qui il Mago, sempre sul posto ad attenderli (anche qui ci sarà un ulteriore animatore nei panni del Mago), sottoporà alla squadra un gioco d'ingegno da risolvere. Trovata la soluzione, la squadra potrà rientrare in parrocchia, nella speranza di non essere in ritardo, rispetto alla prima richiesta di tornare entro un'ora dall'inizio di tutto. Lungo i percorsi che le squadre realizzano per raggiungere i luoghi degli appuntamenti, incontrano le scimmie alate, incaricate di rallentarli, con scherzi ed effetti disturbo, per ostacolarli nell'adempimento della consegna iniziale.

Solo chi non arriverà in ritardo vincerà il gioco e il rispettivo premio.

Varianti: per fasce di età quali 6-8 anni semplificare le prove, per i 10-14 aumentare la difficoltà.

Attenzioni educative: le squadre sono miste per l'età e l'animatore di squadra è bene caldeggi il coinvolgimento di tutti.

Condivisone: al termine, quando tutte le squadre saranno rientrate in parrocchia, condividere in gruppo le sensazioni provate nel corso del gioco, in particolare rispetto a sentirsi sempre in ritardo ad ogni appuntamento.

In-Contro Smeraldo

Finalità: fare esperienza di corresponsabilità e comprendere che il gioco funziona quando tutto il gruppo riesce a stabilire una sinergia di azioni ed intenti.

Destinatari: 8-10 anni

Durata: 30' ca. (la durata dipende dal numero di partecipanti. È preferibile avere gruppi non superiori a 15/16 bambini)

Spazio necessario: aperto/chiuso

Occorrente: gesso giallo e gesso verde

Istruzioni: l'animatore chiede ai ragazzi di mettersi in cerchio abbracciati e poi con il gesso giallo traccia davanti ai loro piedi una linea circolare di confine. Tutti i ragazzi si pongono dietro la linea, questa volta senza abbracciarsi. Al centro del cerchio, con il gesso di colore verde, l'animatore traccia un cerchio più piccolo del diametro di un metro circa. Spiegherà che, simbolicamente, questo spazio che va dal giallo al verde rappresenta lo spazio dell'indecisione di Dorothy tra il rimanere nella città di Smeraldo e il desiderio di tornare a casa. Ciascuno avrà il compito di attraversare questo spazio. L'animatore sceglierà un primo ragazzo che, partendo dalla linea gialla, dovrà giungere al cerchio verde, toccare il centro con la mano e tornare indietro. Quando è nuovamente sulla linea gialla gli si aggancerà (o sotto braccio o a trenino) un altro compagno ed insieme rifaranno il percorso, fino a coinvolgere, via via tutti i partecipanti. Vince la squadra che per prima riesce a portare tutti i componenti alla linea verde. Il viaggio da un luogo all'altro non sarà sempre semplice, ma dovrà essere fatto secondo le indicazioni dell'animatore: saltando su una gamba, saltando a piedi uniti, camminando sui talloni, camminando sulle punte, camminando con il piede destro davanti a quello sinistro del compagno,

Sfide

camminando a 5 piedi, camminando con tot piedi ed una mano,... Ad ogni comando, la squadra dovrà fermarsi per 15 secondi, per organizzarsi insieme sulla postura da assumere. Se durante in viaggio si perde la posizione o ci si stacca, i concorrenti coinvolti nell'errore ricominciano dalla linea gialla. Alcuni passi possono essere ripetuti più volte all'inserimento di nuovi ragazzi.

Varianti: per bambini di 6-8 anni è necessario che i passi da fare siano i più semplici tra quelli proposti prima, ai quali si possono aggiungere altri tipo: salti a gambe divaricate, chiuse, camminate all'indietro, ecc... Con i ragazzi più grandi (11-14 anni), invece, è più facile sbizzarrirsi nella proposta dei passi, lasciando il tempo che il gruppo si organizzi per bene (es. se sono in movimento 5 giocatori, gli si può proporre di partire con 8 piedi a terra e 2 per aria; se sono 6 giocatori, con 6 piedi,...)

Attenzioni educative: Se nel gruppo si riscontra un bambino un po' più vivace/aggressivo e poco propenso alla socialità proattiva sarebbe buona cosa farlo partire tra i primi, poiché con questo gioco possa sperimentare il bisogno di divenire tutt'uno con gli altri. È importante che non ci siano suggerimenti da parte degli adulti e che il gruppo possa sperimentarsi con leggerezza anche nel fallimento della strategia. Se questo accade, si può dare altro tempo per riflettere ed accordarsi sul da farsi.

Condivisione: dopo aver terminato il gioco, chiedere ai partecipanti come si sono sentiti nel dover trovare una strategia comune di camminata e nel riuscire, poi, a muoversi tutti insieme in un passo unico. Promuovere la riflessione circa l'importanza della responsabilità di ciascuno in questo cammino insieme e sulla bellezza di essere riusciti nell'impresa mettendoci, ciascuno a suo modo, il proprio impegno.

Se prima eravamo in due...

Finalità: fare esperienza di un incarico e portarlo a termine con l'impegno e la fiducia reciproca.

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 45'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi/di piccole dimensioni

Occorrente: matite; fogli A4; pennarelli o colori a dita; bende per gli occhi; occhiali verdi di Oz

Istruzioni: l'animatore invita i ragazzi a mettersi in coppia. Consegna a ogni coppia due bende per coprire gli occhi, gli occhiali verdi di Oz, dei pennarelli colorati (o colori a dita) e due fogli bianchi. Scopo dell'attività è cercare di fare il ritratto dell'altro, disegnando, in una prima fase bendati, e poi, in una seconda fase, togliendo le bende e guardando compagno e foglio con gli occhiali verdi di Oz. Poi, tolti gli occhiali, i due si scambiano i ritratti e discutono quanto si riconoscono in essi. Successivamente ognuno integra il proprio ritratto, disegnando nuovi elementi più aderenti a come si vede, senza mai cancellare il lavoro del compagno, ma solo cercando di utilizzare il disegno già esistente. Il lavoro finale sarà un ritratto fatto insieme, che forse non corrisponderà perfettamente alla realtà, ma che ha dato valore all'impegno di entrambi. L'attività prevede una terza fase, nella quale l'animatore unisce le coppie in quartetti e chiede a ciascuna coppia di realizzare il ritratto dell'altra coppia a mano doppia, ovvero avendo sempre due mani (una di un componente della coppia e una dell'altro) che lavorano contemporaneamente su uno stesso foglio, senza mai staccarsi da questo. Il ritratto di coppia sarà terminato solo quando entrambe le mani della coppia di artisti si fermeranno contemporaneamente e, insieme, consegneranno l'opera d'arte all'altra coppia di amici.

Varianti: è un'attività che funziona molto bene anche con i ragazzi più grandi e con gli adulti. Si possono utilizzare tecniche pittoriche diverse, e può riuscire bene anche senza bende, tenendo separati, nella prima fase, i membri della coppia o semplicemente chiedendo di tenere gli occhi chiusi. Ai più piccoli si può chiedere di realizzare il ritratto ad occhi aperti, evitando la terza fase a quartetti.

Attenzioni educative: l'animatore non deve dare importanza alla qualità del risultato, ma al fatto di impegnarsi il più possibile nel disegnare ciò che vedo dell'altro. Fare e vivere le cose insieme mette sempre in gioco le rispettive responsabilità e capacità, alte o basse che siano, che costringono ad accettare il risultato così com'è, e che dimostrano come non esista solo il proprio personale punto di vista.

Condivisione: l'animatore invita le coppie a esprimere le sensazioni e emozioni che hanno vissuto in questa attività.

Laboratori

Tornei

La mongolfiera

Finalità: realizzare una piccola mongolfiera per "inviare" messaggi al cielo.

Durata: 45'

Occorrente: (per ciascuna mongolfiera) 1 sacco per la spazzatura, 3 pezzi di fil di ferro, ovatta, alcool.

Istruzioni: Per la preparazione.

- Prendere un sacco per la spazzatura. Per un discorso estetico è preferibile prenderlo colorato o bianco e non nero. Controllare che il sacco non sia forato, perché altrimenti la mongolfiera non riuscirebbe a volare;
- Nel lato aperto, annodare la due estremità;
- Aprire il sacco mettendo i due nodi al centro del lato e annodare le due estremità: si otterrà così un'apertura più piccola a forma quadrata;
- Prendere due pezzi di fil di ferro e fissarli ai quattro nodi disponendoli a croce;
- Dopo aver imbevuto nell'alcool un batuffolo d'ovatta fissarlo al centro della croce con un pezzo di fil di ferro;
- La nostra mongolfiera è pronta per spiccare il volo.

Per l'accensione:

- L'operazione va fatta da due persone: una reggerà da sopra la mongolfiera in posizione verticale, mentre un'altra accenderà la fiamma;
- Dopo aver acceso la fiamma attendere finché il sacchetto non si sia gonfiato. È importante in

questa fase continuare a reggere la mongolfiera;

- Quando si sentirà l'aria calda contenuta all'interno spingere la mongolfiera verso l'alto si potrà provare a lasciare la presa.

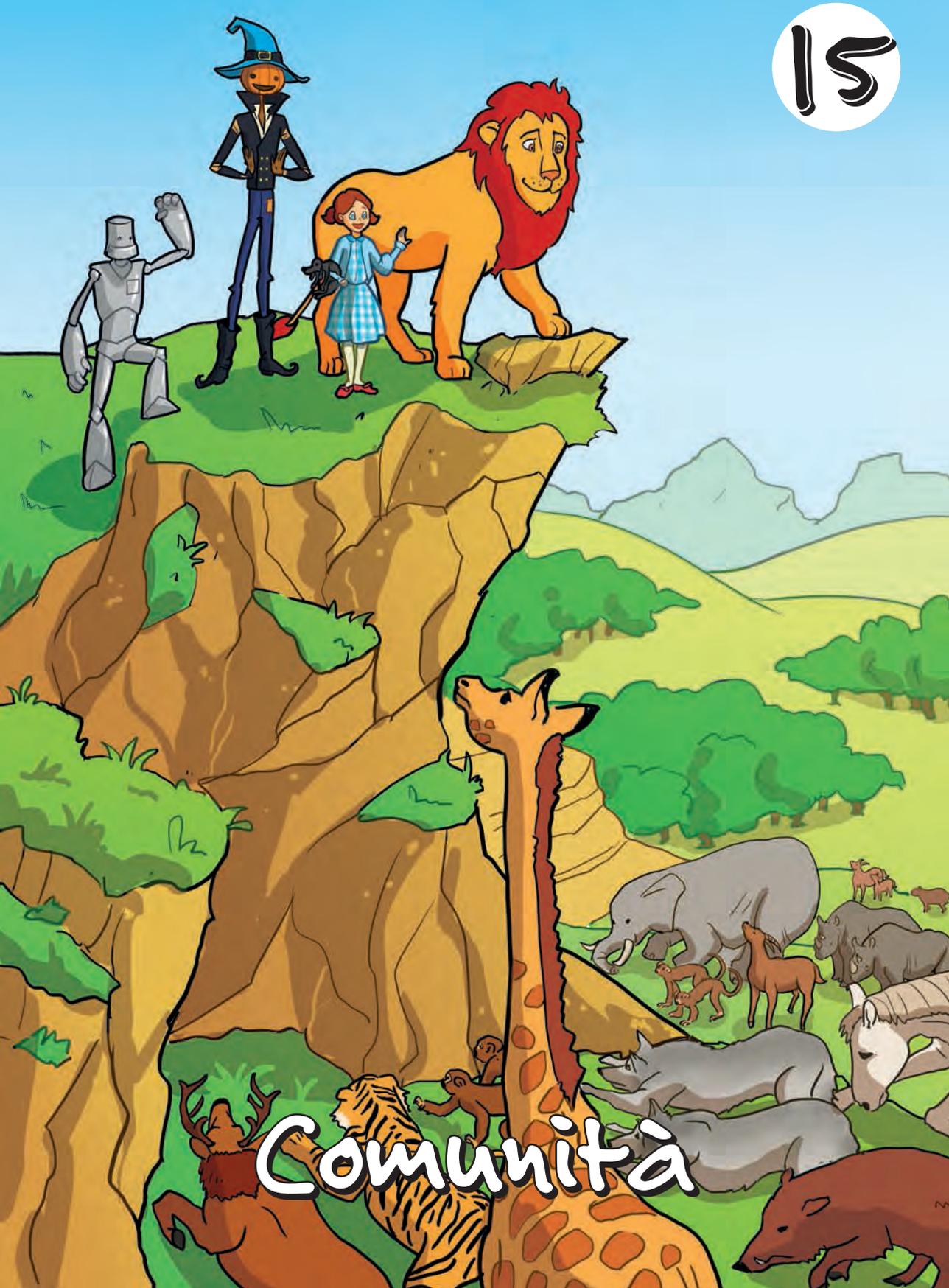
Varianti: la mongolfiera può essere costruita di diverse dimensioni prendendo sacchetti più piccoli. In tal caso bisognerà diminuire la quantità di ovatta e alcool.

Attenzioni educative: data la presenza di alcool, è bene che l'accensione venga fatta da persone adulte o comunque sotto la loro sorveglianza. Purtroppo molte mongolfiere non riescono a prendere il volo. Quindi, per evitare la delusione dei bambini, si consiglia di prepararne alcune di scorta.

Condivisione: nella fase finale si può decidere di prendersi insieme un impegno per la parrocchia e la sua comunità e insieme, a sigillo della promessa fatta, si fanno volare le mongolfiere.



Eventi



Comunità

In viaggio verso il Sud

Le prime battute avvengono fuori scena. Il palco è diviso in tre parti: la prima è una foresta di rami intricatissimi, l'altra prevede chiazze di fango, la terza è costituita da alberi altissimi. Tra il proscenio e la platea una ripida roccia (realizzata con stoffa o carta roccia del presepe). Sul fondo della platea, il castello rosso della strega del Sud e alcune casette ugualmente rosse.

