



Azione Cattolica  
dei Ragazzi  
Ascoli Piceno

Davide un piccolo grande amore



## IDEA DI FONDO

Il Tempo Estate Eccezionale costituisce un'occasione preziosa per mettere a frutto con rinnovato entusiasmo le scoperte fatte durante l'anno. È un tempo di autentico protagonismo, perché ricco di occasioni d'incontro prolungato con la Parola e con i compagni; è un tempo favorevole, di Grazia, perché nella piena condivisione del quotidiano la fede incontra la vita.

In continuità con il cammino svolto durante l'anno, i ragazzi scoprono che l'amore di Dio si manifesta nella storia attraverso l'impegno personale di ciascuno: siamo tutti chiamati a sentirci protagonisti della storia della Salvezza, a offrire al Signore il nostro "poco" perché Lui lo moltiplichi in abbondanza, per il bene di tutti. Affidarci a Dio totalmente è così una risposta al desiderio di sentirci amati davvero ed è anche una responsabilità, perché accogliere questo amore significa farsene primi "distributori" in mezzo agli altri.

I ragazzi sono accompagnati dalla figura di Davide, un ragazzo che come loro è ricco di doni. Dio non lo sceglie per meriti particolari né tantomeno per la sua prestanza fisica: Davide viene scelto perché Dio guarda al suo cuore. È proprio sentendosi amato da Dio, abbandonandosi con piena fiducia al Suo amore che Davide riesce a compiere grandi cose, facendosi carico del suo progetto di salvezza. Amato da Dio, Davide ama a sua volta: è un re al servizio di Dio e del suo popolo, con passione e senza riserve.

Anche i ragazzi sono invitati a riconoscere l'iniziativa di Dio nella loro vita, che li porta ad essere protagonisti del bene.

## PLANNING DEL CAMPO

CAMPO ACR 2013 – ELEMENTARI	OBIETTIVO	RIFERIMENTI BIBLICI AT E NT (DOC. DELLA FEDE)	ATTEGGIAMENTO	REGOLA DI VITA
<b>1 giorno</b> <i>L'unzione di Davide</i>	Il ragazzo, facendo memoria del battesimo, scopre l'intervento di Dio nella sua storia personale.	1Sam 16,1-13 Lc 5, 1-11	STUPORE è scoprire di essere amati da Dio e gioire nel sentirsi scelti.	RENDERE GRAZIE
<b>2 giorno</b> <i>Davide e Golia</i>	Il ragazzo comprende di poter superare le proprie paure se mette il poco che ha nelle mani di Dio.	1Sam 17, 32-51 Gv 6, 16-21	CORAGGIO è confidare nella forza di Dio che è sempre con l'uomo.	RESTARE
<b>3 giorno</b> <i>Davide e Saul</i>	Il ragazzo riflette sulla giustizia e sulla misericordia di Dio, alla luce del comandamento dell'Amore.	1Sam 24, 1-23 Lc 6,27-38	ESSERE GIUSTI è agire secondo il comandamento dell'Amore.	CERCARE
<b>4 giorno</b> <i>La promessa di Dio a Davide</i>	Il ragazzo si assume la responsabilità di contribuire ad edificare il Regno di Dio.	2Sam 7, 4-29 Lc 6, 43-49	RESPONSABILITA' è vivere con coraggio l'alleanza con Dio	ANDARE

## AGGANCIO CON LA STORIA

### PRIMO GIORNO: stupore

*Il ragazzo si chiede cosa lo rende grande, scopre di essere amato da Dio e gioisce di essere scelto.*

È un giorno di festa per tutti gli animali che abitano nei pressi della Rupe dei Re. La regina Sarabi, consorte del Re Mufasa, ha appena dato alla luce il piccolo Simba. Non tutti però sono felici di questa nascita: Scar, fratello minore di Mufasa, si vede infatti così superato nella linea di successione al trono.

Passano gli anni e Simba cresce curioso e vivace sotto l'amorevole controllo della madre Sarabi e il rigido "maggior-domo" Zazu. Insieme alla sua amica Nala gioca e sogna un giorno il trono della Rupe dei Re.

Nonostante gli ammonimenti del padre, Simba si lascia convincere dall'infido zio Scar a visitare il misterioso "cimitero degli elefanti", dove viene aggredito da tre iene ebe e fameliche (Shenzi, Banzai e Ed). Soccorso da Mufasa, Simba promette di non disobbedire più e di seguire disciplinato le orme del genitore.

Il piccolo Simba rivela che vorrebbe essere già grande per diventare il nuovo re, pensa che per esserlo debba per forza fare cose coraggiose, ma quando va nella terra di nessuno finisce per mettersi nei guai. Così Mufasa gli spiega che per essere un grande re deve amare quel regno e ogni essere animale che ne fa parte.

*Davide viene unto re anche se non è, agli occhi degli uomini, la persona più adatta. Questo dono inaspettato è accolto con meraviglia da chi lo circonda. Il Signore che guarda al cuore sa che non servono capacità straordinarie per compiere la sua volontà: è sufficiente lasciarsi amare e donare questo amore giorno dopo*

*giorno. Così Dio sceglie Davide, il ragazzo meno forte tra i figli di Iesse, e lo consacra re perché, come Simba, pur essendo piccolo ha in sé la capacità di fare grandi cose.*

## **SECONDO GIORNO: coraggio**

*Il ragazzo comprende che per affrontare le proprie paure deve avere fiducia in Dio.*

Passa il tempo ma Scar rimane in agguato. Pronto a usurpare il trono del fratello, di cui invidia la forza e la saggezza, orchestra un nuovo piano per liberarsi definitivamente del re e del principe. Appoggiato dalle iene, a cui ha promesso cibo a volontà, riesce nella tragica impresa: uccide il fratello e si proclama tiranno di un regno oscuro. Simba, sopravvissuto, è oppresso dal senso di colpa e scappa. Durante la sua fuga incontra Timon e Pumba che diventano subito suoi compagni di viaggio e di vita, con i quali inventa altrove una vita "senza pensieri".

Una sera guardando le stelle ricorda l'amore che lo lega al padre, un amore ancora vivo in lui. Saranno poi gli incontri con Nala e Rafiki a far riemergere in Simba quell'amore mai spento che lo spinge a tornare a casa, confessare la sua colpa e affrontare con coraggio la situazione.

*Davide affronta Golia con coraggio, non affidandosi alla potenza delle armi né all'efficacia protettiva delle armature, ma confidando in quella forza che viene solo da Dio. Il ragazzo è chiamato a vivere la propria santità affrontando la paura di non essere abbastanza grande "per fare il bene", anche quando essa sembra essere insuperabile. Impara a confidare nell'aiuto del Padre, che è fonte di autentica forza e inaspettato coraggio.*

Nel momento di massimo sconforto, con lo sguardo verso il cielo, Simba rivede suo padre. È lui a ricordargli qual è il suo ruolo e il suo posto. Messe da parte tutte le paure riparte verso casa sua, con l'impegno e la responsabilità di difendere ciò che gli era stato affidato.

## **TERZO GIORNO: ESSERE GIUSTI**

*Il ragazzo riflette sulla giustizia e sulla misericordia Padre.*

Simba, tornato a casa, vede la differenza tra il governo giusto del padre e quello ingiusto dello zio, riflette sul fatto che anche lui si sia comportato ingiustamente scappando e ammette, davanti alle leonesse, la propria colpa. Inizia così la lotta contro Scar alla fine della quale Simba decide di non uccidere lo zio comportandosi da giusto, rendendo il bene a chi gli ha reso il male. Simba trionfa e getta Scar giù dalla Rupe dei Re. Questi viene però attaccato e ucciso dalle iene, che avevano sentito del suo tentativo di tradirle.

*Davide risparmia la vita di Saul e, così facendo, si comporta in modo giusto, rispettando il comandamento di Dio a non "stendere la mano su di lui, perché è il consacrato del Signore". Il ragazzo impara ad osservare la realtà con gli occhi di Dio e a ordinare la propria vita secondo il comandamento dell'amore.*

## **QUARTO GIORNO: RESPONSABILITA'**

*Il ragazzo si assume la responsabilità di edificare il regno di Dio.*

Simba ora è tornato per riportare la pace e lo splendore nel regno che il padre gli ha affidato. Diventa finalmente re e sposa Nala che gli dà un bellissimo erede al trono!

*Dio promette a Davide una discendenza che possa continuare la sua opera, rinnovando l'alleanza con l'umanità e preannunciandola venuta di Cristo. Il ragazzo si scopre parte di questa storia di salvezza e si impegna a viverla con responsabilità. Ciascuno è chiamato alla testimonianza personale della buona notizia e a contribuire alla costruzione del Regno di Dio.*

### **PRIMO GIORNO**

#### **Mattino**

##### **Scopo**

*I bambini ed i ragazzi si interrogano su cosa significhi per loro "essere grandi". Quali passaggi nella loro vita – siano essi già compiuti o ancora solo all'orizzonte - devono essere considerati come fondamentali? Si confrontano così sulle competenze, le abilità e le disposizioni in cui, a parer loro, è indispensabile crescere per compiere "grandi cose".*

#### **SAVANAPP**

La savana è il luogo in cui gli animali maturano le loro abilità e competenze necessarie per non essere più considerati dei cuccioli. Nell'attività proposta i ragazzi sono invitati ad interrogarsi sulle abilità, competenze e disposizioni che ritengono indispensabili per crescere ed essere accolti nel mondo dei "grandi". L'attività si articola in due parti, una prima in cui il ragazzo individua ciò che ritiene necessario per "diventare grande" scegliendo abilità, competenze e disposizioni attraverso alcuni stand; una seconda in cui, in gruppo, ci si confronta su quanto scelto da ciascuno.