Guardiano della Porta (VFC)

- Mi sembra strano che vogliate lasciare la Città di Smeraldo tanto bella e sicura per cacciarvi in altri pericoli, ma non posso impedirvelo. Vi tolgo gli occhiali. Ora tu, Spaventapasseri, sei signore e padrone della città, perciò devi tornare prima possibile. Che faremo senza di te?

Spaventapasseri (VFC) - Sì, certo. Tornerò, ma prima devo aiutare Dorothy a tornare nel Kansas.

Guardiano della Porta (VFC)

- Vi auguro con tutto il cuore che riusciate ad aiutarla. Arrivederci! I personaggi entrano in scena.

Leone - Non vedo l'ora di incontrare altri animali e dimostrare quanto sono coraggioso.

Boscaiolo di Latta - In fondo, Oz non era niente male come mago.

Spaventapasseri - Già, a me ha dato un cervello veramente eccellente.

Dorothy (tra sé) - Bah... era un bravo vecchio omino forse, ma come mago era un disastro. Non ha mica mantenuto la promessa fatta a me, anche se non per colpa sua (A voce alta) Mamma mia che foresta fitta!

La foresta è realizzata con tanti attori vestiti e truccati di verde. Questi devono sistemarsi molto vicini tra loro, incrociando braccia e gambe in modo da sembrare un intreccio intricatissimo di rami.

Spaventapasseri - Caspita!

Qui però c'è un varco, provo a pass... (mentre sta per terminare la frase, gli "attori-rami" lo prendono e lo lanciano verso i compagni che lo prendono al volo). Tranquilli è tutto ok!

Leone - Guardate, laggiù c'è un altro varco tra gli alberi.

Spaventapasseri - Lasciate andare me per primo. Tanto, anche se mi buttano di nuovo per aria, non mi faranno male. (Gli "attori - rami", compiono gli stessi gesti di prima)

Dorothy - Questa faccenda è davvero strana. Sembra che gli alberi vogliano impedirvi il passaggio! Boscaiolo di Latta - Adesso provo io. (Con la sua ascia, il Boscaiolo colpisce due rami. Gli attori "colpiti" si dimenano, accasciandosi e rendendo accessibile il passaggio). Su, presto, venite!

Gli altri attori attraversano il groviglio di rami, ritrovandosi oltre il "cespuglio"; superano la parte paludosa camminando in modo cauto e giungono nella foresta dai grandi alberi.

La zona paludosa può essere realizzata con stoffe di colore verde militare e/o marrone sparse sul palco, mentre i grossi alberi della foresta possono essere tridimensionali (di carta pesta, cartoncino,...) oppure realizzati vestendo in modo adeguato alcuni attori.

Leone - Finalmente! Che posto stupendo! Sarei felicissimo di abitarci per tutta la vita.

Dorothy - Forse da queste parti ci sono delle altre belve feroci!

Leone - Può darsi. Per ora non ce n'è traccia, ma non si sa mai.

Si sentono rumori cupi e versi di belve selvagge (registrati o riprodotti dietro le quinte). Entrano molti attori vestiti da animali di diverso tipo (es. tigri, elefanti, orsi, lupi) che si avvicinano con rispetto al Leone.

Tigre - Sii benvenuto, nostro re. Giungi in tempo per combattere il nemico e riportare pace nella foresta.

Leone - Chi è che vi minaccia?

Tigre - Un mostro terribile. Assomiglia ad un ragno, ha il corpo grosso come quello di un elefante e lunghe zampe simili a tronchi d'albero, otto lunghe e terribili zampe con le quali afferra qualsiasi animale gli capita a tiro per farne un solo boccone, come fa il ragno con le mosche. Nessuno di noi sarà al sicuro finché il mostro continuerà a scorrazzare per la foresta. Oggi ci siano incontrati per decidere come difenderci, ma non avevamo ancora trovato un rimedio fino ad ora. Purtroppo non ci sono altri leoni nella giungla: ce n'erano prima, ma nessuno grosso e forte come te, ed il mostro li ha divorati tutti.

Leone - Se riuscirò ad uccidere il mostro, promettete di eleggermi re della foresta, obbedirmi e onorarmi?

Tigre - Ne saremo ben felici.

Animali (in coro) - Sì, ne saremo molto felici.

Leone - Dov'è adesso questo ragno mostruoso?

Tigre - Si nasconde laggiù (indica il dietro le quinte)

Leone - Restate qui e prendetevi cura dei miei amici. Io andrò a sfidare il mostro. (Il Leone esce.)

Si odono rumori strani, di battaglia tra belve feroci. Poi silenzio. Il Leone rientra). Basta con la paura del mostro!

Tigre (inchinandosi davanti al re con gli altri animali) - Grazie! Sei il nostro re, ti giuriamo fedeltà eterna.

Leone - Grazie, prometto che tornerò a regnare su di voi appena Dorothy raggiungerà il Kansas. A presto!

Gli animali escono. Gli attori si avvicinano al proscenio e guardano la platea.

Spaventapasseri - Non sarà facile superare la roccia, ma dobbiamo farlo.

Testa Martello I (fuori campo) - Indietro!

Spaventapasseri - Chi ha parlato? Chi?

Dalla platea sbucano tanti personaggi Teste - Martello.

Testa Martello I - Questa collina ci appartiene e nessuno può superarla.

Spaventapasseri - Ma noi dobbiamo passare! Siamo diretti al paese dei Quadling.

Testa Martello I - Non ve lo permetterò.

Spaventapasseri - Mi spiace contrariarti, ma dobbiamo per forza superare la collina, che tu voglia o no.

Il personaggio Testa-Martello fa scattare la sua testa in avanti allungando il collo e colpisce lo Spaventapasseri che cade a terra e poi si rialza.

I personaggi Teste - Martello possono avere il volto disegnato su cartone che, a sua volta, è attaccato ad un bastone (es. mazza di scopa). Al momento dell'attacco, l'attore dovrà alzare il bastone all'altezza del collo e venire avanti.

Testa Martello I (sghignazzando insieme a tutti gli altri compagni) - Non credere che sia tanto facile!

Il Leone, ruggendo, si avventa su un'altra Testa - Martello e subisce lo stesso trattamento dello Spaventapasseri.

Leone - È inutile combattere con gente che ha teste così terribili, sebbene sia senza braccia!

Boscaiolo di Latta - Perché non chiami le Scimmie Volanti? Hai ancora un desiderio da esprimere!

Dorothy - Ottima idea!

Dorothy si mette in testa il berretto magico e pronuncia le magiche parole (cfr. puntata 12).

Re delle scimmie volanti (entrando e inchinandosi) - Che cosa ordini?

Dorothy - Vogliamo essere trasportati oltre questa collina, nel paese dei Quadling.

Re delle scimmie volanti - Sarà fatto (Ogni scimmia prende un personaggio sulle spalle e lo conduce infondo alla platea, dinanzi al portone di un castello. Le Teste- Martello gridano di rabbia e cercano inutilmente di colpire ancora) Questa era l'ultima volta che potevi darci un ordine. Addio e buona fortuna.

Le scimmie escono. I personaggi si guardano intorno e vedono il villaggio rosso. Si avvicinano alla fanciulla vestita di rosso dinanzi al castello.

Dorothy - Salve, siamo venuti a Sud per vedere la buona strega che governa il paese. Possiamo entrare?

Fanciulla - Ditemi i vostri nomi e chiederò a Glinda se vuole ricevervi.

Dorothy - Io sono Dorothy, lui è uno Spaventapasseri, lui un Leone e lui un Boscaiolo. Questo invece è Toto.

Fanciulla (uscita e rientrata dopo poco) - Glinda vi riceverà subito.



Comunità

Siamo al penultimo giorno dell'attività estiva. Il lungo cammino fin qui percorso ha certamente contribuito a far crescere la nostra comunità, fatta di ragazzi, di animatori e delle tante persone che ci hanno aiutato. Anche Dorothy e i suoi compagni di viaggio sono diventati una piccola comunità, capace di superare qualsiasi difficoltà, di trovare le soluzioni giuste, aperta al contributo di chi ha il desiderio di aiutare e disponibile a chiedere aiuto in caso di emergenza. Nella giornata di oggi i nostri amici raggiungono, tra mille difficoltà, Glinda, la Strega del Sud. È l'ultima speranza per Dorothy di tornare in Texas. È un'ulteriore occasione per tutta la comunità dell'attività estiva di lavorare insieme, per preparare la grande festa di chiusura nella giornata di domani.

Cervello

Ci vuole cervello per fare comunità

Nella giornata di oggi cerca di scrivere sulla pietra gialla che cosa vuoi dire per te fare comunità, facendo alcuni esempi concreti, dopo averli condivisi con un animatore.

Cuore

Ci vuole cuore per sentire la comunità

Nella giornata di oggi prova a narrare a un tuo compagno una storia inventata, che riguardi una comunità e che preveda il coinvolgimento attivo di tutti nel renderla particolarmente accogliente alle persone in difficoltà, emarginate e povere. Sulla pietra gialla descrivi il momento più importante della storia inventata.

Coraggio

Ci vuole coraggio per essere comunità

All'inizio di questa giornata indossa gli occhiali verdi e prova esprimere con il corpo il concetto di comunità... prima da solo... poi in coppia... poi nel piccolo gruppo... infine nel grande gruppo. Scrivi sulla pietra gialla le sensazioni che hai provato.

Salmo 134

1 Canto delle salite .

*Ecco, benedite il Signore,
voi tutti, servi del Signore;
voi che state nella casa del Signore
durante la notte.*

*2 Alzate le mani verso il santuario
e benedite il Signore.*

*3 Il Signore ti benedica da Sion:
egli ha fatto cielo e terra.*

Commento

La comunità è luogo della benedizione di Dio. Solamente se si è radunati nella comunione fraterna si può riconoscere il volto di un Dio che ci è Padre e chiamandoci suoi figli ci rende tra noi fratelli.

Questa benedizione di Dio viene invocata e celebrata nell'ultimo Salmo che incontriamo del nostro percorso. È facile collocare questa preghiera all'interno della celebrazione del Tempio, in cui il pellegrino, una volta giunto a Gerusalemme, entra per ringraziare e lodare il Signore.

Questo Salmo è un dialogo tra l'invito a benedire il Signore e in risposta la benedizione del Signore che in suo nome viene impartita sui pellegrini da uno dei sacerdoti del tempio. Incontriamo così l'essenza del dialogo tra Dio e il suo popolo, in particolare di quel dialogo che si instaura ogni volta che celebriamo una liturgia.

La comunità è il luogo della celebrazione. Una piccola comunità sono diventati i nostri amici in questa avventura. Una comunità più grande si è formata in queste giornate di attività estiva tra ragazzi e animatori.

Questo salmo è il punto finale del cammino e il suo suggello: alla fine del pellegrinaggio l'invocazione di aiuto si è trasformata nella lode e nel ringraziamento di chi sperimenta su di sé la parola di Dio.

Così questa esperienza di benedizione ci conduce nella più autentica pace che questi salmi ci insegnano a desiderare per noi e per tutti; quella pace che il pellegrino cerca, invoca e per la quale si impegna a lottare salendo verso Gerusalemme, la città della pace.

Tre per Tre

Finalità: stimolare l'attenzione verso i compagni di gioco e condividere una strategia di squadra per un obiettivo comune.

Destinatari: 8-14 anni. - **Durata:** 45'

Spazio necessario: aperto/chiuso, grandi dimensioni.

Occorrente: (per ciascuna squadra) un pallone; occhiali verdi di cartoncino, code, fazzoletti o cappelli gialli, per identificare i personaggi (in numero proporzionato ai partecipanti ossia 1/3 occhiali, 1/3 code, 1/3 di cappelli).

Istruzioni: I ragazzi di ogni squadra si dividono in gruppi di tre: un abitante della Città di Smeraldo, un animale della foresta e un Winkie. Ad ogni bambino che rappresenta un abitante della Città di Smeraldo verrà consegnato un paio di occhiali verdi di cartoncino, a coloro che rappresenteranno un animale della foresta una coda di stoffa da inserire nei pantaloni e, infine, al Winkie verrà consegnato un cappello o un foulard giallo. Ciascun terzetto giocherà tenendosi sempre a braccetto.

Prima di iniziare il gioco, ogni squadra dovrà scegliere quale tipologia di personaggi tra i tre "salvaguardare". Tale scelta, che verrà comunicata in riservatezza all'arbitro prima del fischio d'inizio e resterà un segreto di squadra, sarà determinante al fine della vittoria del gioco. Ogni squadra eleggerà, inoltre, al proprio interno, un re che avrà il potere di calciare un pallone del colore della propria squadra con lo scopo di colpire i terzetti delle squadre avversarie.

Al via, i terzetti cominceranno a correre in ordine sparso nel campo senza mai staccarsi, cercando di evitare di essere colpiti dal pallone del re. Ogni concorrente colpito (anche se da una palla vagante persino della propria squadra) sarà eliminato dal gioco.

Al termine del tempo stabilito, l'arbitro andrà a verificare i concorrenti rimasti nel campo di gioco, ma non è detto che chi ha più concorrenti in campo vinca. Il controllo, infatti, verrà fatto solo sulla tipologia di concorrenti che inizialmente ogni squadra ha comunicato all'arbitro di voler "salvare".

Varianti: per bambini più piccoli (6-8 anni) è più opportuno stabilire e segnare un percorso da far fare ai terzetti evitando che si muovano in modo sparso nel campo, cosa che aumenta i rischi di caduta. Il gioco

può essere fatto a più manche e può prevedere anche un aumento del numero dei re.

Attenzioni educative: alternare il ruolo del re anche più volte durante la stessa manche del gioco in modo da coinvolgere tutti; se il numero dei ragazzi non è multiplo di tre, coinvolgere anche gli animatori o inserire delle figure diverse nel gioco (es. degli osservatori che cercheranno di studiare il gioco per comprendere quale tipologia di personaggio abbiano scelto le squadre avversarie).