##### ***Prima parte - Standapp: le mie applicazioni.***

Conoscete un *play store*? Si tratta di un negozio virtuale di applicazioni, brani musicali, pellicole cinematografiche, libri e riviste-online sviluppato per smartphone e pc. Presentiamo allora ai ragazzi il *play store* della savana, luogo virtuale ma anche reale in cui si svolge l'intera mattinata. Il nostro play store è insomma il luogo che noi riserviamo per lo svolgimento dell'attività. Ogni play store presenta dei sottoinsiemi (*app-group*) in cui si trovano le app. I nostri sottoinsiemi si concretizzano in quattro stand.

I quattro grandi sottoinsiemi (*app-group*) corrispondono a quattro famiglie di animali: carnivori, rettili, volatili, erbivori. A ciascuno di essi è dunque dedicato e caratterizzato lo stand.

Giunti nello stand i ragazzi trovano un grande cartellone con l'intestazione della famiglia di animali ed immediatamente sotto le diverse applicazioni da staccare, conquistabili nello stand. Per ciascuna applicazioni sono quindi disponibili un congruo numero di cartoncini per far sì che ciascun ragazzo possa avere l'app che desidera.

All'interno di ogni stand si propone una prova-gioco al termine della quale ciascun ragazzo sceglie tra le app proposte quelle che ritiene utili per essere grandi. Ciascuna app attribuisce a chi la scarica una qualità rappresentata dall'animale ad essa associato. Ad esempio nell'app group dei carnivori, Lion-App è l'applicazione che attribuisce la forza, Tiger-App il coraggio, Panther-App l'indipendenza e così via.

I ragazzi girano liberamente tra gli stand e al termine di ogni prova scelgono le app da scaricare, senza alcun limite di quantità; superato il gioco possono scaricare anche più applicazioni.

Ogni stand può accogliere un numero massimo di ragazzi (pari più o meno al totale dei ragazzi diviso 4). Raggiunto questo numero lo stand chiude le iscrizioni e i ragazzi iscritti partono con il gioco mentre gli altri passano ad un altro stand. Il superamento o meno della prova è determinante riguardo alla possibilità del ragazzo di scaricare le app. In ogni gioco infatti ci sono tre ragazzi "sconfitti" che devono fermarsi un turno nello stesso stand e mischiarsi con la squadra successiva prima di poter scegliere la qualità!

Prima di accedere allo stand successivo ciascun ragazzo porta via con se i cartoncini delle app scelte, attaccandoli sulla maglietta. Sul davanti vengono attaccate le abilità che il ragazzo crede di non avere, dietro le spalle invece le applicazioni che già possiede.

Al termine dell'attività i ragazzi si trovano ad aver selezionato le competenze/abilità/disposizioni utili, secondo la loro esperienza, per essere grandi.

Di seguito forniamo le famiglie di animali e le applicazioni scaricabili in ciascuna di esse. E' bene che ciascuna realtà arricchisca le app secondo ciò che ritiene opportuno.

#### 1- App Group Carnivori – *per crescere bisogna saper cercare.*

Gioco: Le sardine (Nascondino al contrario).

Un ragazzo si nasconde e tutti gli altri devono cercarlo. Chi lo trova si nasconde con lui cercando di schiacciarsi, come sardine, nel luogo prescelto. Il gioco finisce quando restano tre ragazzi a cercare tutti gli altri.

*App da scaricare con caratteristica corrispondente*

I-LION - Forza

I-TIGER - Coraggio

I-GHEPARD - Bravura nello sport

I-MONKEY - Simpatia

I-PANTER – Indipendenza

#### 2 - App Group Rettili – *per crescere bisogna saper ricordare*

Gioco: Inverti il verso

I partecipanti giocano tutti insieme. L'educatore propone, uno dopo l'altro, il nome di un animale. I ragazzi rispondono con un verso che non corrisponde all'ultimo animale proposto ma a quello immediatamente precedente (ad es. l'educatore comincia il gioco dicendo scimmia e i ragazzi non rispondono nulla; continua dicendo tigre, ed i ragazzi fanno il verso della scimmia ecc.). Il gioco termina con i primi tre che commettono errori.

*App da scaricare con caratteristica corrispondente:*

I-CAMALEONT - Furbizia

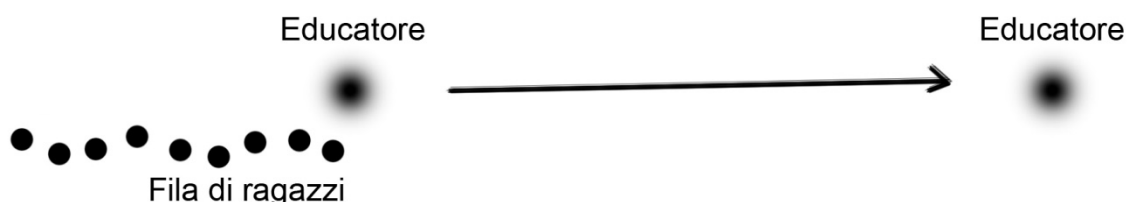
I-PITON - Prudenza

I-GEK - Disponibilità

I-COBRA – Farsi rispettare

#### 3-App Group Volatili – *per crescere bisogna saper riconoscere le differenze.*

Gioco: trova le uguaglianze!



Due educatori alle due estremità di una staffetta, l'uno di spalle all'altro, indossano tanti oggetti, accessori e particolari uguali. I ragazzi correndo da un estremo all'altro del terreno di gioco, devono osservarli e cercare di trovare tante più uguaglianze possibili. Un ragazzo munito di post-it, parte da un'estremità della staffetta (senza poter guardare il primo educatore), corre verso l'altro,

lo osserva per pochi secondi e poi riparte e arriva di fronte al primo educatore. Su di lui segna l'uguaglianza trovata appiccicando un post-it su cui è scritto il suo nome. Le uguaglianze devono essere in numero superiore ai ragazzi della squadra e ciascun giocatore può ripetere la staffetta più volte. Restano fermi un turno i tre ragazzi che hanno trovato meno uguaglianze. Per aumentare la difficoltà possiamo mettere un percorso ad ostacoli tra i due educatori.

App da scaricare con caratteristica corrispondente:

I-GUFO – Esperienza

I-AQUILA – Attenzione

I-FENICOTTERO – Bellezza

I-PAPPAGALLO – Semplicità

I-CICOGNA – Responsabilità

I-AVVOLTOIO - Freddezza

4- App Group Erbivori – *per crescere bisogna saper collaborare.*

Gioco: costruisci la grondaia

I ragazzi hanno a disposizione, cartone, carta di giornale/telo in plastica e scotch. Nei primi cinque minuti di gioco ognuno deve costruire un pezzo di grondaia. I ragazzi in piedi, meglio se in ordine di altezza, tenendo i pezzi di grondaia con le braccia tese sopra la testa, collaudano l'efficienza della loro costruzione. Viene fatta scorrere l'acqua nella grondaia, rovesciando una bacinella dalla parte più alta. L'acqua deve finire nella stessa quantità (non si spreca niente!) in un secchio posto a valle della fila. Si fermano i tre ragazzi che hanno costruito il pezzo di grondaia più scadente, quello che fa acqua da tutte le parti!

App da scaricare con caratteristica corrispondente:

I-GIRAFFA – Altezza

I – ELEPHANT – Ascolto

I – IPPO – Pazienza

I-ZEBRA – Bontà

I – CANGO – Accoglienza

I-MONKEY – Simpatia

*Come è fatta la app?* – Su un foglio di dimensione metà A5, diviso in tre parti, l'applicazione si compone di una prima parte con l'immagine dell'animale e il nome della app, una seconda parte con scritta la qualità corrispondente, una terza vuota (per le stelline che trovate nel confronto).

### ***Seconda parte - Sitt'app: le nostre applicazioni.***

I ragazzi, riuniti in sottogruppo, si presentano raccontando il proprio app-store. Si confrontano sui motivi che li hanno portati a scegliere quelle qualità come indispensabili per essere grandi, condividono ciò che pensano di avere e ciò che invece credono di dover acquisire. Durante la condivisione, quando prendono la parola, si tolgono le app di dosso, un gesto che rappresenta la volontà di raccontarsi. Attribuiscono poi ad ogni app il valore che riconoscono a quella qualità per diventare grandi, disegnando un numero di stelline, da uno a cinque, a misura dell'importanza. Le stelline sono di colore rosso per le app che già il ragazzo ritiene di avere, giallo per le app che, giudicate importanti, vorrebbe possedere. Ogni sottogruppo costruisce una griglia su un grande cartellone bianco così composto: su di un lato c'è il nome dei ragazzi, uno sotto l'altro; accanto vengono invece poste le app conquistate durante la mattinata. La griglia, da cui ripartiamo per l'attività del pomeriggio, è strumento utile per facilitare il confronto e la conoscenza tra i ragazzi.