Condivisione: alla fine del gioco, far riflettere i ragazzi sull'importanza di essere attenti agli altri durante la sfida e di "sacrificarsi" per l'obiettivo finale della squadra. "Qualcuno si è fatto eliminare pur di proteggere un compagno della categoria di personaggio scelta dalla squadra? Come ci si è sentiti a dover rinunciare al gioco per far vincere la squadra? Quanto è stato difficile/facile?"

Occhio agli animani!

Finalità: rendere consapevoli dell'importanza e unicità del proprio ruolo all'interno della comunità, come al contempo dell'importanza della comunità intera.

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 120'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi/di piccole dimensioni

Occorrente: colori a dita (o colori per il body painting); macchina fotografica o smartphone; immagini o stampe recuperate in rete dei cosiddetti animani e u-mani (cercare la parola animani); schermo e computer (non indispensabile).

Istruzioni: l'animatore introduce il tema della diversità e dell'originalità dei numerosi animali che abitano la Foresta dei Rami. Poi presenta ai ragazzi alcuni degli animali che Dorothy e i suoi compagni di viaggio incontrano nella foresta, attraverso le immagini degli animani scaricate dal web e stampate a colori (o mostrate a video). Successivamente chiede ai ragazzi di riunirsi in gruppi di 3 o 4 al massimo, e, prendendo spunto dalle immagini mostrate, chiede a ciascuno di immaginare l'animale che lo rappresenta maggiormente, condividendo, all'interno del gruppetto, le caratteristiche che ciascuno ritiene di avere in comune con quell'animale e quelle che rendono sia l'animale, sia il ragazzo unico e irripetibile all'interno della propria comunità (rispettivamente la foresta per

Sfide

l'uno e i ragazzi dell'attività estiva per l'altro), spiegandone il perché. A seguire ogni ragazzo deve dipingere la propria mano o il piede affinché diventi la creatura che lo rappresenta. Al termine del lavoro, l'animatore farà una o più foto che successivamente verranno presentate a tutti e descritte dal suo autore.

Varianti: per la presentazione si può utilizzare uno schermo collegato al PC, una videoproiezione, o, ancora più interessante allestire una "mostra permanente" di stampe corredate da didascalie, visibili anche ai genitori e all'intera comunità parrocchiale.

Attenzioni educative: la divisione in coppie o terne permette sostegno e aiuto reciproco (es. per disegnare elementi difficili degli animati), ma soprattutto permette di motivarsi a vicenda, mettersi in gioco e concentrarsi, nell'intimità di un piccolo gruppo.

Condivisione: la presentazione è un momento che deve favorire la conoscenza reciproca tra i presenti e ribadire l'importanza dell'unicità, originalità e irripetibilità di ogni ragazzo dell'attività estiva. L'animatore deve, con abilità e sensibilità, far emergere questo aspetto per ciascun ragazzo, e allenare il gruppo alla sospensione del giudizio, in particolare se partecipano alla presentazione anche i genitori e la comunità educante.

a base di ingredienti verdi, semplice da realizzare e a portata di ragazzi (*ad esempio una macedonia di kiwi, i gnocchetti di patate verdi, il sorbetto alla menta, ecc.*)

I gruppi si sfideranno nel tempo dato dall'animatore a realizzare piatti di pari difficoltà, e alla fine una giuria aggiudicherà il premio al gruppo che ha cucinato il piatto dal miglior sapore, come in tutte le gare di cucina che si rispettino.

Attenzioni educative: è bene che almeno un animatore sia presente in ogni gruppo per sostenere i ragazzi nelle azioni più pericolose (*utilizzare coltelli e fornelli per esempio*); oltre agli animatori si potrebbero coinvolgere mamme e cuochi, come testimonial di ciascun gruppo, che insegnino e facciano cucinare a ciascun gruppo il proprio speciale piatto verde.

Condivisione: a fine gara, le quantità dei piatti cucinati dovranno permettere a tutti i ragazzi di assaggiare tutti i piatti cucinati e, con un applauso finale, votare il proprio piatto preferito.

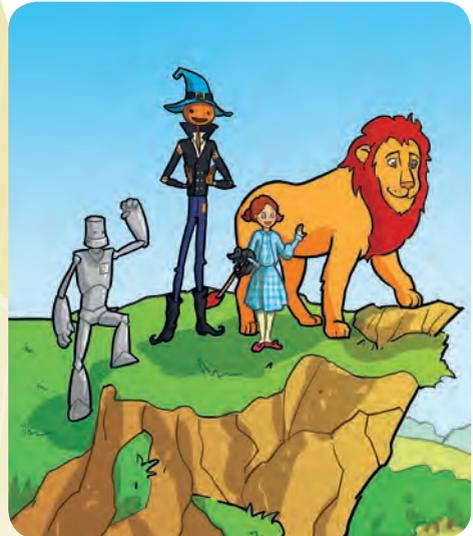
I piatti verdi della città di Smeraldo

Finalità: nella città di Smeraldo tutto è verde, quindi necessariamente anche cibi e pietanze. Il laboratorio permette di sperimentarsi nel cucinare cibi verdi, da servire ben impiattati alle feste dell'oratorio!

Durata: dai 30' ai 60'

Occorrente: fornello da campo, posate di plastica, piatti e bicchieri di plastica, padella antiaderente, tegame di alluminio, terrina di plastica, cucchiaino di legno, un tagliere, un tavolo di appoggio. Caramelle gommose verdi (*come premio*).

Istruzioni: gli animatori suddividono i ragazzi in almeno 4 sottogruppi e a ciascun gruppo affiderà l'incarico di realizzare una pietanza di un pasto completo (*antipasto, primo, secondo, contorno, dolce*). Poi distribuirà a ciascun gruppo una ricetta rigorosamente



Laboratori

Tornei

InventagioCoZ

Finalità: avere sempre a porta di mano nuove idee per proporre giochi sul Meraviglioso Mondo di Oz per tutte le età.

Destinatari: tutte le fasce di età

Durata: variabile; si consigliano giochi da 60'

Spazio necessario: all'aperto / al chiuso

Occorrente: foglio e penna; a seguire qualche materiale indicato in tabella

Istruzioni: dotati della seguente tabella InventagioCoZ, ambientata sulla storia di Oz, a piccoli gruppi ideare nuovi giochi a partire da combinazioni il più possibile casuali delle celle, lasciando spazio alla massima inventiva.

Varianti: a seconda della fascia di età che è risultata scelta casualmente, nella combinazione delle celle, valutare se il gioco può essere adatto anche per altre fasce di età, e quali eventuali varianti apportare.

Attenzioni educative: verificare che il gioco abbia sempre una sua ambientazione, un regolamento semplice e chiaro, e che risulti avvincente. Condurre la spiegazione un poco per volta, servendosi di esempi pratici e visivi, e, se è contemplato un vincitore, non mancare di premiarlo.

Condivisione: presentazione e rielaborazione, a grande gruppo, dei giochi ideati a piccoli gruppi nella fase precedente, per poi trascriverli sul libro giochi dell'oratorio, che resterà in parrocchia a disposizione di tutti.

	Scopo	Struttura	Azione	Ruoli	Materiali	Fasce di età
1	Stupire	A scomparti	Fare magie	Individuale	Paglia, olio profumato, seta	4-6 anni
2	Viaggiare insieme	A riempimento	Incontrarsi	A quartetto	Cappello (di paglia o dorato)	6-8 anni
3	Catturare	Modulari	Scappare	A squadre	Papaveri	8-10 anni
4	Arrivare	Sagomata	Camminare	In fila	Lattine	10-14 anni
5	Ricomporre	Schiacciata	Raccogliere	In triadi	Foglie e piante	14-16 anni
6	Ritornare	A Mongolfiera	Ricordare	A coppie	Fiammiferi	16-18 anni
7	Vincere	In corteo	Liquefare	I contro I	Acqua e gavettoni	18-25 anni
8	Integrarsi	In volo	Parlare oZZiese	A settori	Bacchetta magica	25-35 anni
9	Ritornare	A piramide	Battere i tacchi	A turno	Scarpette rosse	over 40
10	Partire	A rombo	Salutare	Bersaglio	Pietre gialle	over 60

Eventi



Condividere

Batti i tacchi!

Al centro del palco c'è un trono rosso tempestato di pietre preziose dello stesso colore. Seduta su di esso, la Strega del Sud: una bella ragazza con i capelli ricci rossi, vestita di bianco. In scena anche la fanciulla della puntata precedente.

Fanciulla (affacciandosi dietro le quinte) – Prego ragazzi, ora che vi siete un attimo ricomposti, potete giungere al cospetto della Strega del Sud.

Dorothy ed i suoi amici entrano. Sembra abbiano subito un make up (es. hanno i capelli pettinati, sono leggermente truccati,...)

Strega del Sud - Che cosa posso fare per te, bambina?

Dorothy (sommessamente) - Gentile Glinda, la mia è una lunga storia. Sono giunta ad Oz in seguito ad un ciclone che ha trasportato la mia casa qui. Uno alla volta ho incontrato i miei compagni di viaggio e, insieme, abbiamo vissuto un' enorme quantità di strane avventure, ma ora il mio desiderio più grande è tornare nel Kansas. Zia Emmy penserà che mi sia accaduta qualche disgrazia, forse ha già messo un vestito a lutto ... se avrà potuto comprarlo. Tutto dipende dal raccolto. Se è stato poco buono come lo scorso anno, zio Henry non potrebbe certo permettersi quella spesa.

La strega del Sud, commossa, bacia Dorothy sulle guance.

Strega del Sud - Sei una bambina dolcissima e farò il possibile per aiutarti. Però, vorrei qualcosa in cambio: il tuo berretto d'oro.

Dorothy - Certo che glielo darò!

A me ormai non serve più: ho già espresso i miei desideri. Lei, invece, quando lo avrà, potrà chiamare per ben tre volte le Scimmie Volanti.

Strega del Sud - E infatti proprio per tre volte avrò bisogno del loro aiuto! (*Dorothy le consegna il berretto. Lei lo prende, poi chiede allo Spaventapasseri*) E tu che cosa farai quando Dorothy sarà tornata a casa?

Spaventapasseri - Vorrei raggiungere la Città di Smeraldo e governare il paese al posto di Oz, come mi hanno proposto gli abitanti e come Oz stesso desiderava. Anche se... purtroppo non so come farò a riattraversare il paese delle Teste-Martello.

Strega del Sud - Allora ricorrerò al berretto d'oro per chiedere alle Scimmie Volanti di trasportarti al di là della collina. Sarebbe un peccato privare un popolo di un governatore così straordinario! (*Poi, rivolgendosi al Boscaiolo*) E tu, quali progetti hai per il futuro?

Boscaiolo di Latta (*dopo una pausa di riflessione*) - I Winkie sono stati molto gentili con me e, dopo la morte della perfida Strega dell'ovest, mi hanno chiesto di diventare loro re. Son brava gente e io mi ci sono già affezionato: se solo riuscissi a tornare da loro, sarei felice di salire sul trono.

Strega del Sud - Ricorrerò una seconda volta alle Scimmie Volanti e le incaricherò di ricondurti nel paese dei Winkie. Tu non hai un cervello acuto e pungente come quello dello Spaventapasseri, ma devo ammettere che ti trovo più brillante di lui, quando sei ben lucidato. Di sicuro sarai un ottimo re per

quel popolo. (*Infine, al Leone*) E tu, cosa farai dopo che Dorothy se ne sarà andata?

Leone - Oltre la collina delle Teste-Martello si estende una grande foresta: le bestie selvagge che vi abitano mi hanno già eletto loro re e aspettano il mio ritorno. Vorrei tanto stabilirmi là e restarci per tutta la vita.

Strega del Sud - Mi resta ancora un ordine da dare alle Scimmie Volanti e proprio questo gli ordinerò di condurti nella tua foresta. Poi regalerò il berretto d'oro al re delle Scimmie, così lui e il suo popolo saranno liberi per sempre.

Lo Spaventapasseri, il Boscaiolo di Latta e il Leone si abbracciano e si inchinano per ringraziare calorosamente la strega.

Dorothy (*delusa*) - Tu, Glinda, Strega del Sud, sei tanto buona quanto bella e hai reso felici i miei compagni, ma non hai ancora detto una parola sul modo di farmi tornare nel Kansas.

Strega del Sud - Le tue scarpette rosse ti faranno attraversare il deserto. Se ne avessi conosciuto i loro poteri magici, avresti potuto tornare dagli zii il giorno stesso del tuo arrivo.

Spaventapasseri - In questo caso, però, io non avrei avuto il mio meraviglioso cervello! Sarei rimasto per tutta la vita nel campo di grano a cacciare passeri e corvi.

Boscaiolo di Latta - Ed io non avrei avuto il mio tenerissimo cuore! Sarei rimasto nel bosco, immobile e coperto di ruggine fino al giorno del Giudizio Universale.

Leone - E io sarei rimasto per sempre un codardo! Nessun

animale della foresta mi avrebbe rispettato e avrei avuto una vita squallida e grigia.

Dorothy - Sì, è vero. Ed io sono felice di aver fatto qualcosa per i miei amici. Ora che ciascuno ha ottenuto ciò che desiderava e, in più, ha anche dei regni da governare, io... ecco... vorrei tanto tornare nel Kansas.

Strega del Sud - Le scarpette rosse hanno poteri straordinari: con tre passi soltanto possono portarti in qualsiasi parte del mondo. Un viaggio rapidissimo insomma. Basterà che tu batta i tacchi per tre volte l'uno contro l'altro e pronunci il nome del luogo che vuoi raggiungere.

Dorothy (gioiosa) - Allora lo faccio subito! (commossa, abbraccia i suoi amici che piangono, poi va dalla Strega) Grazie infinite, Glinda. (la bacia su una guancia, poi prende in braccio Toto - o lo stringe a sé - e batte i tacchi tre volte, pronunciando a voce alta) Portatemi a casa da zia Emmy e da zio Henry.

Si odono rumori di forte vento e fischi. Si fa buio in scena, per consentire il cambio di scenografia che riporta sul palco l'abitazione del Kansas della prima puntata.

Quando il palco viene nuovamente illuminato, Zia Emmy e zio Henry sono già lì. Dorothy e Toto entrano da una quinta laterale un po' disorientati ma felici.

Zia Emmy - Bambina mia! (stringendola forte tra le braccia e coprendole il viso di baci) Da dove vieni?

Zio Henry - Dove sei stata tutto questo tempo?

Dorothy - Vengo dal regno di Oz. C'è anche Toto con me. Oh, zii! Sapessi come sono felice di essere tornata a casa...



Condividere

Condividere è l'obiettivo di questa giornata. Dorothy finalmente è nella condizione di tornare a casa nel Texas. Avrebbe potuto farlo prima... ma le sue magiche scarpette rosse e la strada dalle pietre gialle hanno, in un certo senso, permesso alla nostra protagonista di crescere, di trovare nuovi amici, di sperimentare relazioni significative, di valorizza i propri doni... di tornare ad essere allegra. Ha condiviso questa avventura con compagni fantastici, che anch'essi si ritrovano cambiati, valorizzati nella loro indentità e con un futuro tutto da vivere. Oggi siamo chiamati a condividere tutto ciò che è accaduto in queste splendide giornate di attività estiva e a spezzare il pane insieme a Colui che ha permesso tutto questo.

Cervello

Ci vuole cervello per...

Scrivi sull'ultima pietra gialla quando hai avuto "molto" cervello nelle giornate dell'attività estiva.

Cuore

Ci vuole cuore per...

Scrivi sull'ultima pietra gialla quando hai avuto "molto" cuore nelle giornate dell'attività estiva.

Coraggio

Ci vuole coraggio per...

Scrivi sull'ultima pietra gialla quando hai avuto "molto" coraggio nelle giornate dell'attività estiva.

S. Messa

In preparazione della Celebrazione Eucaristica provate a rappresentare la Preghiera che, durante tutta l'attività estiva, avete recitato.

Ogni squadra dovrà scegliere un linguaggio diverso per realizzarla.

All'interno della Santa Messa verrà proposta come segno di condivisione conclusivo di tutta l'esperienza dell'attività estiva.

Preghiera

In questa nuova avventura estiva,
aiutaci Signore ad imparare
a guardare con occhi diversi
chi ci sta attorno,
per camminare insieme
accogliendoci gli uni con gli altri.

Possano le tue parole accendere
di gioia i nostri cuori
tanto da scaldare anche
tutti quelli che incontreremo
nel nostro cammino.

Rendici coraggiosi ed intrepidi
perché i nostri piedi
siano capaci di correre
e di arrivare a portare
la nostra gioia
a coloro che sono lontani.

Signore,
sappiamo bene che non basta avere
cervello, cuore e coraggio
per affrontare con successo
tutte le tappe della nostra vita
se non sei tu a guidare il nostro
cammino.

Ti preghiamo di non abbandonarci mai,
anche se dovessimo,
solo per un momento,
dimenticarci di Te.

Amen

Attività

Ti saluto con una dedica

Finalità: condividere pensieri positivi sugli altri.

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 45'

Spazio necessario: aperto/chiuso, di grandi/di piccole dimensioni

Occorrente: t-shirt fruit colorate (oppure un foglio di pergamena colorato); colori da tessuto (oppure pennarelli, colori, biro).

Istruzioni: i ragazzi vengono disposti in cerchio (se sono molti si possono dividere in piccoli gruppi) e a ciascuno viene consegnato una t-shirt (o una pergamena colorata) e un colore (da tessuto e da carta). Ognuno metterà in fondo alla maglietta/pergamena la propria firma leggibile. L'animatore spiega che ciascuno avrà la possibilità di scrivere sulla maglietta/pergamena, che di volta in volta riceverà, qualcosa di positivo al rispettivo proprietario, astenendosi dallo scrivere opinioni negative o falsità. Al via dell'animatore, con perfetta sincronia, ogni ragazzo passa la maglietta/pergamena alla persona seduta sulla sua destra e riceve la maglietta/pergamena dalla persona alla sua sinistra. Capirà dalla firma a chi appartiene e avrà 30-40 secondi per scrivere, partendo dall'alto, qualcosa di positivo sul proprietario. Si può scrivere un semplice aggettivo, una breve frase in cui si illustrano pregi e qualità o un semplice ringraziamento. Poi la maglietta/pergamena verrà ri-piegata in avanti, in modo da coprire la scritta, per evitare che il successivo scrittore sia influenzato dal pensiero precedente.

Varianti: si può decidere di dedicare a questa attività più di qualche ora, in particolare se vi partecipano ragazzi dai 10 ai 14 anni, distribuendola in più giornate e decidendo di realizzare un diario da regalare a ciascun ragazzo. Per realizzarlo si possono procurare fogli A3 o A4 di carta da pacchi, oppure realizzare dei fogli di carta marmorizzata, piegarli a metà e fermare il fascicolo con un nastro colorato, a scelta dei ragazzi. Durante le ore "dedicate al diario" i ragazzi potranno decorare e lasciare dediche, foto, adesivi sulle pagine dei diari di tutti i loro compagni di attività estiva.

Attenzioni educative: è un'attività che valorizza gli aspetti positivi della personalità di ciascuno, in molti casi non evidenziati a sufficienza. D'altra parte occorre contestualizzare i pensieri positivi all'interno dell'esperienza forte di attività estiva fin qui vissuta, perché la freschezza e i ricordi di quanto si è

condiviso in queste settimane portano in sé la forza dei talenti scoperti, ma anche le fragilità di ciascuno, che, grazie all'affetto di tanti amici, diventano più facili da accettare e da migliorare, per sé e per gli altri.

Condivisione: al termine del giro di gruppo, quando tutti hanno avuto la possibilità di scrivere, si farà un ultimo passaggio e ciascuno dovrà avere in mano la propria maglietta/pergamena. A questo punto l'animatore invita a leggere con calma i pensieri ricevuti e, se lo desidera, può comunicare al gruppo cosa ha provato nel leggere, cosa si aspettava e cosa no.

Batti i tacchi

Finalità: sviluppare la concentrazione e la rapidità d'azione

Destinatari: tutti - **Durata:** 30'

Spazio necessario: aperto, di grandi dimensioni che consenta di poter disegnare per terra con un gessetto.

Occorrente: gessetti colorati

Istruzioni: Disegnare con i gessetti tanti cerchi (di colori diversi) grandi abbastanza per poter ospitare tre/quattro persone. Questi cerchi colorati saranno segnati sul campo da gioco in modo tale da formare, con essi, il perimetro di un grande cerchio. I giocatori si divideranno in gruppi da 3 (o da 4), facendo in modo che ne resti fuori uno solo che si posizionerà al centro del cerchio grande. Ciascun terzetto (o quartetto), invece, prenderà posto in un cerchio colorato diverso: due (o tre) di questi si terranno per mano mentre e al centro delle loro braccia si posizionerà l'altro concorrente. Il giocatore al centro del cerchio grande dovrà provare a conquistare una delle postazioni al centro dei cerchi piccoli. Urlerà, pertanto, "Battono i tacchi tutti quelli che sono nei cerchi es. rossi, gialli, verdi, blu". A questo punto, i gruppi del colore indicato, sono chiamati a giocare: i giocatori che si tengono le mani, alzeranno le braccia per far uscire il giocatore al centro dalla postazione. Questi ultimi, "liberati", dovranno cercare di conquistare una nuova postazione in un altro cerchio piccolo, ma allo stesso tempo chi è al centro del cerchio grande dovrà provare ugualmente a conquistare una delle postazioni libere nei cerchi piccoli. Quando una postazione è stata per la seconda volta occupata, coloro che si tengono le mani, abbasseranno le braccia. Il bambino che alla fine resta senza postazione, si posizionerà al centro del cerchio e deciderà a chi far battere i tacchi.

Giochi

Sfide

Varianti: con ragazzi un po' più grandi, il gioco si può rendere più complesso aggiungendo per esempio, nei cerchi colorati, dei numeri sequenziali e chiamando a "battere i tacchi" non solo cerchi di un determinato colore ma anche determinati numeri (es. *solo i dispari*). I bambini che formano un gruppo, possono cambiare ruolo, su indicazione dell'animatore.

Attenzioni educative: se ci si accorge che il giocatore al centro del cerchio grande non riesce a conquistare nessuna postazione per molti giri, interrompere il gioco proponendo la variante secondo la quale dopo "tot" turni, colui che (*per esempio*) "ha lo stesso colore di pantaloni" rispetto al giocatore centrale, deve cederli il suo posto.

Condivisione: a conclusione del gioco, si potrebbero far riflettere i bambini e i ragazzi su quante opportunità importanti non cogliamo a casa, a scuola, con gli amici perché siamo disattenti o troppo lenti. Insieme, valutare alcune strategie per essere sempre più concentrati sulle cose importanti.

Titolo: Caccia al TesoroZ

Finalità: ripercorrere i momenti principali della storia, mediante una caccia al tesoro in compagnia dei protagonisti di Oz.

Destinatari: 8-10 anni - **Durata:** 60'

Spazio necessario: preferibilmente all'aperto

Occorrente: buste con gli indizi; costumi per i personaggi; cassa audio per ascoltare ban

Istruzioni: per poter tornare nel Kansas, Dorothy ha bisogno delle sue magiche scarpette rosse, che Toto, per farle uno scherzo, le ha nascosto nel castello della strega Glinda. Le squadre corrono, dunque, a cercare gli amici di Dorothy per chiedere loro se hanno qualche indizio su dove potrebbe essere finito Toto con le scarpette rosse. Ogni volta che trovano un personaggio ricevono per tre volte un indizio che finirà con condurle da un altro personaggio, ma poi il 4° personaggio darà alla squadra l'indicazione giusta per trovare Toto e le scarpette (*quindi ogni personaggio sarà dotato di 4 buste, di cui 3 contengono gli indizi per trovare gli altri 3 personaggi e 1 quella per trovare Toto e le scarpette*). Prima di poter consegnare l'indizio però, i personaggi si divertiranno a testare il cuore, il cervello, il coraggio e la fiducia negli amici, dei componenti delle

squadre. Del resto ritrovare le scarpette di Dorothy è un incarico degno solo dei collaboratori più fidati.

Il primo indizio che permette a ciascuna squadra di trovare il rispettivo primo personaggio (*partono tutte da un personaggio diverso*), lo consegna la strega Glinda ad ogni squadra.

- **Prova e indizio Spaventapasseri:** la prova cervello consiste nel ricordare tutte le tappe compiute, lungo la strada delle pietre gialle, da Dorothy e dai suoi compagni di avventura. *L'indizio dovrà condurre poi la squadra al posto dove è nascosto il Boscaiolo.*
- **Prova e indizio Boscaiolo:** la prova cuore consiste nel reperire nei dintorni del campo da gioco e portare poi al Boscaiolo almeno 10 elementi o oggetti da regalare a Dorothy in ricordo dell'avventura vissuta insieme. *L'indizio dovrà condurre la squadra al posto dove è nascosto il Leone.*
- **Prova e indizio Leone:** la prova coraggio consiste nel ballare, in gruppo o soli a turno, il ban dell'attività estiva Andiamo ad Oz. *L'indizio dovrà condurre la squadra al posto dove è nascosta Dorothy.*
- **Prova e indizio Dorothy:** la prova di fiducia consiste nel chiudere gli occhi e nel formare un gomitolo attorcigliato fatto con i corpi di tutti i componenti della squadra. *L'indizio dovrà condurre la squadra al posto dove è nascosto Toto.*

Una volta trovato Toto, questi chiederà ai giocatori della squadra di scambiarsi una scarpa a testa in un tempo massimo di 2' e soltanto dopo esservi riusciti consegnerà alla squadra l'indizio finale per trovare le magiche scarpette rosse. Vincerà la squadra che per prima riuscirà a portarle a Dorothy e a fargliele indossare.

Varianti: la caccia al tesoro è pensata per squadre di età mista che possano giocare tutte insieme, i piccoli aiutati dai grandi e viceversa.

Attenzioni educative: perlustrare il terreno di gioco e i nascondigli dei personaggi prima di dare il via alla caccia al tesoro, per evitare pericoli e inconvenienti. Scegliere con cura i luoghi dei nascondigli (non troppo facili, ma nemmeno troppo difficili) e scrivere gli indizi in rima e in forma codificata (*scrivendoli per esempio in "Ozzese", la lingua parlata nella Città di Smeraldo*).

Condivisione finale: una volta decretati vincitori e assegnati i premi, far indossare a qualche ragazzo le scarpette rosse e, battendo i tacchi, sognare con loro di ritrovarsi dopo un anno in un nuovo mondo magico. Quello nel quale vorrebbero vedere ambientata la prossima attività estiva.

Laboratori

Safari in città!

Finalità: Vincere la paura del buio e della notte facendosi forza gli uni gli altri nel gioco.

Destinatari: 8 -14 anni - **Durata:** 1h 30'.

Spazio necessario: aperto, di grandi dimensioni (meglio se un bosco o un parco), totalmente buio.

Occorrente: (per ciascuna squadra) licenza di caccia, timbro vidimazione (da lasciare nella base di ogni squadra); (per ciascun animale) pennarelli di diverso colore o timbri di riconoscimento; una tromba da stadio; materiali per lo svolgimento delle prove (vedi schema allegato alle istruzioni).

Istruzioni: Il gioco si svolge come un grande safari cittadino. Gli animali (animatori) saranno sparsi nel campo da gioco ed emetteranno il loro verso per farsi individuare nel buio più totale.

Ogni squadra di cacciatori, partendo dalla sua base, partirà alla ricerca di un animale facendosi aiutare dal richiamo. Al capogruppo di ogni squadra verrà consegnato un libretto che coincide con la licenza di caccia. Sul libretto sono indicati gli animali che si possono catturare ed il punteggio relativo a ciascuno.