*A misura di 6/8*

I bambini girano tra gli stand già uniti in sottogruppo, accompagnati da un educatore. Arrivati nello stand l'educatore che li accompagna propone la prova, magari opportunamente semplificata. Nessun ragazzo resta ferma un turno al termine del gioco. A seguito di ogni prova i ragazzi scelgono al massimo tre app per ogni stand, che si attaccano addosso, senza soffermarsi sulla distinzione tra ciò che hanno e ciò che vorrebbero. In sottogruppo costruiamo la griglia come strumento di conoscenza e confronto.

## **Pomeriggio**

### **Scopo**

*Dal confronto con la Parola di Dio i bambini ed i ragazzi comprendono che per compiere grandi cose non servono capacità straordinarie: essere grandi non significa infatti fare qualcosa ma essere stati importanti per Qualcuno. Rileggono così la loro vita, la loro presenza al campo ed in particolare il dono del Battesimo ricevuto come i segni di un Dio che ama ciascuno chiamandolo a restituire a tutti questo amore.*

## **LA RETE GIUSTA**

*A misura di 9/11*

Viene presentato il brano del vangelo di Lc 5, 1-11 scritto su di una pergamena arrotolata. Il rotolo viene progressivamente spiegato e conseguentemente letto un po' alla volta. Al centro del sottogruppo è posto un cartellone con un cruci-puzzle. A questo punto leggiamo dal cartellone il primo pezzo di brano.

Versetto dopo versetto, i ragazzi vengono invitati ad attribuire ai personaggi del Vangelo una o più applicazioni fra quelle che hanno conquistato la mattina. Una volta individuata la app utilizzata dal personaggio del brano, il ragazzo, che l'ha indovinata, procede ad individuarla nel cruci-puzzle.

Completato il cruci-puzzle proviamo a confrontarci, aiutati da una provocazione:

- Quale app è la più importante? Quale applicazione serve per compiere la "pesca miracolosa" nel vangelo come nella nostra vita?

L'applicazione più grande è l'amore! Tutte le applicazioni non funzionano, si puntano se manca l'applicazione chiave: essere amati. Anche le cose che ci sembrano scontate ci sono state insegnate da chi ci ha amato. Utilizzando le lettere avanzate dal cruci-puzzle ed organizzandole nel giusto ordine, leggiamo l'applicazione chiave: ESSERE AMATI.

Nella fase conclusiva dell'attività viene fatto girare tra i ragazzi un bussolotto che contiene tante immagini, nel formato di *Instagram-Polaroid*, che rappresentano momenti, persone, eventi riconducibili alla storia di ogni ragazzo, il battesimo, i primi passi, il cibo, la scuola, il calcio ad un pallone ecc. Il ragazzo sceglie quindi le foto che ritiene significative costruendo il proprio personale album di ricordi. E' l'album dei segni con cui Dio si è preso cura di lui, a partire dalla nascita e dal Battesimo.

Crescere non vuol dire collezionare imprese impossibili o imparare a fare le cose più impensabili. Diventare grandi vuol dire essere capaci di farsi amare e restituire amore a nostra volta, in relazioni buone, vere, sull'esempio di Gesù.

*A misura di 6/8*

Viene posto al centro del sottogruppo un cartellone con il passo di Lc 5, 1-11. Il cartellone presenta su di un lato uno spazio per poter poi lavorare sul brano. Ogni ragazzo ha un foglio formato A3 in cui sono attaccate 7 applicazioni (selezionate tra quelle con cui abbiamo giocato durante la mattinata) che coprono un disegno di un grande cuore.

Dopo aver letto insieme la Parola, viene chiesto ai ragazzi di abbinare ai versetti l'applicazione, a parer loro, utilizzata dai protagonisti nel brano. Quando un ragazzo propone l'app giusta, tutti la staccano dal loro foglio. I cartoncini vengono quindi sovrapposti sul cartellone, accanto al versetto di riferimento. Una volta staccate tutte le app e quindi dopo aver riflettuto su tutto il passo del vangelo, i ragazzi disegnano nel cuore – ormai sgombro dalle applicazioni - le persone che li amano e che li aiutano a crescere associandole ad un momento particolare della loro vita. Un'utile riflessione può essere condotta sulla base delle seguenti provocazioni:

- Quali persone hai scelto? Quali momenti hai ritenuto più significativi? Hai inserito il tuo battesimo fra gli episodi importanti?

E' l'amore l'applicazione più importante per essere grandi! E' l'amore che Gesù non ci fa mai mancare attraverso le persone che ci sono vicine, che ci fa crescere!

Suggeriamo di seguito una divisione del Brano con le applicazioni di riferimento.

9/11

1 – ascolto / attenzione – versetti 1, 3

2 – esperienza – versetto 4

3 – disponibilità / pazienza / coraggio – versetto 5

4 – forza / saper stare in gruppo - versetti 6,7

5 – semplicità – versetti 8,9

6/8

1 – ascolto / attenzione - versetti 1, 3

2 – esperienza - versetto 4

3 – coraggio / pazienza - versetto 5

4 – forza / saper stare in gruppo - versetti 6,7

## **SECONDO GIORNO**

### **Mattino**

#### **Scopo**

*Anche i bambini ed i ragazzi nel loro quotidiano si trovano a vivere svariate situazioni di difficoltà, ognuna delle quali richiede un particolare impegno nel misurarsi con sé stessi e con gli altri. Quali, fra le persone che ritengono importanti, hanno contribuito alla loro crescita infondendo in loro il coraggio necessario per superare quei limiti e quelle paure che emergono in queste situazioni? Dal confronto i bambini ed i ragazzi scoprono, così, come farsi coraggio e ricevere coraggio siano spesso due lati della stessa medaglia.*

### **MEDAGLIE “VINCENTI”**

Sull'esempio di Davide, i ragazzi si mettono in cammino per affrontare le loro paure e difficoltà. Nel corso dell'attività, ai ragazzi sono proposte varie situazioni di difficoltà che possono decidere di affrontare da soli o possono condividere con un'altra persona.



Prima di mettersi in cammino, è importante preparare il giusto equipaggiamento! Ai ragazzi vengono consegnate 3 MEDAGLIE che potranno appendere al collo e portare con sé durante il cammino. Ogni medaglia ha due facce:

Su una faccia ai ragazzi viene chiesto di indicare una persona su cui possono far affidamento nei momenti di difficoltà nella vita di tutti i giorni,

Sull'altra faccia indicano invece una persona, presente al campo, che possono aiutarli a superare una paura.

Completate le medaglie i ragazzi sono ora pronti per mettersi in cammino: ogni volta che si trovano davanti una prova e non si sentono abbastanza coraggiosi, possono decidere se utilizzare una medaglia ( e quindi una delle 3 persone presenti al campo) e farsi aiutare; al termine della prova i ragazzi, poi, consegnano la medaglia all'educatore dello stand.

I ragazzi hanno a disposizione un ulteriore strumento, un METRO DI CARTA, su cui, di prova in prova, indicheranno la dose di paura e di coraggio.

Anche il metro, come le medaglie, dispone di due facciate, ognuna divisa a sua volta in due parti.

Nella prima facciata, i ragazzi indicheranno la dose di paura (prima parte) e di coraggio (seconda parte) che hanno sperimentato nella prova;

Nella seconda facciata, i ragazzi indicheranno la dose di paura (prima parte) e di coraggio (seconda parte) che provano quando si trovano di fronte alla stessa paura nella vita di tutti i giorni.

Semplicemente, i ragazzi possono "dosare" le loro paure colorando le tacche del metro, utilizzando un colore per ogni prova.

#### *A misura di 6/8*

I ragazzi 6/8 devono semplicemente indicare quanta paura e coraggio pensano di aver avuto nell'affrontare le prove proposte nel cammino, evitando il confronto con la vita quotidiana.

Durante il cammino, i ragazzi ,quindi, mettono alla prova se stessi chiedendosi, prima di ogni prova: "Quanta paura ho?" e al termine di ciascuna prova: "Quanto coraggio ho avuto?"; vanno poi a colorare il proprio metro quantificando visivamente ciò che hanno sperimentato.

Il metro dosatore di coraggio e paura, è oggetto di conquista nel corso della prima prova, quella del buio, in modo che, ciascun ragazzo possa portarlo con sé per ogni prova.

E' necessario utilizzare tutte le possibili tecniche per rendere le prove verosimili, affinché il ragazzo possa sperimentare i propri limiti e le proprie paure.

Le prove sono incentrate sulle seguenti paure: paura del buio, paura di sbagliare, paura di essere giudicati e paura di rimanere soli.

#### *1° PROVA: "E luce non fu"*

I ragazzi devono affrontare la paura del buio: entrare in una stanza completamente buia e cercare il metro di carta. Possono scegliere se entrare da soli o farsi aiutare dalle loro "medaglie vincenti" e, quindi, entrare in compagnia della persona scelta per l'occasione.