Una volta individuato l'animale, il gruppo verrà sottoposto ad una prova che ha lo scopo di rendere difficile la cattura. Al superamento della prova, l'animale porrà l'orario ed il suo timbro sul libretto di caccia. A questo punto, la squadra dovrà correre alla base per vidimare la prova. Se il Guardiacaccia li troverà sprovvisti di timbro di vidimazione tre minuti dopo

il superamento di una prova, chiederà di ripeterla prima di poterla vidimare lui stesso, ma questa volta senza l'aggiunta di punteggio. La squadra che per prima arriva a vidimare tutti gli animali fa terminare il gioco e determina la posizione in classifica delle altre squadre (punti fatti, tempo impiegato ad ottenerli). Il termine ultimo del gioco è segnalato da un richiamo sonoro (tromba da stadio). A quel punto tutti i gruppi dovranno tornare al punto di partenza.

animale	prova	materiali
asino	correggere gli errori ortografici di un testo*	testo sbagliato
gallo	fare un percorso su una sola gamba (tutti i membri del gruppo)	nessuno
gatto	fare un percorso di agilità (tutti i membri del gruppo)	ostacoli
gufo	risolvere un rebus*	rebus
lupo	elencare 20 oggetti che iniziano per ...	nessuno
mucca	risolvere un quiz matematico*	quiz matematico
pesce	risolvere un indovinello*	indovinello
scimmia	far arrampicare tutto il gruppo sui piedi di due del gruppo	nessuno

*Per queste prove prevedere diversi esercizi

Animale	asino	gallo	gatto	gufo	lupo	mucca	pesce	scimmia	Totale
Punteggio	10	20	30	35	25	5	80	50	
Ora incontro									
Firma al superamento della prova									
Intervento guardaboschi									
Vidimazione									

Sfide

Varianti: con bambini più piccoli (6-8 anni) il buio potrebbe costituire un limite reale al gioco. Tuttavia si potrebbero abbinare uno o più animatori per ciascuna squadra (le squadre non devono essere molto numerose) e i bambini si potrebbero far camminare tenendosi per mano.

Attenzioni educative: è importante che il terreno di gioco non sia molto accidentato e consenta di camminare al buio in sicurezza. In caso diverso, o qualora ci si renda conto che tra i ragazzini alcuni hanno particolare paura del buio, si potrebbe concedere alla squadra una torcia.

Condivisione: alla fine del gioco è importante far esplicitare ai bambini e ai ragazzi le emozioni e gli stati d'animo provati durante il gioco, per arrivare a riflettere insieme su un quesito più grande "cosa fa così paura del buio?"

Una Magia di nome "Famiglia"

Finalità: far comprendere a bambini e genitori quanto sia importante affrontare insieme ed in sintonia le situazioni che la vita riserva e soprattutto le difficoltà e gli ostacoli che si possono incontrare nel corso della propria esperienza. Sperimentare che ogni occasione è utile per il confronto, la collaborazione e il dono di sé agli altri.

Destinatari: tutti - **Durata:** 1h

Spazio necessario: aperto/chiuso, grandi dimensioni.

Occorrente: materiali utili per riprodurre l'ambientazione della storia; fogli A4 con sopra scritte le parole chiave del sussidio.

Istruzioni: Prima di iniziare, gli animatori riprodurranno nell'area di gioco, a grosse linee, l'ambientazione paesaggistica della storia di Oz e nasconderanno dei fogli A4 con sopra scritte le parole chiave dell'intera storia, una per ogni foglio (es. *Cambiamento* – *Curiosità* – *Cervello* – *Cuore* – *Coraggio* – *Cooperazione* – *Cammino* – *Collaborazione* – *Ricerca* – *Creatività* – *Credo* – *Cura* – *Comprensione* – *Corresponsabilità* – *Comunità* – *Condivisione*).

Il gioco verrà suddiviso in manches nella quali si sfideranno 2/3 squadre per volta.

Ogni squadra è composta da 4 coppie di genitori che si disporranno in un un cerchio stretto, abbracciandosi l'un l'altro. I loro figli si metteranno all'interno del cerchio con le mani in alto e rappresenteranno, così, i quattro personaggi principali della storia (*Dorothy*, *Spaventapasseri*, *Boscaiolo di latta*, *Leone*), pronti ad accaparrarsi i fogli nascosti.

Ogni cerchio chiuso, allo start dell'animatore, dovrà spostarsi nel campo a piccoli passi e all'unisono (*senza che mai nessuno si separi dal gruppo*), cercando di ritrovare i foglietti nascosti. Un volta individuato un foglio, solo i bambini all'interno del cerchio potranno recuperare il foglietto. Al termine della ricerca, ogni squadra si cimenterà nel costruire un piccolo slogan da attribuire ad ogni parola ritrovata.

Vince la squadra che, alla fine del tempo stabilito, avrà trovato più parole dimostrando maggiore unione, collaborazione e creatività nello slogan, giudicato da un'apposita giuria.

Varianti: per rendere più bello e scenografico il gioco, i fogli a4 possono essere sostituiti da alcuni oggetti ai quali attribuire il medesimo significato.

Attenzioni educative: prima dell'inizio del gioco potrebbe risultare importante fare in modo che ogni squadra si dia un nome oppure crei un proprio motto, in modo tale da aumentare l'affiatamento tra i componenti.

Condivisione: in un momento finale si sollevano in gruppo le seguenti domande: "Come è stato camminare uniti in gruppo?", "Quali sensazioni ho provato?", "Cosa ho saputo dare agli altri e cosa ho invece ricevuto?" Occorre così precisare che la presenza ed il contributo di tutti, grandi e piccoli, risultano fondamentali per la buona riuscita del gioco, proprio come è per il percorso di crescita di una famiglia. Mettersi in cerchio e procedere a piccoli passi ci permette di capire quanto sia determinante sentirsi uniti per camminare insieme, anche a costo di essere più lenti. Per raggiungere grandi obiettivi come squadra e come famiglia si cammina insieme! Nella riflessione far emergere anche il senso di protezione dei genitori per i figli, custoditi nel gioco al centro del gruppo e salvaguardati da eventuali pericoli esterni.

Laboratori

Copione

Copione teatrale

SCENA I – CAMBIAMENTO

Una casa povera: pochi mobili arredano la casa (un tavolo, poche sedie, una stufa arrugginita, un lavandino); sullo sfondo una parete e una finestra. Durante il racconto del Narratore (Voce Fuori Campo), i personaggi sono già in scena.

Narratore (VFC) - Dorothy abitava in mezzo alle grandi praterie del Kansas, con zio Henry che faceva il fattore e zia Emmy, sua moglie. La casa era molto modesta; mancava la soffitta e, al posto della cantina, c'era una buca scavata nel pavimento, chiamata «cantina da ciclone» ove rifugiarsi se vi si fosse scatenato uno di quei terribili uragani tipici del Kansas. Quando zia Emmy era venuta a vivere in quel posto, era giovane e graziosa, poi col tempo era diventata una donna magra e smunta che non rideva mai. Neanche zio Henry rideva mai: lavorava senza sosta da mattina a sera e non sapeva cosa fosse l'allegria. Diventata orfana, Dorothy era venuta a vivere con Emmy ed Henry. A tenerle compagnia, un vivacissimo cagnolino nero, Toto, dal pelo lungo e lucente e gli occhi neri; insieme trascorrevamo delle allegre giornate di giochi. Quel giorno, però, i due non giocavano. Zio Henry, seduto sulla soglia, scrutava preoccupato il cielo, più grigio del solito. Dorothy, accanto a lui, con Toto in braccio, guardava il cielo a sua volta, mentre Zia Emmy lavava i piatti. Poi da nord giunse improvviso il cupo ululato del vento. Si vide l'erba della prateria ondeggiare ed incurvarsi. Subito dopo, ancora un altro ululato si alzò da sud. Zio Henry balzò in piedi.

Momento di panico. Sulla scena inizia a sollevarsi del fumo che rende l'idea della polvere. Fanno da sottofondo effetti speciali come fulmine, tuono, vento, abbaiare del cane, etc...

Zio Henry - Emmy, svelta! Sta per scatenarsi un ciclone, prendi Dorothy e corri in cantina! Io vado a vedere le bestie!

Zia Emmy - Dorothy! Veloce! Scendi in cantina!

Dorothy - Sì zia Emmy! *(Rivolgendosi al cane che scappa)* Toto fermo! Non agitarti, sta qui! Totoooo! *(Rivolgendosi a zia Emmy)* Zia devo andare a prendere Toto, non posso lasciarlo lì! Totoooooo!

Zia Emmy - *(Urlando)* Dorothy! Dorothy! Vieni qui! *(Tendendole la mano)*

Si sentono urla confuse di richiamo. Nel frattempo la scena si riempie di fumo. Si vedono solo sagome sempre meno nitide. Si chiude il sipario mentre ancora si sentono urla in sottofondo.

SCENA II - CURIOSITÀ

L'ambientazione è all'aperto. La scenografia richiama un paesaggio bellissimo con prati e alberi di frutta. Dorothy

entra in scena, tenendo in braccio Toto, mentre VCF narra.

Narratore (VFC) - Dorothy fu svegliata da un gran colpo forte e inatteso e, stupita, si guardava intorno per chiedersi cosa fosse successo, mentre Toto le stava vicino spaventato. Lo stupore cresceva sempre più alla vista dello splendido spettacolo che le si parava davanti agli occhi. Tutto intorno c'erano immensi prati verdi con un'infinità di alberi carichi di frutta matura e profumata; ovunque sbocciavano fiori, uccelli dalle piume variopinte svolazzavano cantando tra gli alberi. Poco lontano, un limpido torrente scorreva tra due rive erbose con un fruscio dolce che suonava come musica alle orecchie di una bambina abituata alle aride e silenziose praterie grigie del Kansas. Mentre Dorothy se ne stava immobile con gli occhi sgranati, si avvicinarono tre uomini e una donna, vestiti in modo curioso: non alti come adulti né piccoli come nani, avevano più o meno la statura di Dorothy, ma si vedeva che non erano bambini. Tutti e quattro avevano in testa dei cappelli a cono alti due spanne e con tanti campanellini tutto intorno alla testa che tintinnavano dolcemente ad ogni movimento. Gli abiti degli uomini erano azzurri, mentre la donna aveva un cappello bianco e gran mantello bianco tempestato di stelle che luccicavano al sole come brillanti; era sicuramente la più vecchia del gruppo, aveva i capelli candidi, la faccia rugosa e camminava con una certa difficoltà. Quando furono vicini a Dorothy, i quattro si fermarono e si misero a sussurrare qualcosa, alla fine la donnina vecchia fece qualche passo avanti e si inchinò profondamente.

Strega del Nord - Sii la benvenuta, nobilissima fata, nel paese dei Munchkin. Ti siamo infinitamente grati perché hai ucciso la perfida Strega dell'Est liberando il nostro popolo dalla schiavitù.

Dorothy (Sbalordita) - Ma io non ho ucciso nessuno! Si sta sbagliando!

Strega del Nord - Tu no, ma la tua casa sì! Vedi quei piedi, calzati di scarpe rosse, che spuntano lì sotto?

Dorothy - Ma io non volevo! *(Con ansia e preoccupazione)* Cosa facciamo? Chi era?

Omino 1 - Era la perfida Strega dell'Est, per anni ci ha costretti a lavorare come schiavi!

Omino 2 (con gioia) - Ora siamo liberi! E noi te ne saremo per sempre grati!

Dorothy - Ma voi chi siete?

Omino 3 - Noi siamo i Munchkin! Il popolo che abita nelle terre dell'Est.

Dorothy - Anche lei signora?

Strega del Nord - No, io sono loro amica: la Strega del Nord. Sono accorsa appena mi hanno detto che la Strega dell'Est era morta. Io sono buona e non potente come lei, altrimenti avrei già liberato i miei amici!

teatrale

Copione

Dorothy - Ma le streghe non sono solo cattive?

Strega del Nord - Ci sono anche quelle buone. Devi sapere che nel Paese di Oz c'erano solo quattro streghe, due buone e due cattive. Ora che è morta la Strega dell'Est, resta solo la Strega dell'Ovest cattiva.

Dorothy - Zia Emmy dice che nel nostro paese, il Kansas, non ci sono streghe. Sono morte da tantissimo!

Strega del Nord - Non conosco il Kansas, ma se è un paese civilizzato, di sicuro non ci sono né streghe, né fate, né maghi. Il regno di Oz non è mai stato civilizzato, ecco perché ci sono ancora e Oz è il grande e potente mago che vive nella Città di Smeraldo!

Dorothy - Ma... (viene interrotta)

Omino 1 (indicando il punto della scarpette)- Guardate!

Omino 2 - Laggiù!

Omino 3 - È sparita!

Strega del Nord (guardando nella direzione e scoppiando in una risata) - Era così vecchia che il sole l'ha disseccata e polverizzata subito! Sono rimaste solo le scarpette che ora ti appartengono! (Le va a raccogliere e le porge a Dorothy) Tieni, bambina, ora sono tue!

Dorothy (prende le scarpine e si rivolge ai Munchkin) - Mi aiutate a ritrovare la strada per il Kansas? Credo che ora zia Emmy sia proprio preoccupata!

Omino 1 - Ma ad est c'è un deserto che nessuno riuscirebbe ad attraversare!

Omino 2 - Stessa cosa a sud! E lì ci sono i Quadling!

Omino 3 - Per non parlare ad Ovest, dove regna la perfida Strega dell'Ovest! Ti farebbe subito prigioniera!

Strega del Nord - E a nord è il mio paese... anche lì un grandissimo deserto! Credo proprio che tu debba restare per sempre con noi!

Narratore (VFC) - A questo punto Dorothy scoppiò in lacrime e anche i Munchkin tirarono fuori i fazzoletti e si misero a singhiozzare. La donnina, invece, si tolse il cappello e lo tenne in equilibrio sul naso per la punta. D'improvviso il cappello si trasformò in una minuscola lavagna sulla quale stava scritto con il gesso, a grandi lettere: che Dorothy vada alla città di smeraldo.

Strega del Nord - Ti chiami Dorothy?