#### *2°PROVA: "Chi sbaglia paga"*

In questa prova, i ragazzi si imbattono nella paura di sbagliare in due diversi ambiti: scuola e sport. Si può scegliere, anche qui, se affrontare la prova da soli o se farsi aiutare. Per quanto riguarda lo sport, è prevista una prova di calcio: davanti a una porta piccola e a un portiere molto più grande (educatore portiere), il bambino deve cercare in tutti i modi di fare goal. Nell'ambito scuola, invece, la maestra è pronta ad interrogarli sulle tabelline (per i più grandi tabelline dell'11 del 12 ecc., per i più piccoli quelle più semplici, anche 1+1); la maestra è molto severa tanto da suscitare nel ragazzo la paura di sbagliare (ricordiamo come le nostre maestre "più cattive" incutevano terrore??)

### 3°PROVA: "Nessuno mi può giudicare"

I ragazzi devono esibirsi in una prova di canto: tutti, nessuno escluso, anche i più stonati! Anche in questa prova possono ricorrere all'aiuto di una "medaglia". A giudicarli sono i loro compagni che, servendosi di applausi, fischi e simpatici versi esprimono il loro giudizio.

A questo punto i nostri agguerriti combattenti hanno probabilmente utilizzato tutte le medaglie a disposizione poiché avevano solo tre aiuti e si ritrovano soli con loro stessi e con la propria dose di coraggio ad affrontare la paura di rimanere soli.

### 4°PROVA: "Lupo solitario"

In questa prova i ragazzi si cimentano nel percorrere un breve tratto di strada da soli, spronati a riflettere, sulle proprie sensazioni e paure. E' importante creare un ambiente silenzioso e un percorso ricco di immagini e frasi (magari sotto forma di cartelli stradali) che aiutino il ragazzo nella riflessione (esempio: " Mi sento solo durante la giornata?", " Quando mi sento solo cosa faccio?"..)

Al termine del cammino, i ragazzi, riuniti in sottogruppo, condividono il proprio metro, riflettendo sul coraggio necessario a superare i loro limiti e le loro paure. In particolare i ragazzi sono invitati a riflettere sulle sensazioni che hanno provato nell'ultima prova.

A conclusione del confronto si propone ai ragazzi di scrivere su un foglietto una loro paura, anche diversa da quelle emerse dall'attività; il foglietto viene imbucato in un piccolo scrigno e rimane segreto.

## Pomeriggio

### Scopo

*Dall'ascolto della Parola, i bambini ed i ragazzi comprendono che l'unica via per affrontare limiti e paure è aver completa fiducia in Gesù Risorto. E' cercando l'incontro con Lui che sempre si dona, nella preghiera quotidiana, nella vita sacramentale, nell'ascolto della Parola che ricevono quel coraggio e quella forza che prima non credevano di avere.*

## CAMPIONE DI CORAGGIO

Dopo aver superato e affrontato le proprie paure confrontandosi con se stessi e con gli altri, i ragazzi sono invitati a confrontarsi con la Parola di Dio mettendosi alla ricerca di tutte le situazioni, le forme o le persone in cui riconoscono vicino a loro l'aiuto di Dio che è l'unica vera fonte di forza e coraggio.

Per far ciò i ragazzi, divisi in sottogruppi, si cimentano in una piccola caccia al tesoro nei pressi della casa del campo. La caccia al tesoro potrebbe chiamarsi "Via della Fiducia", l'unica via che conduce a superare i propri limiti e che conduce a Gesù. Il gioco è suddiviso in tre tappe, a cui giungono con dei semplici indovinelli; in ogni tappa ai ragazzi verrà consegnato un pezzo del brano del Vangelo di Giovanni Gv 6, 16-21. Le tre tappe sono organizzate in questo modo: all'arrivo i ragazzi vedono le loro medaglie appese vicino ad un cartellone sul quale è riportato un versetto del brano di Vangelo e una domanda/provocazione. Ogni ragazzo, durante l'attività della mattina, aveva a disposizione 3 medaglie: nelle 3 tappe, trovano una medaglia per volta. Ripresa la propria medaglia, leggono il versetto del brano di Vangelo ed, aiutati dalla provocazione, provano a riflettere sulla loro vita. Dopo il confronto, i ragazzi compiono insieme un gesto che rende loro più semplice la comprensione del messaggio e solo alla fine l'educatore dà l'indizio per ripartire alla ricerca della tappa successiva.

1°TAPPA: Gv 6, 16-18

*"<sup>16</sup>Venuta intanto la sera, i suoi discepoli scesero al mare, <sup>17</sup>salirono in barca e si avviarono verso l'altra riva del mare in direzione di Cafàrnao. Era ormai buio e Gesù non li aveva ancora raggiunti; <sup>18</sup>il mare era agitato, perché soffiava un forte vento."*

QUALI SONO I MOMENTI IN CUI ANCHE TU TI SENTI TRISTE E SOLO?

Gesto: Illuminiamo il buio!

I ragazzi hanno di fronte a sé un grande cartellone nero (va bene un foglio bristol 70x100, o un borbion dipinto di nero) e alcuni pennelli intinti nella tempera bianca. Ogni ragazzo disegna o scrive qualcosa a sua scelta con il bianco su nero, in modo che tutti insieme, ma ognuno in modo unico e personale, possano portare luce nei momenti di buio che ogni ragazzo vive.

2°TAPPA: Gv 6, 19

*"<sup>19</sup>Dopo aver remato per circa tre o quattro miglia, videro Gesù che camminava sul mare e si avvicinava alla barca, ed ebbero paura."*

RIESCI A RICONOSCERE GESÙ VICINO A TE NEI MOMENTI PIÙ TRISTI E DIFFICILI?

Gesto: Ti riconosco!

I ragazzi trovano su una parete un cartellone con tantissime immagini di volti di ogni tipo e di varie dimensioni (sullo stile della copertina dell'album NOME E COGNOME di L.Ligabue). Tra questi ogni tanto ci sarà un volto di Gesù mescolato tra gli altri. I ragazzi possono divertirsi a riconoscerlo e a vedere chi ne trova di più. In realtà è possibile trovare Gesù nel volto di qualsiasi persona, in chi ci è accanto nei momenti difficili, in chi ci accompagna nel cammino della vita. L'importante è saperlo riconoscere ed avere fiducia in Lui!

3°TAPPA: Gv 6, 20-21

*"<sup>20</sup>Ma egli disse loro: «Sono io, non abbiate paura!». <sup>21</sup>Allora vollero prenderlo sulla barca, e subito la barca toccò la riva alla quale erano diretti."*

IN CHE MODO CERCHI GESÙ PER SENTIRTI PIÙ FORTE?

Gesto: Siamo vicini all'arrivo, i ragazzi percorrono gli ultimi metri della "via della fiducia" correndo e tagliano tutti insieme un traguardo. Ad aspettarli c'è una tavola imbandita ricca di cibi "calorici", quelli che servono a ridarti le forze e ripartire: noi proponiamo pane e nutella e succo di frutta ACE! Sull'etichetta delle bottiglie di succo, vi è l'immagine di Gesù. Gesù è la nostra Vitamina: come i discepoli *vollero prenderlo sulla barca*, così anche noi cercandolo e accogliendolo nella nostra vita, potremmo finalmente sentirci forti e coraggiosi, di fronte a qualsiasi mare in tempesta. I modi in cui i ragazzi accolgono Gesù nella loro vita sono tanti, ma non a caso questo gesto ne sottolinea uno in particolare... pane e vino: l'Eucarestia!

Al termine di questa caccia al tesoro (e della merenda!) i ragazzi si ritrovano in sottogruppo davanti a un podio sulla cui postazione centrale e vincente trovano scritto: CAMPIONI DI CORAGGIO. All'interno del sottogruppo, i ragazzi rileggono insieme il brano completo del Vangelo ed condividono le risposte alle provocazioni incontrate lungo il cammino (laddove non ci sia stato il tempo di dare ad ogni ragazzo la possibilità di esprimersi durante la caccia al tesoro il proprio pensiero, questo il momento giusto per farlo!)

*Note per l'educatore:* Perché i ragazzi durante il gioco hanno ritrovato e messo al collo le tre medaglie dell'attività della mattina? A noi tutti capita, come ai discepoli, di non riconoscere sempre presente accanto a noi la presenza di Dio nelle difficoltà e, spesso, non ci rendiamo nemmeno conto che Egli ci dona il Suo aiuto, il Suo coraggio, la Sua forza mediante le persone che ci pone accanto: questo il motivo per cui riconquistano le medaglie su cui avevano scelto le persone che potevano correre in loro aiuto: quelle persone sono dono di Dio ed anche in loro si manifesta l'aiuto e la forza del Padre.

Al termine del confronto ciascun ragazzo sale sulla postazione centrale del podio con le sue tre medaglie al collo e con il suo vero "trofeo vincente", la Parola di Dio, grazie alla quale ha capito che solo con Dio si può diventare dei veri campioni di coraggio. Se si dispone di una coppa, sarebbe fantastico che i ragazzi vi mettessero dentro i loro brani del Vangelo e si facessero una foto di gruppo sul podio alzando la coppa in segno di vittoria!

*Note tecniche:* Se i ragazzi sono tanti, è consigliabile creare più di un percorso parallelo per la caccia al tesoro, o di scaglionare l'inizio dell'attività per i vari sottogruppi, o posizionare le tappe in spazi ampi che possono accogliere più di un sottogruppo senza che interferiscano tra loro. Ogni sottogruppo deve sostare in ogni tappa il tempo necessario perché il confronto con il brano ed il gesto siano ben vissuti dai ragazzi.

## **TERZO GIORNO**

### **Mattino**

#### **Scopo**

*I bambini ed i ragazzi ripensano alla loro vita e riconoscono quelle situazioni in cui ritengono di essersi comportati da "giusti" o da "ingiusti". Riflettono così sulle emozioni che hanno provato in quelle circostanze e, confrontandosi sui comportamenti ad esse legati, scoprono nella via della giustizia la piena libertà.*

## **LA CARTA DEI TIPI GIUSTI**

Dopo il lancio, gli educatori comunicano ai ragazzi una pessima notizia: i vicini della casa si sono lamentati perché c'è sempre una gran confusione sia di giorno che di notte e si sono rivolti al comune, il quale ha mandato un vigile urbano per cercare di mettere a posto le cose. Fa quindi il suo ingresso Pierluigi il vigile "giggi". E' un tipo militare e apparentemente non molto ragionevole. L'agente ritiene responsabili della situazione proprio i ragazzi. Oh no! Che fare? Dopo una ramanzina evidenzia il fatto che il loro comportamento, per molte persone del vicinato, non è stato un atteggiamento giusto: ma cosa vuol dire fare una cosa "giusta" o "ing + giusta"? Il vigile invita quindi i ragazzi a riflettere per un attimo sui concetti di "giustizia" e "ingiustizia", e permette anche a chi vuole di condividere i suoi pensieri con gli altri. È importante che in questa fase dell'attività non siano gli educatori a suggerire possibili risposte, ma che piuttosto i ragazzi possano esprimersi liberamente su ciò che pensano, senza pre-concetti. Se lo preferite, senza "pre + concetti"

Il vigile prima di andarsene deve adempiere ad una formalità necessaria: un controllo. Chiede ai ragazzi di mostrare loro la "carta dei tipi giusti". Condizione necessaria per acquisire un alibi di ferro. Ahi ah e adesso?? Nessuno purtroppo ha con sé questo documento e gli educatori, che avrebbero dovuto avvisare i ragazzi di arrivare al campo muniti della carta, ora si passano la responsabilità di questa grave dimenticanza.

Il vigile, ammorbidito dalla presenza di tanti bambini, tranquillizza tutti proponendo una facile soluzione. Consegna a ciascun ragazzo una "Carta dei tipi giusti" incompleta, che dovrà essere completata con quattro bollini.

A questo punto i ragazzi, divisi in sottogruppo, vengono coinvolti in una serie di prove che si svolgeranno in 4 stand. Gli stand rappresentano i principali "ambiti" della loro vita e, all'interno di ognuno, i ragazzi trovano un personaggio che rappresenta l'archetipo di persona con cui si rapportano in quell'ambito. Il personaggio che presidia lo stand, è incaricato di guidarli nel superamento della prova. Al termine di ogni prova, ai ragazzi viene consegnato un bollino, (4 in totale!) per attestare il superamento della prova e completare la loro "Carta dei tipi giusti"

Gli stand:

-*Scuola*: un ragazzo ha strappato il quaderno con i compiti di un compagno e ne ha nascosto i pezzi per tutta l'aula. I ragazzi devono cercare i pezzi e ricomporre il quaderno. Ad accompagnarli c'è il ragazzo a cui è stato rubato il quaderno (inutile dire che costui è bene sia caratterizzato al meglio come il prototipo del secchione: occhialoni attaccati con lo scotch, pettinatura improbabile, camicia e bretelle in colori assurdi... insomma usate la vostra fantasia!)

-*Famiglia*: La badante ha lasciato il nonno solo in casa ed è andata dal parrucchiere. Il nonno è anziano, e tende a dimenticare o a non accorgersi delle cose. Durante l'assenza della badante si è scatenato un temporale e la camera del nonno, dove la finestra era aperta, si è completamente allagata! Inutile dire che il vegliardo, anziché chiuderla, ha passato tutto il tempo ad ascoltare musica improbabile al piano di sotto, mentre sopra pioveva. I ragazzi vengono invitati ad aiutare il nonno ad asciugare tutta l'acqua! Un sacco di lavoro! C'è da svuotare un secchio pieno d'acqua, immergendo al suo interno uno straccio, che poi dovrà essere strizzato in un altro secchio. Il secondo secchio è posizionato a debita distanza dal primo.

-*Tempo libero*: i ragazzi arrivano al parco dove trovano l'ingegnere del comune: un tipo odioso, saccante e presuntuoso! Questa "simpatica" figura li avvisa che la giunta comunale ha deliberato di cancellare il parco per fare posto ad un nuovo complesso residenziale, dato che lo spazio verde è tenuto in condizioni pessime da chi vive il quartiere. Ai ragazzi è chiesto di impegnarsi a ripulire e sistemare il parco, per convincere il sindaco a non iniziare i lavori. Anche qui, lasciamo libero spazio alla fantasia di ciascuno su come strutturare l'attività: i ragazzi possono limitarsi a ripulire un ambiente che è stato opportunamente reso sporco (ovviamente, impegnandosi a differenziare al meglio i rifiuti!); oppure possono trovare a loro disposizione il materiale (colori, carta colorata e quant'altro) per abbellire il parchetto.

-*Parrocchia*: l'addetta della Caritas informa i ragazzi che nella notte dei malintenzionati hanno rovistato tra i vari indumenti creando nella saletta un disordine mai visto prima! I volontari sono riusciti a rimettere tutto all'interno di enormi sacchi (riempiteli di carta o di qualsiasi altra cosa che li possa rendere voluminosi ma comunque leggeri) E' compito dei ragazzi di portarli nel luogo di raccolta. Ogni ragazzo porta quindi il suo sacco, attraverso un piccolo percorso ad ostacoli irto di difficoltà (a misura dei ragazzi!).

Alla fine del gioco a stand i ragazzi si riuniscono nei sottogruppi per un momento di confronto. Nei vari ambiti hanno incontrato diversi tipi di ingiustizie, che non direttamente li riguardano nella vita di tutti i giorni. Ora la riflessione si avvicina di più alla loro vita e, anche alla luce delle considerazioni iniziali sulla differenza tra giusto e ingiusto, viene chiesto ai ragazzi di riflettere su quando loro si sono comportati in modo giusto e quando invece in modo ingiusto. Quando, nei

vari ambiti che abbiamo incontrato ad esempio, hanno avuto comportamenti che si avvicinano alla loro idea di giustizia e quando invece hanno deviato da questa.

In questo momento è molto importante che i ragazzi si sentano a loro agio, per condividere anche comportamenti "ingiusti" senza la paura di essere giudicati. La consapevolezza di essere tra amici li aiuterà a farsi provocare dalle nostre domande.

- Come ti sei sentito/a quando ti sei comportato/a in maniera giusta?
  - Che tipo di emozioni hai provato quando invece ti sei comportato/a in maniera ingiusta?
  - I tuoi comportamenti hanno avuto conseguenze su altre persone?
- (questi sono solo alcuni spunti di riflessione).

A ognuno di noi capita di essere combattuti fra sentimenti di vendetta e amore verso l'altro. Ed è proprio in questi istanti che possiamo decidere di fare la differenza se, come Davide, scegliamo di metterci in ascolto, lasciando che sia il Signore a consigliarci.

Terminato il confronto, il vigile convalida le "carte dei tipi giusti" e chiede ai ragazzi di continuare a camminare su questa strada, l'unica che ci rende pienamente liberi!

## **Pomeriggio**

### **Scopo**

*I bambini ed i ragazzi scoprono che colui che è giusto (e dunque davvero libero) non giudica e non condanna, ma è misericordioso come il Padre: dona e perdona.*

## **Liturgia Penitenziale**

## **QUARTO GIORNO**

### **Mattino**

#### **Scopo**

*A partire dal proprio quotidiano, i bambini ed i ragazzi si interrogano sulla città ideale, la città che sognano. Quali requisiti sono secondo loro assolutamente necessari? Cosa caratterizza questa città non solo nei servizi offerti ma anche nelle relazioni fra i suoi abitanti? A partire dagli aspetti emersi, i bambini ed i ragazzi si confrontano sul loro possibile apporto (sono davvero troppo piccoli?) alla vita di questa città e su quali sono invece i soggetti responsabili di questo sogno.*

## **SONO LEGATO A QUESTA CITTA'**

*A misura di 9/11 e 6/8*

Avete mai costruito con le "Lego" la vostra città dei sogni? No? E perché? E' così divertente! L'ambientazione dell'attività si svolge "in città". I ragazzi, divisi in sottogruppi, troveranno a terra un grande telo. Questo sarà suddiviso in un numero "x" di aree delimitate. Su di queste sarà disegnata, una trama urbana fatta di strade, simile ad una piantina di una città, senza i relativi edifici attorno. Ogni area rappresenta un quartiere. Ad ogni quartiere sarà assegnato un sottogruppo di ragazzi.