Dorothy (con aria triste) - Sì

Donnina - Devi andare alla Città di Smeraldo! Forse il Mago Oz ti aiuterà, è un mago buono.

Dorothy - E come ci vado da lui?

Donnina - Devi andarci a piedi, anche se il viaggio sarà molto lungo e pericoloso! Io non posso venire con te, ma farò in modo di tenerti lontana dai guai. Ti darò un bacio, nessuno oserà nuocere a chi è stato baciato dalla Strega del Nord. (Si avvicina a Dorothy

e le dà un bacio sulla fronte lasciando un'impronta rotonda e lucente) La strada per raggiungere la Città di Smeraldo è lastricata di pietre gialle, seguila e non ti perderai. Quando sarai al cospetto di Oz non aver paura e chiedigli aiuto! Addio cara bambina.

A questo punto gli omini si inchinano a Dorothy e le augurano buon viaggio uscendo di scena. La donnina gira tre volte sul tallone sinistro ed esce. Restano solo Dorothy e Toto in scena. Dopo essersi guardati intorno, escono da dove erano entrati.

SCENA III – CERVELLO

La scenografia resta quella precedente. Dorothy entra in scena, insieme a Toto, mentre VCF narra. Stanno entrambi mangiando una fetta di pane e burro. Dorothy ha cambiato d'abito e ha in più il cestino per la merenda, pronta per il viaggio.

Narratore (VFC) - Rimasta sola, Dorothy si accorse che tutte le emozioni delle ultime ore le avevano risvegliato l'appetito. Tagliò una fetta di pane, la spalmò di burro e la divise con Toto, poi con un secchio attinge acqua dal torrente e bevve. Nel frattempo aveva cambiato l'abito per prepararsi al viaggio. Era di cotone a quadretti bianchi e blu, e sebbene il blu si fosse scolorito per i molti bucati, era ancora un bel vestitino. Lei si lavò con l'acqua rimasta nel secchio, indossò il vestito pulito e si appuntò sui capelli una cuffietta rosa; il pane che era avanzato lo sistemò in un panierino, coprendolo con un tovagliolo bianco. Poi dette una occhiata ai suoi piedi e vide che le scarpe erano proprio in cattive condizioni, tutte logore e stinte.

Dorothy - Ehi Toto! Che dici?! Non reggeranno per tutto il viaggio queste, vero? Chissà se sono della mia misura le scarpine rosse! (Corre a prenderle e le prova) Guarda! Vanno benissimo! E sono anche belle e comode! Siamo pronti per partire!(Con entusiasmo) Direzione Città di Smeraldo! Dobbiamo tornare a casa!!!

I due si mettono in viaggio. In sottofondo una musica tipo marcia allegra accompagnerà le prossime scene. Dorothy inizia a marciare sul posto, rivolta verso il pubblico, dando l'idea del cammino. Questa musica allegra e giocosa è interrotta da piccoli scherzi e inseguimenti con Toto. Sullo sfondo si possono proiettare immagini di paesaggi che diano l'idea del passaggio di ambiente e l'alternarsi di giorno e notte. Di giorno cammina, di notte si appisola e dorme.

Narratore (VFC) - Cammina, cammina, ad un certo punto cominciò a sentirsi stanca. Si sedette per riposarsi un po' e lo sguardo fu attirato da uno Spaventapasseri, infilato in cima a un palo per tenere lontani gli uccelli. Dorothy, con il mento appoggiato alla mano lo osservò a lungo. La testa era fatta con un sacchetto di tela riempito di paglia sul quale erano stati dipinti gli occhi, il naso e la bocca; la testa era sormontata da un vecchio cappello a cono, azzurro, che doveva essere appartenuto a qualche Munchkin.

Copione

Il corpo era fatto di un vestito blu, logoro e sbiadito, anch'esso ben imbottito di paglia; ai piedi, il fantoccio calzava un paio di stivali azzurri con la punta all'insù. Ad un certo punto, a Dorothy sembrò che uno degli occhi ammiccasse. Lì per lì pensò di essersi sbagliata: nel Kansas non aveva mai visto spaventapasseri che ammiccavano. Ma ecco he, subito dopo, il fantoccio chinò la testa con aria amichevole! Allora Dorothy raggiunse lo Spaventapasseri, mentre Toto girava intorno al palo abbaiano a più non posso.

Spaventapasseri (con voce rauca) - Buongiorno!

Dorothy (sorpresa) - Ehi! Ma tu parli!

Spaventapasseri - E certo! Come stai?

Dorothy - Bene, grazie! E tu?

Spaventapasseri - Come pensi possa stare uno con un palo conficcato nella schiena, a spaventare tutto il giorno uccelli? È una gran noia stare quassù, sai? Non è che mi aiuteresti a scendere?

Dorothy - Ma certo! (Lo stacca dal palo)

Spaventapasseri (ancora barcollando e cercando di tenersi in piedi) - Oh beata libertà! Mi sento già un altro! (Facendo qualche giravolta e passo qua e là) Ehi bambina, ma tu chi sei? E dove stai andando?

Dorothy - Sono Dorothy e vado alla Città di Smeraldo per chiedere ad Oz di farmi tornare a casa!

Spaventapasseri - Mi spiace, io non so dove si trovi la Città di Smeraldo! Non so neanche chi sia questo Oz! Devi sapere che io la testa piena di paglia... non ho il cervello!

Dorothy - Ah... Mi dispiace!

Spaventapasseri - Credi che il mago di Oz possa aiutare anche me? Dici che mi darebbe un po' di cervello?

Dorothy - Non saprei! Ma possiamo provare, no?

Spaventapasseri - Giusto! A me non dispiace avere un corpo di paglia: non sento dolore, non mi stanco mai; l'unica cosa di cui ho paura è un fiammifero acceso. Solo che non mi va di essere trattato come uno stupido solo perché non ho un cervello! Come faccio a diventare intelligente se in testa ho solo paglia? Verrò con te!

Dorothy - Andiamo!

Parte la precedente marcia e i due più Toto si mettono in viaggio. La camminata è allegra e giocosa con un fare anche goffo dei movimenti, sempre rivolti al pubblico. Di nuovo vengono proiettate immagini sullo sfondo per dare l'idea del cammino e giorno/notte. Quando si alternano giorno e notte, mimando si fa capire i momenti in cui si è in cammino e i momenti in cui si dorme, alternando anche la musica che abbassa leggermente il volume.

SCENA IV – CUORE

I personaggi sono sempre in scena. È giorno, si marcia.

Narratore (VFC) - Mentre i nostri amici erano in cammino, decisero di fermarsi per un rapido spuntino. La passeggiata era stata lunga e faticosa e stanchezza iniziavano a farsi sentire. Il rapido spuntino era finito e Dorothy stava avviandosi verso la strada lastricata di pietre gialle per riprendere il cammino, quando si fermò di botto: aveva sentito un lungo gemito, a poca distanza.

Dorothy (preoccupata) - Che succede?

Spaventapasseri - Non saprei! Andiamo a vedere! (Si dirigono verso un lato del palco)

Narratore (VFC) - Di nuovo il gemito si ripeté. Sembrava provenire da un punto alle loro spalle. Si volsero e, fatti pochi passi nella foresta, l'attenzione di Dorothy fu attratta da qualcosa che luccicava tra le fronde illuminate dal sole. Corse da quella parte e si fermò di botto con un grido di sorpresa. Il grosso tronco di un albero era stato spaccato a metà e, lì accanto, c'era un uomo fatto di latta con una scure in mano. La testa, le braccia e le gambe erano unite al tronco da giunti snodabili, ma ciò nonostante se ne stava immobile in quella scomoda posizione con la scure alzata, rigido come un baccalà. Dorothy lo guardò sbigottita e così pure lo Spaventapasseri. Toto invece, abbaiano furiosamente, corse ad addentare una delle gambe di latta e subito si allontanò uggiano: si era fatto un gran male ai denti.

Dorothy - Ma allora eri tu? Come sei finito qui?

Boscaiolo di latta - È un anno che mi lamento ma nessuno mi sente, ho bisogno dell'oliatore per ungere le mie giunture! Sono talmente arrugginite che non riesco più a muoverle! Corri a prenderlo nella capanna!

Dorothy (uscendo e rientrando) - Eccolo qui! Inizio ad ungerli!

Boscaiolo di latta (mentre gli vengono unte le giunture) - Se non foste arrivati, sarei rimasto qui per sempre ad arrugginirmi, vi devo la vita e la libertà! Ma come mai da queste parti?

Dorothy - Andiamo alla Città di Smeraldo dal grande Mago Oz! Voglio che mi indichi la strada per tornare a casa mia nel Kansas! Invece lo Spaventapasseri vuol chiedergli un cervello!

Boscaiolo di latta - Credi che Oz potrebbe darmi un cuore?

Dorothy - Penso di sì!

Boscaiolo di latta (messosi in piedi) - Allora vengo con voi! Un tempo ero un uomo in carne ed ossa, poi per colpa di una maledizione, la mia scure mi ha

Copione

privato via via di ogni parte del corpo, compreso il cuore, che è la cosa che mi manca di più. Spero siate contenti se mi unisco a voi.

Spaventapasseri - Certo! Siamo lieti della tua compagnia!

Boscaiolo di latta - Metti nel cestino l'oliatore! In caso di pioggia potrei averne bisogno!

Parte la precedente musica; i tre e Toto si mettono in viaggio con movimenti goffi sempre rivolti al pubblico.

Di nuovo vengono proiettate immagini sullo sfondo per dare l'idea del cammino e giorno/notte. Quando si alternano giorno e notte, mimando si fa capire i momenti in cui si è in cammino e i momenti in cui si dorme, alternando anche la musica che abbassa leggermente il volume

SCENA V - CORAGGIO

La scena si ambienta nella foresta. Per dare l'idea della foresta si può arricchiare lo sfondo con alberi, realizzati con cartone e opportunamente introdotti in scena.

Narratore (VFC): Mentre parlavano, i tre avevano continuato a inoltrarsi nella foresta. La strada era sempre lastricata di pietre gialle, ma sopra c'erano caduti tanti di quei rami secchi e foglie che a camminarci sopra si faceva una gran fatica. C'erano pochi uccelli in quel posto buio e intricato, non si udivano né canti né trilli ma, di tanto in tanto, dal folto si alzava il cupo brontolio di qualche animale feroce. Ogni volta Dorothy sussultava, con il cuore in gola e Toto, a coda bassa, le trotterellava alle calcagna, spaventato pure lui.

Dorothy (guardandosi intorno con paura)- Secondo voi quanto ancora dovremmo stare in questa foresta?

Boscaiolo di latta - Non saprei dirti, non sono mai stato alla Città di Smeraldo. Ma io non ho paura, lo Spaventapasseri non può essere mai ferito e tu hai il bacio della strega che ti protegge! Siamo al sicuro, no?

Dorothy - E già! E il mio Toto chi lo protegge?!

Boscaiolo di latta - Tranquilla! Ci siamo qui noi!

Narratore (VFC) - Non aveva finito di pronunciare l'ultima parola che dalla foresta si alzò un terribile ruggito e un istante dopo un leone enorme balzò in mezzo alla strada. Con un colpo di zampa fece volare lo Spaventapasseri sul ciglio della strada poi, con i suoi artigli, cercò di colpire il Boscaiolo. Ma, con sua grande sorpresa, gli artigli scivolarono sul metallo e l'unico risultato che ottenne fu di far cadere a terra l'ometto. Toto, trovandosi davanti a un nemico in carne e ossa e non a una voce soltanto, riacquistò tutto il suo coraggio e abbaiando a più non posso si lanciò contro il Leone che subito spalancò una bocca grande come un forno per divorarlo. Dorothy, nel vedere che il suo amato cagnolino stava per fare una gran brutta fine, senza badare al pericolo, si precipitò sul Leone e la

schiaffeggiò sul muso con tutte le sue forze.

Dorothy - Non osare toccare Toto! Vergognati! Sei un codardo a prendertela con un cagnolino, grande e grosso come sei!

Leone - Lo so, ho sempre saputo di essere un codardo! Cosa posso farci?

Dorothy - Perché sei un codardo?

Leone (con aria triste) - Non so...credo di essere nato così! Le bestie della foresta credono che io sia coraggiosissimo! Ho imparato fin da piccolo che l'unica arma in grado di aiutarmi era il mio ruggito. Per il resto, se anche un solo animale provasse ad aggredirmi, scapperei impaurito come un codardo.

Spaventapasseri - Ma tutto questo è assurdo! Il re degli animali non può essere un codardo!

Leone (piangendo) - Lo so, perciò sono infelice! Appena c'è un pericolo, il cuore mi batte forte dalla paura!

Spaventapasseri - Io sto andando dal grande Oz per chiedergli un cervello! E lui va per un cuore.

Dorothy - Io invece per chiedergli di farmi tornare a casa mia, in Kansas! Potresti chiedergli del coraggio!

Leone - Se mi accettate vengo con voi! Non riesco più a vivere senza coraggio!

Dorothy - Sei il benvenuto! Con i tuoi ruggiti potrai tenere lontane le bestie feroci!

Parte la precedente musica; i quattro e Toto si mettono in viaggio con movimenti goffi sempre rivolti al pubblico. Di nuovo vengono proiettate immagini sullo sfondo per dare l'idea del cammino e giorno/notte. Quando si alternano giorno e notte, mimando si fa capire i momenti in cui si è in cammino e i momenti in cui si dorme, alternando anche la musica che abbassa leggermente il volume. Si chiude il sipario

SCENA VI

COOPERAZIONE - CAMMINO - COLLABORAZIONE

Si apre il sipario e i quattro amici sono immobili sulla scena, rivolti verso il pubblico, illuminati da una luce bianca fioca. Appena il narratore inizia il racconto, i personaggi iniziano a mimare quanto narrato e nuovi personaggi entrano in scena man mano che vengono nominati e, anch'essi, riproducono i movimenti secondo il racconto. È un susseguirsi di immagini e mimi che accompagnano il racconto; in sottofondo la musica precedente che si sente appena, per ricordare l'idea del viaggio.