Come si gioca? Ogni gruppo di ragazzi avrà a disposizione sei pezzi LEGO per costruire il proprio quartiere ideale. I pezzi LEGO, possono essere realizzati con dei parallelepipedi o con dei cubi di cartone. Oppure possono essere riciclate delle scatole di scarpe. L'importante è rendere l'idea di un pezzo LEGO. Andranno quindi realizzati sulla superficie superiore dei parallelepipedi, i classici agganci delle costruzioni (come da immagine). Ogni pezzo avrà un doppio strato, nella sua



superficie inferiore. Uno, proprio del parallelepipedo, l'altro, realizzato in cartone anch'esso, sarà sovrapposto a quest'ultimo.



Su ogni pezzo, il sottogruppo sceglie di disegnare un elemento urbano del proprio quartiere. (parco, ospedale, campo sportivo, scuola, bar, chiesa, supermercato, biblioteca... etc.etc. spazio alla fantasia dei ragazzi). Tutti i sottogruppi creano quindi il proprio quartiere, a misura di ragazzo. E' importante che all'interno di ogni sottogruppo le decisioni vengono prese insieme, da tutti i ragazzi che lo compongono. Ogni volta che si vuole costruire un luogo nel quartiere, il sottogruppo posiziona il pezzo LEGO col relativo disegno, sul telo a terra. Al momento della "fondazione", cioè mentre si posiziona il pezzo, i ragazzi dovranno staccare dal fondo di ogni pezzo lo strato di cartone sovrapposto. Su di un lato di questo, ci sarà disegnato/pitturato/stampato un tratto di strada. A cosa serve questo tratto di strada, visto che tutti i quartieri hanno già le loro strade interne? La costruzione dei quartieri ideali, va di pari passo alla costruzione delle strade che collegano i diversi quartieri. Ad ogni pezzo di LEGO posizionato, andrà costruita nella direzione che si preferisce, il tratto di strada. Come si sceglie la direzione da seguire, quando traccio la mia strada "extraurbana" di collegamento tra due quartieri? I ragazzi sceglieranno in relazione a chi vogliono incontrare nell'altro quartiere; a quale posto vogliono raggiungere; a che tipo di relazioni vogliono dare al proprio quartiere, a quali collegamenti vogliono creare con quel particolare luogo situato in un altro quartiere... etc.etc. Le motivazioni possono essere molteplici. L'importante è che i ragazzi diano un senso ad ogni relazione instaurata con le persone o con i posti dell' altro quartiere. E questo come si fa? Una volta arrivati a destinazione, i ragazzi dei sottogruppi dei quartieri coinvolti, dovranno dare il nome alla strada appena costruita. Il nome della strada sarà deciso da entrambi i sottogruppi e dovrà far riferimento al senso profondo della relazione fisica e non, appena instaurata tra i due quartieri.

Arrivati a questo punto, penserete voi, l'attività è finita! E' no! Perché se fino ad adesso è stato importante costruire la città, a partire da ciò che ci circonda, cioè il nostro quartiere, da ora in poi è necessario anche pensare alla città "tutta insieme". Come? Verrà chiesto ai ragazzi di osservare i quartieri costruiti da tutti i sottogruppi, nel loro insieme, in sostanza verrà chiesto loro di avere uno sguardo globale sulla nuova città. Cosa manca? Cosa si potrebbe migliorare? Qual è la mia idea di città? Sono questi gli interrogativi davanti ai quali vengono messi i ragazzi. A questo punto, sarà consegnato ad ogni ragazzo un pezzo LEGO personale. Ognuno di loro avrà la possibilità di disegnare sul pezzo un luogo che secondo loro è importante per la città, e posizionarlo sopra al telo. I ragazzi a giro posizioneranno il loro pezzo e motiveranno a tutti gli altri, il perché della scelta effettuata.

Si ok, abbiamo costruito un quartiere, poi una città, poi abbiamo fatto il lavoro di architetti, protezione civile, comune e cittadini. Ora che si fa? Io che c'entro in tutto questo? Queste potrebbero essere le domande che i ragazzi si fanno a questo punto. Non c'è problema. Nell'ultima fase dell'attività sarà consegnata ad ogni ragazzo, una sagoma. Questa rappresenterà idealmente ciascuno di loro. A tutti i ragazzi verrà chiesto di scegliere un luogo della città di cui si vogliono prendere cura e a cui si sentono legati. Scelgono quindi un pezzo LEGO, a cui si sentono LEGATI. . (il titolo dell'attività non è a caso;-)) Una volta scelto il luogo, a turno, posizionano la propria sagoma nel luogo della città scelto, precisando i motivi profondi della scelta.

## Pomeriggio

### Scopo

*Dal confronto con la Parola, i bambini ed i ragazzi scoprono che non si è mai soli o troppo piccoli per contribuire ad edificare il Regno di Dio. Rinnovano quindi il proprio Sì alla Chiesa, compagnia di Re, sacerdoti e profeti, impegnandosi a vivere con profondità l'amicizia con Gesù che tutti li accomuna.*

## AUTOSTRADA CON TE

*A misura di 6/8 e 9/11*

I ragazzi iniziano l'attività del pomeriggio nel luogo in cui si è svolta l'attività della mattinata. Avranno quindi davanti ai loro occhi la loro città. Fatta di sogni, relazioni, luoghi, amicizie, incontri. Davanti a questa, troveranno un grande cartellone con la scritta: "Qual è la strada da seguire per fare la mia parte?". I sottogruppi della mattina verranno invitati a camuffarsi da autobus. In che senso? Ogni sottogruppo, coadiuvato da un educatore, si circonda di nastro bianco e rosso: questo è l'ingombro dell'autobus. Ci sarà un conducente, un ragazzo scelto all'interno del sottogruppo, che guiderà l'autobus. Questo avrà un volante in mano e influenzerà la direzione che l'autobus può seguire. Tutti gli altri saranno i passeggeri e mimeranno di aggrapparsi ad ideali sbarre in ferro posizionate al di sopra della loro testa. L'autobus umano può camminare se e solo se il nastro bianco e rosso rimane integro. Ciò vuol dire che i passeggeri e il conducente dovranno essere compatti tra di loro all'interno della rotta. Potrebbe essere divertente rendere abbastanza teso il nastro bianco e rosso, in modo tale da essere più entusiasmante il cammino. Chi sarà a porgere loro questo strambo invito a trasformarsi in autobus umani? Luigi il vigile agile. (Un educatore vestito da vigile, meglio se smilzo). Un vigile speciale. Non un vigile urbano, ma un vigile extra-urbano. Uno che dirige il traffico tra una città e l'altra, anziché dirigerlo al centro della città. Luigi accompagna i ragazzi all'ingresso di un casello autostradale. Ma come? No, non l'A14! E' un percorso articolato, delimitato a destra e sinistra da un nastro bianco e rosso. Il percorso presenta curve e rettilinei, in modo tale da rendere giocabile ed frizzante la corsa. Luigi, inviterà gli autobus a percorrere l'autostrada, fissando due regole ben chiare. La prima è quella che se l'autobus perde l'integrità del proprio ingombro, cioè del nastro-bianco e rosso che lo circonda, è costretto a ricominciare dall'inizio il percorso. La seconda, che è quella più importante, riguarda i caselli autostradali e dice che è obbligatorio passare per questi, all'interno dell'autostrada. Come tutte le autostrade che si rispettano anche la nostra autostrada ha i suoi caselli autostradali. Come sono fatti? Sono costituiti da un educatore/trice il quale/la quale ha indosso un pulsante di cartone. A che serve questo pulsante? Se il pulsante viene premuto il casello elargisce il biglietto che consente di effettuare il prossimo tratto di autostrada. Senza il biglietto non è possibile percorrere il tratto successivo e sarà proprio Luigi a redarguire l'autobus in tal caso. Nel biglietto ci sono scritti alcuni versetti del Vangelo di riferimento (Lc 6, 43-49) I ragazzi, con sorpresa, scoprono che l'ultimo casello è collocato nella città in cui è stata lanciata l'attività.

Concluso il percorso, i ragazzi, a sottogruppi, vengono posizionati a cerchio. Al centro di ogni cerchio troveranno un cartellone nel quale è disegnata una strada vista dall'alto, fatta di curve, rettilinei, strettoie e slarghi. Ogni sottogruppo, aiutandosi con i biglietti conquistati sull'autostrada, ricompone il brano del Vangelo, posizionandoli consecutivamente lungo la longitudinalità della strada. Appena il brano è completo, viene letto all'unisono ed alta voce, da tutti i ragazzi del sottogruppo.

Inizia il confronto con il brano del Vangelo. Lo svolgimento è inusuale: Luigi il Vigile agile, in maniera random, gira per i sottogruppi (posizionati accuratamente non troppo lontani uno dall'altro) e distribuisce dei bigliettini. La distribuzione sarà casuale. Luigi si avvicina ad un ragazzo/a qualsiasi del sottogruppo e dona a lui/lei il bigliettino. Nel sottogruppo il confronto parte dalle risposte che i ragazzi danno alle domande che ricevono nei bigliettini. Il confronto è coadiuvato, ma non guidato, dall'educatore del sottogruppo.

Le provocazioni da inserire nei bigliettini, sono le seguenti:

Che cos'è la Chiesa?

La Chiesa è fatta di mattoni o di persone? Perché?

Qual è la mia parte nella Chiesa?

Faccio la mia parte nella Chiesa?

Chi è Gesù? E' mio amico? Perché?

Durante la mia giornata, voglio essere amico di Gesù?

Nella mie giornate, quali gesti mi fanno essere amico di Gesù?

Gesù è amico di tutti? Perché?

Il confronto termina con un impegno, che i ragazzi si prendono, alla luce della loro amicizia con Gesù. Si tratta di un impegno concreto, che possono realizzare nella vita di tutti i giorni. All'interno della loro ordinarietà. In parrocchia, a casa, con gli amici, in famiglia o in qualsiasi altro ambito che fa parte della loro vita. Questo impegno è il segno per l'edificazione del Regno sulla Terra. E' un impegno in grado di rafforzare la loro amicizia con Gesù, che li accomuna nell'essere Chiesa. L'impegno verrà portato a termine una volta a casa, nella routine di tutti i giorni. I ragazzi sono invitati a scriverlo su di una sagoma di automobile, ritagliata o stampata su cartoncino colorato. L'automobile chi la guida? Un passeggero d'eccezione: il ragazzo stesso. Ogni ragazzo infatti mette alla guida della propria automobile, la sagoma che li rappresenta dell'attività della mattina. Sottraendola alla città e attaccandola con dello scotch alla sagoma dell'automobile. La sagoma e l'automobile, vengono portati a casa da ogni ragazzo, con la promessa di custodirle all'interno della propria cameretta, come ricordo dell'impegno preso per migliorare la sua vita grazie all'amicizia con Gesù.

Raccomandiamo per questa attività uno svolgimento equilibrato: dedicare troppo tempo alla prima parte (autobus e autostrada), sposta l'attenzione del ragazzo sul gioco e non sulla riflessione riguardante il brano del Vangelo. E' importante per questo, tenere bene a mente che il cuore dell'attività è il confronto con il brano, e non la parte di lancio iniziale.

### **PRIMO GIORNO**

#### **Mattino**

#### **Scopo**

*I ragazzi riflettono sull'esperienza di "essere scelti" nella vita di tutti i giorni (vengo scelto? perché? mi è mai capitato di sentirmi scelto solo per interesse? vengo scelto liberamente o sono sempre io che mi propongo?). Attraverso questo percorso si confrontano sui criteri delle scelte nelle relazioni significative e scoprono nell'amore il più alto discernimento.*

### **GIRA LA RUOTA**

I ragazzi, divisi in sottogruppo, riflettono sulle loro relazioni e sul criterio con cui "scelgono" e vengono "scelti".

Il ragazzo arrivato sul luogo dell'incontro, insieme al suo sottogruppo, trova una serie di oggetti/immagini di vario genere ed una ruota mobile con applicate delle frecce fisse.

Le frecce sono 9 e sono di 3 colori diversi (3 frecce per ogni colore). I colori utilizzati sono rosso, giallo e blu. La ruota è divisa in spicchi, su cui sono riportati:

- una persona (mamma, papà, fratello, sorella, amico, ecc ) **oppure**
- un periodo temporale (dai 6 agli 8 anni, medie, ecc) **oppure**
- un ambito di vita del ragazzo (famiglia, scuola, tempo libero, ecc)

E' necessario utilizzare tutto lo spazio della ruota per disegnare più spicchi possibili affinché i ragazzi possano confrontarsi su più aspetti della loro vita.

Ogni ragazzo sceglie un colore tra quelli delle frecce sul quale puntare. Dopo che tutti i ragazzi del sottogruppo hanno puntato, si fa girare la ruota, una sola volta per tutti. In questo modo ogni ragazzo conosce i tre spicchi corrispondenti alle 3 frecce del colore che ha scelto: una persona/un ambito di vita/un periodo temporale.

Il ragazzo, poi, è chiamato a scegliere tra i vari oggetti presenti in sottogruppo (precedentemente preparati e portati nel luogo dell'incontro) quelli che meglio lo rappresentano nelle situazioni degli spicchi che ha conquistato in base a:

- responsabilità attribuitagli da quella persona
- come viene visto in quell'ambito
- quale impegno/dovere hanno svolto in quel preciso periodo.

Oggetti/immagini (tanti e dei più diversi!): libro, pallone, cuffiette, cuscino, specchio, abbigliamento sportivo, orologio, cibo, i-pod, cellulare, cuffiette, computer, sedia, ecc...

Gli oggetti/immagini hanno un valore simbolico. Ogni ragazzo può attribuire loro il significato che vuole: il libro può avere due accezioni opposte: prendo il libro perché mia madre vuole che passo più tempo sopra i libri o lo prendo per rappresentare il mio tempo libero dato che sono spesso a casa da solo.

Esempio: Marco punta sul colore rosso. Con la puntata sono usciti questi tre spicchi:

Mamma

Scuola media (intesa come periodo)

Allenatore

Per ogni spicchio Marco prende un oggetto: per mamma prende un LIBRO, perché la mamma vorrebbe che lui fosse studioso e gli ricorda sempre di essere responsabile e di studiare; per la scuola media prende le CUFFIETTE, perché si sente solo e non viene mai considerato da nessuno per fare nulla; per allenatore prende una PANCHINA perché spera sempre di non essere scelto come titolare nelle partite importanti, altrimenti il suo allenatore se la prende sempre con lui.

Gli oggetti scelti vengono tenuti dal ragazzo per tutto il tempo dell'attività (es: Marco indossa le cuffiette, tiene in mano il libro e la tovaglia). Quando ogni ragazzo ha preso i 3 oggetti si riunisce in sottogruppo per riferire agli altri il perché di quelle scelte. In questa prima fase la condivisione è libera e piuttosto rapida. Terminato il breve confronto si dà il via ad un nuovo giro di ruota. Il numero di giri (turni di gioco) è deciso dall' educatore in base al tempo a disposizione e agli oggetti rimasti.

Terminato l'ultimo turno di gioco, a ogni ragazzo, con "addosso" tutti gli oggetti scelti, viene scattata una foto. Sarebbe bello riuscire a stampare le foto "in loco" (rendendole più simpatiche con modifiche/effetti speciali/cornici particolari) e riuscire a trovare un momento all'interno del campo per farle rivedere ai ragazzi.

Dopo i flash si apre la seconda fase di condivisione con alcune provocazioni:

Nella vita di tutti i giorni vengo scelto? Perché? Non vengo scelto? Perché?

Vengo scelto per interesse?

Vengo scelto liberamente o sono sempre io che mi propongo?

Quali sono i criteri con i quali vengo scelto?

Qual' è il criterio giusto?

Il ragazzo dopo aver raccontato agli altri le proprie esperienze ed essersi confrontato nel sottogruppo comprende che il criterio di scelta più alto è il criterio dell'amore incondizionato, testimoniato dalle persone che gli vogliono bene. L'amore non richiede un valore quantitativo, una qualità specifica, un termine di paragone, non dipende da quello che sai fare. Chi lo ama davvero lo sceglie perché gli vuole bene.

## **Pomeriggio**

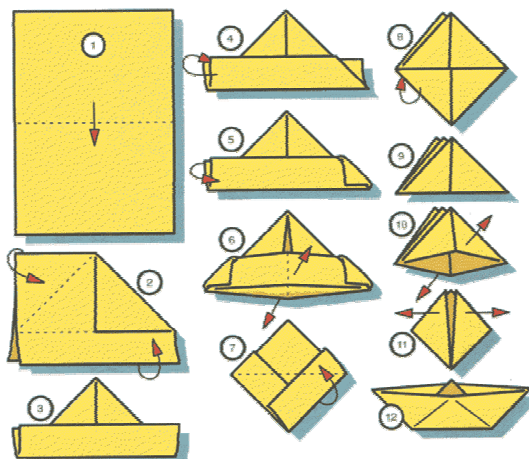
### **Scopo**

*Dal confronto con la Parola i ragazzi comprendono che il Signore guarda alla bontà del loro cuore ed è per questo che, con immenso amore, li ha desiderati tutti come suoi figli scegliendoli con il Battesimo quali re, sacerdoti e profeti. E' una missione irrinunciabile quella di essere "pescatori di uomini" perché annunciata da uno sguardo d'amore.*

## **SCELGO LA ROTTA GIUSTA!**

I ragazzi, all'interno dei sottogruppi, si confrontano con il brano del Vangelo di Luca 5, 1-11, in cui scoprono come Gesù ha scelto i primi discepoli. Il sottogruppo trova nel luogo dell'incontro un cartellone sul quale è riportato il brano del Vangelo; l'educatore invita i ragazzi a leggere il brano e provare ad analizzarlo, con una vera e propria "analisi testuale" (es : chi sono i protagonisti, luogo in cui si svolge la storia, tempo, ...). Conclusa la prima fase di studio del brano si chiede ai ragazzi di scegliere una parola chiave che, secondo loro, racchiude tutto il contenuto del brano. La parola chiave del brano è BARCA: parola che ricorre più frequentemente nel testo. La barca è il luogo che ha permesso l'incontro tra Gesù e i discepoli; nella barca vengono messi i pesci pescati, ovvero i frutti dell'amore di Dio nella vita dei discepoli; la barca è il mezzo usato da Gesù per educare. Ai

ragazzi, viene consegnata "una barca" di carta personale, realizzata piegando nella giusta maniera un foglio di dimensioni 1 metro per 1 metro, con su scritto il brano del Vangelo.