Narratore (VFC) - Nel corso del viaggio, la strana compagnia s'imbatté in creature diverse e bizzarre: alcune di esse pericolose, come i mostruosi Kalidas dal busto d'orso e la testa di tigre. Il Leone, sebbene fosse spaventato a morte, si fermò per fronteggiare i nemici e lanciò un ruggito così spaventoso che Dorothy gridò di paura e lo Spaventapasseri inciampò rischiando di cadere. Per un momento, i due Kali-

Copione

das si fermarono, sbigottiti, poi si resero conto di essere ben più grossi dell'avversario e in due contro uno, e ripresero la carica. Il Leone non rimase certo ad aspettarli e, rapidissimo, iniziò a scappare. Grazie all'intervento del Boscaiolo di Latta, i due Kalidas caddero nel precipizio. Il giorno seguente, più avanti, un fiume divideva la strada di mattoni gialli, e il gruppo costruì una zattera per attraversarlo. Lo Spaventapasseri, però, restò in mezzo al fiume, aggrappato al suo remo, e i suoi amici riuscirono a salvarlo solamente grazie all'aiuto di una cicogna alla quale i protagonisti, ormai tristi perché non sapevano come salvare il loro amico, chiesero di recuperarlo e trasportarlo a riva. Con grande sorpresa della cicogna, il passeggero risultò essere molto leggero e per cui fu portato subito sano e salvo dagli amici. Giunsero, quindi, in un campo di papaveri che spandevano nell'aria un effluvio soporifero, un profumo talmente potente, che chi ne aspirava troppo, non si sarebbe svegliato mai più. Dorothy, Toto e il Leone si addormentarono, ma fortunatamente lo Spaventapasseri e il Boscaiolo di latta restarono svegli (non essendo creature in carne ed ossa). Riuscirono così a salvare Dorothy e il cagnolino, ma il Leone era troppo pesante. Mentre lo Spaventapasseri e il Boscaiolo di latta si rammaricavano per aver perso un amico (non avevano alcun modo per salvarlo), ecco arrivare di corsa un topino campagnolo inseguito da un feroce gatto selvatico. Vedendo il topino in difficoltà, il Boscaiolo di latta non ci pensò su due volte e, con la sua ascia, staccò la testa del gatto, salvando così il topolino. In realtà non era un semplice topolino, ma la Regina dei topi campagnoli che, grata della vita salvata, si mise a disposizione della compagnia. È solo grazie all'intervento della regina dei topi campagnoli che il Leone si salverà: da ogni parte chiamò i topini del suo regno che accorsero e, tutti insieme, trasportarono il leone lontano dal campo di papaveri.

Per rendere la scena animata si possono utilizzare luci di vario colore ad intermittenza. Per la parte che narra dei topini campagnoli si può pensare di far giungere vari attori non soltanto dalle quinte del palco ma anche dalla sala, per rendere l'idea del richiamo da ogni parte del paese.

SCENA VII – CERCARE

La scena si apre con i quattro amici che mimano il racconto del narratore. Col proseguire del racconto, una luce verde investe la scena. I personaggi si muovono incuriositi.

Narratore (VFC): Ci volle del tempo prima che il Leone Codardo si risvegliasse, perché aveva aspirato una gran quantità del terribile profumo dei papaveri. Attesero un po' che il Leone avesse ripreso le forze e poi partirono. La gioia fu grande quando finalmente rimisero piede sulla strada che li avrebbe portati alla Città di Smeraldo e al grande Oz. C'erano di nuovo

degli steccati ai lati della strada, ma non più dipinti di azzurro, bensì di verde. E anche la casetta di un contadino che videro in lontananza era dello stesso colore. La gente portava vestiti di panno color verde smeraldo e cappelli a punta uguali a quelli dei Munchkin, ma verdi. Via via che procedevano, la luce verde si faceva sempre più intensa e la speranza di esser giunti alla meta si faceva sempre più grande; invece dovettero camminare fino al pomeriggio inoltrato prima di giungere in vista delle alte mura, naturalmente color verde intenso, che chiudevano la Città di Smeraldo. La strada lastricata di pietre gialle finiva proprio davanti ad una grande porta tempestata di smeraldi che scintillavano tanto da accecare perfino gli occhi dipinti dello Spaventapasseri. Accanto alla porta c'era un campanello. Dorothy suonò e all'interno delle mura si udì un tintinnio argentino, poi lentamente i battenti si aprirono e un omino vestito di verde stava lì ad accoglierli.

Omino - Cosa siete venuti a fare qui?

Dorothy - Vorremmo vedere il grande Oz!

Omino - Sono anni che nessuno chiede di vederlo! È potente e terribile e se qualcuno osa disturbarlo con qualche sciocchezza, potrebbe annientarvi senza pensarci due volte.

Spaventapasseri - Non sono sciocchezze! E poi ci hanno detto che Oz è un mago buono!

Omino - È vero, è buono, ma non sopporta chi osa disturbarlo solo per curiosità! Ad ogni modo, dovrete prima indossare degli occhiali, altrimenti lo splendore della Città di Smeraldo vi accecherebbe! Ogni paio è chiuso da lucchetto e solo io ne possiedo la chiave. Ordini di Oz!

Dopo aver fatto indossare a ciascuno un paio di occhiali

Omino - Ora possiamo andare!

SCENA VIII – CREATIVITÀ

In scena la sala del trono di Oz

Narratore (VFC) - Giunti al palazzo di Oz, il Mago si rese disponibile a riceverli a partire dal giorno successivo, quando li avrebbe mandati a chiamare uno per volta. E così fecero. La prima ad essere chiamata fu proprio Dorothy. Allo squillo del campanello, varcò la soglia con un gran batticuore. Si trovò in un posto favoloso: una stanza grande con il soffitto a cupola pieno di smeraldi, così come pareti e pavimento. Dall'alto pioveva una luce verde, intensissima, che traeva barbagli dagli smeraldi. Ma ciò che più la colpì fu il grande trono di marmo verde al centro, scintillante anch'esso di gemme. Sul trono c'era una testa calva enorme, senza tronco, né gambe, né braccia con enormi occhi, un enorme naso e un' enorme bocca. Mentre la fissava, Dorothy vide gli occhi roteare lentamente e fissarla con uno sguardo penetrante, indagatore.

teatrale

Copione

Mago di Oz (con voce profonda) - Sono il grande e terribile Oz. Chi sei tu? Perché sei al mio cospetto?

Dorothy - Sono una bambina piccola e indifesa, venuta qui a chiedere il vostro aiuto!

Mago di Oz - Cosa vuoi bambina!?

Dorothy - Vorrei tornare a casa mia, nel Kansas.

Mago di Oz - E perché dovrei aiutarti?

Dorothy - Perché tu sei potente e un grande Mago che può tutto!

Mago di Oz - Qui non si fa niente per niente. Se tu vuoi il mio aiuto, anche tu dovrai aiutarmi!

Dorothy - Cosa dovrei fare?

Mago di Oz - Uccidi la perfida Strega dell'Ovest e io ti rimanderò nel Kansas!

Dorothy - Ma io non voglio!

Mago di Oz - Solo quando mi avrai annunciato di averla uccisa, io esaudirò la tua richiesta! Adesso vattene e torna quando avrai compiuto l'impresa!

Narratore (VFC) - Fu la volta dello Spaventapasseri e sul trono di marmo verde vide una bellissima signora vestita di verde, con una corona di smeraldi sui lunghi capelli verdi e due leggerissime ali attaccate alle spalle, che si muovevano ad ogni soffio d'aria. Lo Spaventapasseri si inchinò quanto gli permetteva il suo corpo impagliato. La bella signora lo guardò con dolcezza e iniziò a parlare.

Mago di Oz (con voce dolce) - Sono il grande e terribile Oz. Chi sei tu? Perché sei al mio cospetto?

Spaventapasseri - Sono uno Spaventapasseri imbottito di paglia; sono qui a chiedere aiuto!

Mago di Oz - Cosa vuoi da me!?

Spaventapasseri - Vorrei avere un cervello, in modo da diventare un uomo.

Mago di Oz - E perché dovrei aiutarti?

Spaventapasseri - Perché tu sei saggia e potente e nessun altro può aiutarmi!

Mago di Oz - Qui non si fa niente per niente. Se vuoi il mio aiuto, anche tu dovrai aiutarmi!

Spaventapasseri - Cosa dovrei fare?

Mago di Oz - Uccidi la perfida Strega dell'Ovest e io ti darò un cervello!

Spaventapasseri - Ma non lo avevi chiesto già a Dorothy?!

Mago di Oz - Poco importa chi sarà a sbarazzarmi di lei! Solo quando mi avrai annunciato di averla uccisa, io esaudirò la tua richiesta! Adesso vattene e torna quando ti sarai guadagnato il cervello che desideri!

Narratore (VFC) - Fu la volta del Boscaiolo di latta. Entrando nella stanza del trono, si chiedeva se Oz avrebbe avuto l'aspetto di una testa o di una donna. Fu sorpreso nel vedere che aveva assunto la forma di una belva spaventosa. Sul trono, infatti, era seduto un animale con il corpo simile a quello di un elefante e una testa che ricordava quella del rinoceronte, con ben cinque occhi. Dal corpo spuntavano cinque braccia e cinque gambe, lunghe e sottili, il tronco era ricoperto da un pelo ruvido e lanoso. Insomma un vero e proprio mostro, di quelli che sembrano usciti da un brutto sogno notturno. Per fortuna non aveva un cuore e così non provò paura, solo una grande delusione. La bestia parlò.

Mago di Oz (con voce che sembrava un ruggito) - Io sono il grande e terribile Oz. Chi sei tu? E perché sei al mio cospetto?

Boscaiolo di latta - Sono uno boscaiolo fatto di latta e sono venuto qui a chiedere il vostro aiuto: vorrei avere un cuore, in modo da poter avere dei sentimenti e poter amare.

Mago di Oz - E perché dovrei aiutarti?

Boscaiolo di latta - Perché solo tu sei in grado di potermi aiutare!

Mago di Oz - Aiuta Dorothy ad uccidere la perfida Strega dell'Ovest e io ti darò un cuore!

Narratore (VFC) - Tutti si stupirono per quelle continue trasformazioni del Mago. Il Leone varcò la porta baldanzoso, si guardò intorno e tutta la sua baldanza svanì come per incanto. Sul trono c'era una gran palla di fuoco così lucente e fiammeggiante che non si poteva fissarla per più di un istante! Tentò di avvicinarsi, ma il calore era così forte che gli bruciò i baffi. Allora fece precipitosamente marcia indietro e si fermò vicino alla porta tremando come una foglia. Una voce, bassa e calma, uscì dalla palla di fuoco.

Mago di Oz (con voce bassa e calma) - Io sono il grande e terribile Oz. Chi sei tu?

Leone - Sono un leone codardo, sempre in preda alla paura e vorrei avere coraggio, in modo da poter essere il Re degli Animali, come mi definiscono.

Mago di Oz - Perché dovrei aiutarti?

Leone - Perché solo tu sei in grado di esaudirmi!

Mago di Oz - Dammi prova che la perfida Strega dell'Ovest sarà morta e io ti darò coraggio!

Narratore (VFC) - Ai quattro non restava altro da fare che partire per uccidere la perfida Strega dell'Ovest!

SCENA IX – CREDERE

Appena il narratore inizia il racconto, i personaggi iniziano a mimare quanto narrato e nuovi personaggi entrano in scena man mano che vengono nominati e, anch'essi,

teatrale

Copione

riproducono i movimenti secondo il racconto. È un susseguirsi di immagini e mimi che accompagnano il racconto; in sottofondo la musica precedente che si sente appena, per ricordare l'idea del viaggio.

Narratore (VFC): Durante il viaggio alla ricerca della Strega dell'Ovest, Dorothy e i compagni dovettero affrontare numerosi avversari, mandati dalla Strega dell'Ovest per ucciderli. Bisogna dire a questo punto che la perfida Strega dell'Ovest aveva un occhio solo, potente, ma così potente che con quello riusciva a vedere dappertutto. Così, mentre se ne stava seduta sulla porta del suo castello, guardandosi distrattamente intorno, vide Dorothy addormentata circondata dai suoi amici e così decise di inviare dapprima i lupi (mozzati dalla scure del Boscaiolo di Latta); il giorno dopo fu la volta delle cornacchie: i corvi erano quaranta e per quaranta volte lo Spaventapasseri torse colli; poi seguirono le api nere (*morte spezzando i pungiglioni contro il Boscaiolo di Latta, mentre gli altri si erano nascosti sotto l'imbottitura di paglia dello Spaventapasseri*) e l'esercito dei Winkie che non poteva disobbedire alla perfida strega. Questi ultimi, non essendo gente molto coraggiosa, furono terrorizzati dal ruggito del Leone vigliacco. Infine, la Strega usò il potere del Cappello Dorato per inviare contro i viandanti le Scimmie Alate che smantellarono il Boscaiolo di Latta e lo Spaventapasseri disperdendoli, ma non osarono far del male a Dorothy, riconoscendo il segno del bacio della Strega Buona del Nord. Si limitarono, quindi, a portarla insieme a Toto e il Leone al castello della Strega Cattiva.

Nel castello della Strega dell'Ovest

Scimmie alate - Abbiamo fatto del nostro meglio per eseguire i tuoi ordini: il Boscaiolo di Latta e lo Spaventapasseri sono stati distrutti, il Leone è chiuso nel recinto di ferro, ben legato. Ma non possiamo nuocere a questa bambina e neanche al suo cane. Adesso ce ne andiamo e ricordati che non potrai chiamarci mai più in tuo aiuto. Questo era il tuo ultimo desiderio. Addio.

Strega dell'Ovest (a Dorothy) - Dovrai obbedirmi in tutto e per tutto, se non vuoi fare la fine del Boscaiolo di Latta e dello Spaventapasseri. Lucida pentole e padelle, spazza il pavimento e ravviva il fuoco nel caminetto, porta su altra legna dalla cantina. (*Rivolgendosi al Leone*) E tu, Leone, sarai presto bardato come un cavallo. Ma se non posso bardarti, posso farti morire di fame. Non avrai niente da mettere sotto i denti finché non ti deciderai a fare a modo mio.

Narratore (VFC) - La strega non riusciva a spiegarsi come il Leone resistesse così a lungo al digiuno pur di non esserle schiavo. Ignorava che ogni sera, dopo che lei era andata a letto, Dorothy prendeva un po' di carne dalla dispensa e, silenziosamente, la portava all'amico. Dorothy lavorava da mattina a sera sen-

za soste e ciò nonostante spesso la perfida Strega la rimproverasse e minacciava di picchiarla con il manico del vecchio ombrello che portava con sé. La Strega, intanto, non faceva che pensare al modo di impadronirsi delle magiche scarpette rosse di Dorothy. Un giorno mise una sbarra di ferro in mezzo alla cucina; poi con i poteri magici (*i pochi che le restavano*), la fece diventare invisibile a occhio umano. Poco dopo Dorothy entrò in cucina, inciampò nella sbarra invisibile e cadde a terra lunga distesa e una delle scarpette rosse le si sfilò dai piedi. Prima che lei si alzasse per correre a riprenderla, la strega se n'era già impadronita e se l'era infilata.

Dorothy - Restituiscimi subito la scarpetta!

Strega dell'Ovest - Mai! Adesso è mia!

Dorothy - Sei proprio cattiva! Non ne hai diritto!

Strega dell'Ovest - Ora è mia e prima o poi riuscirò a prenderti anche l'altra!

Narratore (VFC) - A queste parole, Dorothy perse quel poco di pazienza che le era rimasta, afferrò un secchio colmo d'acqua che aveva appena portato dal pozzo e lo scagliò addosso alla perfida Strega, inzuppandola da capo a piedi.

Strega dell'Ovest - Guarda cosa hai fatto!!! Tra poco sarà liquefatta! Non lo sapevi?

Dorothy - Mi dispiace! Ma come avrei potuto saperlo?

Strega dell'Ovest - Tra qualche istante non ci sarò più e il castello sarà tuo! È finita!!!

Narratore (VFC) - Con queste ultime parole la perfida Strega cadde a terra, trasformata in una pozza liquida che si sparse sul pavimento lucido della cucina. Dorothy allora ci gettò sopra un altro secchio colmo d'acqua limpida e spazzò il tutto fuori della porta. Raccolse la scarpetta, se la infilò e corse ad avvertire il Leone.

SCENA X - CURA

Narratore (VFC): Per prima cosa Dorothy radunò i Winkie e annunciò loro che non erano più schiavi, dato che la loro tiranna era morta. I Winkie gialli furono felicissimi; da anni la strega li costringeva a fare i lavori più pesanti.

Dorothy - Siete disposti ad aiutarci a ritrovare lo Spaventapasseri e il Boscaiolo di Latta?

Winkie (insieme) - Per la nostra liberatrice faremo qualsiasi cosa.

Narratore (VFC) - E così fecero! Non solo riuscirono a trovare il Boscaiolo di Latta e lo Spaventapasseri, ma li rimisero anche in sesto. I quattro amici erano pronti per intraprendere la strada per tornare dal Grande Oz, ognuno a reclamare la ricompensa

Copione

a tanta impresa. Così si incamminarono e Dorothy portò con sé non solo le scarpette rosse della Strega dell'Est, ma anche il cappello giallo della Strega dell'Ovest. Grazie all'aiuto della Regina dei topi cam-pagnoli, Dorothy scoprì il potere del cappello giallo e invocò l'aiuto delle Scimmie Alate per riuscire a fare ritorno al Palazzo del Grande Oz.

SCENA XI – COMPRENSIONE

Narratore (VFC) - Dorothy e i suoi amici raggiunsero la grande porta della Città di Smeraldo e suonarono il campanello. Dopo un po' di tempo, i battenti si aprirono e comparve il Guardiano della Porta che già conoscevano e che fece strada verso il palazzo di Oz. Oz, però, si rifiutava di riceverli e, dopo vari tentativi, lo Spaventapasseri mandò a dire che nel caso in cui non li avesse ricevuti sarebbero intervenuti chiamando le Scimmie Alate. A tale minaccia, il Grande Oz dovette riceverli, chiedendo di farli entrare il mattino seguente. Il mattino seguente, ciascuno si aspettava di vedere il mago sotto l'aspetto con cui si era presentato la volta precedente. Invece, con grande sorpresa generale, nella stanza non c'era nessuno. Allora rimasero vicino alla porta, stretti l'uno all'altro per farsi coraggio, perché il silenzio di quella stanza vuota era più terribile delle pur terribili forme assunte dal mago.

Sala del Trono

Mago di Oz - Io sono il grande e terribile Oz, perché mi cercate?

Dorothy (*guardandosi intorno*) - Dove sei?

Mago di Oz - Sono ovunque. Appena mi siederò sul trovo potrete parlarli.

Dorothy - Siamo venuti a chiedere di rispettare le tue promesse!

Mago di Oz - La Strega dell'Ovest è morta davvero?

Dorothy - Sì, liquefatta!

Mago di Oz - Devo riflettere! Tornate domani!

Leone (*con un forte ruggito*) - Adesso mantieni le promesse!

A questo punto Oz cade dalla paura. Si scopre che è un omino vecchio, calvo e rugoso.

Boscaiolo di latta (*gridando*) - Chi sei?

Mago di Oz - Sono Oz! Il grande e potente Oz! Farò quello che volete, ma non farmi del male!

Dorothy - Allora ci hai imbrogliati! Non sei un grande mago! Ora come faremo ad esaudire i nostri desideri?

Mago di Oz - Nessuno sa che sono un imbroglione, solo voi! Sono sempre riuscito ad ingannare tutti! Mi vergogno tanto! Io sono nato a Omaha e col tem-

po decisi di diventare mongolferista! Un giorno le corde si aggrovigliarono e si ruppero e il vento mi trascinò sempre più in alto...fino ad arrivare qui! Le persone mi videro calare del cielo e pensarono che fossi un grande mago! Ed eccomi qui! Glielo feci credere, ma in realtà non ho i poteri per mantenere nessuna delle promesse fatte!

Dorothy - Sei proprio un uomo cattivo!

Spaventapasseri - Allora niente cervello!

Mago di Oz - Non ne hai bisogno. Ogni giorno impari qualcosa di nuovo, no? Solo l'esperienza rende intelligenti e più il tempo passa, più l'esperienza cresce!

Boscaiolo di latta - E il mio cuore?

Mago di Oz - Hai torto a desiderare un cuore. Chi lo possiede spesso è infelice. Non immagini quanto sei fortunato a esserne privo.

Leone - E il mio coraggio?

Mago di Oz - Tu ne hai già in abbondanza. Quello che ti manca è la fiducia in te stesso.

Dorothy - E io come farò a tornare in Kansas?

Mago di Oz - Per questo dovrò riflettere qualche altro giorno! Quanto a voi tre venite domattina! Per il momento siete tutti miei ospiti!

Narratore (VFC) - E così il mattino seguente ognuno dei tre ebbe il suo dono. Un cervello fatto di un miscuglio creato con una manciata di crusca, una di spilli e una di chiodi; un cuore realizzato con un sacchetto di seta a forma di cuore pieno di segatura e infine il coraggio, una pozione magica creata con un liquido tutt'altro che buono. I tre amici ne furono molto contenti, Dorothy meno, che ancora aspettava una soluzione per poter tornare in Kansas.

Si chiude il sipario

SCENA XII – CORRESPONSABILITÀ- COMUNITÀ

Si apre il sipario e i quattro amici sono immobili sulla scena, rivolti verso il pubblico, illuminati da una luce bianca fioca. Appena il narratore inizia il racconto, i personaggi stanno fermi e immobili a guardare il pubblico. Appena inizia il viaggio verso Sud, iniziano a mimare quanto narrato e nuovi personaggi entrano in scena man mano che vengono nominati e, anch'essi, riproducono i movimenti secondo il racconto. In un susseguirsi di immagini e mimi che accompagnano il racconto e il precedente sottofondo musicale, che si sente appena, che ricorda l'idea del viaggio

Narratore (VFC) - Per tre giorni di fila Oz non dette notizie di sé. E furono tre giorni molto tristi per la povera Dorothy, mentre i suoi amici erano felici e spensierati. Lo Spaventapasseri affermava di avere la testa piena di pensieri meravigliosi. Il Boscaiolo di Latta camminando su e giù sentiva il cuore ballonzolare nel petto e non faceva che ripetere che quel

teatrale

Copione

cuore era dolce, tenero e nobile assai più di quello che aveva avuto quando era un uomo in carne e ossa. Il Leone, poi, dichiarava di non aver più paura di niente, di esser pronto ad affrontare belve, mostri, draghi. Insomma, tutti erano soddisfatti, salvo Dorothy che si struggeva dalla voglia di tornare nel suo Kansas. Finalmente il quarto giorno Oz la mandò a chiamare e le illustrò il progetto. Per ricondurre Dorothy e Toto a casa, il Mago costruì una nuova mongolfiera, e decise di tornare a casa anch'egli. Lo Spaventapasseri venne eletto dal Mago nuovo reggente della Città di Smeraldo. A causa di un incidente, tuttavia, la mongolfiera partì con solo il Mago a bordo. A Dorothy consigliarono allora di chiedere aiuto a Glinda, la Strega buona del Sud, e così i quattro amici decisero di rimettersi in viaggio verso il paese dei Quadling. (Musica) Anche in questo caso, non mancarono incontri con personaggi strani e pericolosi. Dapprima gli alberi guerrieri che sbarrarono loro la strada, superati grazie all'accetta del Boscaiolo di Latta. Poi giunsero nella foresta, dove il Leone codardo uccise un ragno gigantesco che terrorizzava gli animali di cui venne eletto Re. Egli acconsentì, ma decise di stabilirsi nella foresta solo dopo che Dorothy fosse partita. Infine arrivarono nel paese delle Teste-Martello, degli strani umanoidi con gambe, senza braccia e un collo allungabile insieme alla loro micidiale testa. Ormai credendosi spacciati, ricordarono che Dorothy aveva a disposizione un ultimo desiderio e decisero di interpellare i poteri del cappello giallo. Così gli amici superarono il paese ostile volando con le Scimmie Alate e giunsero nella terra della Strega del Sud.

Davanti al castello. Alle tre fanciulle che fanno da guardia in uniforme rossa.

Guardia - Perché siete venuti nel Paese del Sud?

Dorothy - Per vedere la Strega buona del Sud. Possiamo entrare?

Guardia - Ditemi i vostri nomi e chiederò se vuol ricevervi.

Dorothy - Io sono Dorothy e con me ci sono Toto, Spaventapasseri, Boscaiolo di Latta e Leone.

La guardia esce. Entra poco dopo.

Guardia - Potete entrare. Glinda vi riceverà subito. Escono di scena.

SCENA XIII – CONDIVIDERE

Al cospetto della Strega del Sud

Glinda - Cosa posso fare per te?

Dorothy - Vorrei tornare nel Kansas, dalla zia Emmy e dallo zio Henry.

Glinda - Sei una bambina dolcissima, ti aiuterò volentieri ma in cambio voglio il tuo berretto d'oro.

Dorothy - Certo! Tanto a me non serve più! Ora lei potrà chiamare per tre volte le Scimmie Alate!

Glinda - E infatti per tre volte avrò bisogno del loro aiuto! (Rivolta allo Spaventapasseri) E tu cosa farai quando Dorothy tornerà a casa?

Spaventapasseri - Vorrei tornare alla Città di Smeraldo per governare il paese, ma con le Teste-Martello difficilmente riuscirò a tornare!

Glinda (al Boscaiolo) - E tu invece?

Boscaiolo di Latta - I Winkie mi hanno chiesto di diventare loro re dopo la morte della Strega dell'Ovest e mi piacerebbe tornare lì!

Glinda (al Leone) - E tu che farai?

Leone - Oltre le colline delle Teste-Martello, le bestie selvagge mi hanno chiesto di diventare loro re e aspettano il mio ritorno.

Glinda - Benissimo! Grazie al potere del berretto d'oro interpellare le Scimmie Volanti e ordinerò loro di condurvi ai vostri paesi; poi regalerò il berretto alle Scimmie in modo che possano essere libere per sempre!

I tre ringraziano felici.

Dorothy - Tu Glinda sei molto buona! Ma come farò io a tornare nel Kansas?

Glinda - Le tue scarpette rosse ti condurranno lì! Se avessi saputo prima dei loro poteri magici, il giorno stesso del tuo arrivo te ne saresti andata! Basterà che tu batta i tacchi per tre volte l'uno contro l'altro e pronuncii il nome del luogo che vuoi raggiungere!

Dorothy (felicitissima) - Il Kansas! Voglio raggiungere il Kansas!

Narratore (VFC) - E così, dopo aver salutato gli amici tra pianti e abbracci e ringraziato Glinda, Dorothy prese in braccio Toto, fece un ultimo gesto di saluto, poi batté per tre volte, l'uno contro l'altro, i tacchi delle scarpette rosse e proclamò a voce alta: "Kansas!" (Escono tutti di scena in una nube di fumo). Un attimo dopo si trovava nella grande prateria del Kansas. (Entra in scena Dorothy. Nel frattempo in scena ci sono i due zii) Zio Henry stava mungendo le mucche nel recinto e Toto, saltando giù dalle braccia di Dorothy, gli corse incontro abbaiando festosamente. Le scarpette rosse le erano sfuggite dai piedi durante il volo e si erano perdute chissà dove. Zia Emmy che stava uscendo di casa per andare nell'orto ad innaffiare i cavoli, d'un tratto alzò lo sguardo e vide Dorothy che le correva incontro.

Zia Emmy (abbracciandola) - Bambina mia! Da dove vieni?

Dorothy - Vengo dal Regno di Oz! Come sono felice di essere tornata a casa!

- fine -

teatrale