Chiediamo ai ragazzi di strappare le punte della barca, ossia prua, poppa e vela. Aprendo il foglio che costituiva la barca, vediamo che questa è divenuta una "maglietta" con su scritto il brano del Vangelo. Proponiamo ai ragazzi di indossarla, di mettersi addosso il Vangelo. Rileggiamo allora il brano, l'uno dalla maglietta dell'altro, cercando di confrontarci, commentando la Parola, consapevoli che questa parla alla nostra vita, parla di noi. Alla luce dell'esperienza dei discepoli, i ragazzi sono inviati a riflettere sulla loro vita e sulle loro esperienze, su come Gesù li ha scelti e chiamati a seguirlo, aiutati da alcune provocazioni:

*Faccio salire Gesù sulla mia barca? Quando?*

*Gesù chiede ai pescatori di gettare le reti, cosa chiede a me?*

*Cosa c'è dentro la mia rete? Quali sono i segni dell'amore di Dio nella mia vita?*

Dopo il confronto chiediamo ai ragazzi di girare al rovescio la "maglia", in modo che il Vangelo finisca a contatto con il cuore. Dopo aver interiorizzato il brano i ragazzi sono invitati a pensare slogan, sigle, simboli, disegni da disegnare sulla maglietta che indossano (ora tutta bianca), per tracciare tutti i segni che l'amore di Dio ha lasciato nella loro vita. A conclusione di questo momento ognuno illustra ai compagni la propria maglietta, condividendo così, come i discepoli che insieme trascinano la rete colma di pesci, la grandezza che l'amore di Gesù porta nella loro vita. Nella guida di questo momento di condivisione, aiutiamo i ragazzi e riflettere anche su quei segni che non hanno riportato sulle loro maglie, segni d'amore nella loro vita a cui non hanno pensato o che non hanno riconosciuto come tali (es battesimo). I segni tracciati ci indicano la rotta da percorrere, seguire Gesù e raccogliere con fede il suo invito a moltiplicare l'Amore che ci dona, spendendoci in relazioni buone, autentiche.

## **SECONDO GIORNO**

### **Mattino**

#### **Scopo**

*Il ragazzo riflette su quelle situazioni del suo quotidiano in cui si sente inadeguato e individua le relazioni, gli oggetti, gli atteggiamenti, le caratteristiche che, a parer suo, lo aiuterebbero a sentirsi sempre all'altezza. Nel confronto con gli altri scopre che le paure e i momenti di sconforto rendono fragili ma in quell'insicurezza possono emergere risorse uniche e incancellabili.*



## UN PROFILO "ADEGUATO"

Nella mattinata i ragazzi sperimentano il senso di inadeguatezza, utilizzando uno strumento che a loro ben noto: Facebook. Viene proposto ai ragazzi un profilo di un ipotetico ragazzo loro coetaneo, che ha pubblicato sulla sua bacheca alcuni contenuti riguardo le sue inadeguatezze rispetto a diversi ambiti della sua vita. Sarebbe importante disporre di un pc con cui navigare e un proiettore, in modo che ogni ragazzo abbia a disposizione la schermata del profilo.

All'interno di questo profilo sono condivisi 4 file:

1- un testo "Pensieri sulla mia famiglia"

In questo post sono contenute frasi del tipo: "Non mi ascoltano, non mi capiscono, non mi conoscono ed è sempre colpa mia!";

2- un immagine, "Specchio delle mie brame"

Il file contiene una rappresentazione di un ragazzo/a che si vede differente allo specchio rispetto a quanto è realmente;

3- un fumetto, "Sarò del gruppo"

In questo fumetto (es: Snoopy) si illustra una situazione in cui un ragazzo non si sente accettato all'interno di un gruppo;

4- un file audio, "La prova del 9"

Proponiamo "Una vita da mediano" (Ligabue) o "Tu corri" (gemelli diversi). La proposta delle canzoni può variare ma è importante che abbiano come tematiche la sensazione di inadeguatezza e la difficoltà dell'accettare i limiti delle proprie capacità.

I ragazzi visionano questo materiale e viene dato loro del tempo per scrivere un commento su ciò che hanno visto. Dopo questo primo momento insieme, i ragazzi continuano l'attività nei sottogruppi.

Si consegna al ragazzo un foglio A4 diviso in 4 parti (una per ogni file) e si chiede ai ragazzi di scrivere se anche loro, come il ragazzo del profilo, si sentono "inadeguati" in alcune situazioni della loro vita e quali sono le loro sensazioni.

Dopo la compilazione si propone un nuovo foglio, identico al precedente (A4 diviso in 4 parti), in cui i ragazzi sottolineano cosa, nelle situazioni descritte, potrebbe farli sentire all'altezza, quali atteggiamenti/persona potrebbero aiutarlo ad affrontare quella difficoltà.

Al termine di questa fase, ciascun ragazzo avrà 2 schede compilate con un commento per ognuno dei 4 ambiti. I ragazzi selezionano i commenti che ritengono più significativi e li inseriscono in una pagina personale. La loro pagina facebook non sarà virtuale ma reale: ad ogni ragazzo verrà consegnato un cartellone, impostato come un profilo facebook, dove liberamente potrà incollare i commenti che sente di voler condividere.

In questo modo, terminata l'elaborazione della loro bacheca, i ragazzi potranno "navigare" per le pagine facebook dei loro compagni e potranno mettere il proprio "Mi Piace" o commentare gli stati condivisi dagli altri. La "navigazione" tra i profili dei compagni aiuta il ragazzo a comprendere che le paure e le inadeguatezze che prova in alcune situazioni sono comuni anche ad altri ragazzi della sua età. L'opportunità di poter ricevere un "mi piace" o un commento positivo, fa comprendere al ragazzo di non essere solo e che nei momenti di difficoltà può trovare forza e coraggio in un amico. Inoltre, nella condivisione, il ragazzo può comprendere che momenti di sconforto e di difficoltà, può trovare risorse nuove ed inaspettate da cui trarre coraggio.

## Pomeriggio

### Scopo

*Come i discepoli sulla barca nel mare agitato, anche i ragazzi sono chiamati a riconoscere il Signore, a percepire la presenza d'amore nel quotidiano, a cercarne la vicinanza nella preghiera*

personale e con la comunità. È Gesù che è in grado di trasformare il "poco" in "molto", è affidandosi a Lui che si trova il coraggio e la forza per vivere da protagonisti la vita.

## PRONTI, PARTENZA, VIA!

I ragazzi viene proposta una camminata durante la quale si confrontano con il brano del Vangelo di Giovanni 6,12-21. In questa attività i ragazzi comprendono che, accogliendo Gesù e affidandosi a Lui, come hanno fatto i discepoli, possono trovare il coraggio per affrontare i momenti di difficoltà. Ad ogni sottogruppo viene consegnato una barca (disegnata su un cartone), sulla cui vela compare la scritta: "Signore da chi andremo?". I ragazzi, prima di mettersi in cammino, attaccano sulla barca gli stati e i commenti, in cui la mattina hanno raccontato le loro "inadeguatezze". In compagnia della barca, i ragazzi si avventurano in un percorso, lungo il quale incontreranno difficoltà simili a quelle vissute dai discepoli nel loro viaggio: il buio, il vento e il mare in tempesta.

### 1° difficoltà

Dopo pochi metri dalla partenza, l'educatore fa notare ai ragazzi che hanno dimenticato la borraccia: senza acqua a disposizione il viaggio non può continuare! Per recuperare la propria bottiglia d'acqua, il ragazzo deve tornare in casa ed entrare, da solo, in una stanza buia. Recuperata l'acqua partiranno alla volta di questa grande avventura.

### 2° difficoltà

Lungo il percorso, il ragazzo incontra un segnale che avverte di "folate di vento improvvise". Alcuni educatori, appostati lungo il percorso, lanciano al gruppo delle palline di carta, per simulare il senso di fastidio che può creare il vento.

### 3° difficoltà

Dopo un breve tratto di strada, i ragazzi incontrano un altro segnale che anticipa la possibilità di "improvvisi acquazzoni". Improvvisamente si scatena un tremendo acquazzone! Gli educatori possono utilizzare liquidator o secchiate d'acqua.

Superate le difficoltà, i ragazzi, sempre in compagnia della loro barca, continuano il viaggio. Lungo l'ultima parte di strada, ai ragazzi viene proposto, in tre tappe, il brano del Vangelo di Giovanni. In ogni tappa, il ragazzo incontra dei cartelloni che hanno l'aspetto della pagina facebook utilizzata nell'attività della mattina, con sopra riportato il pezzo del brano del Vangelo e una provocazione.

### 1° TAPPA

*"<sup>16</sup>Venuta intanto la sera, i suoi discepoli scesero al mare, <sup>17</sup>salirono in barca e si avviarono verso l'altra riva del mare in direzione di Cafàrnao. Era ormai buio e Gesù non li aveva ancora raggiunti; <sup>18</sup>il mare era agitato, perché soffiava un forte vento."*

Provocazione: Quali sono i tuoi momenti di buio, in cui hai la sensazione di essere solo?

I ragazzi si fermano qualche istante per leggere e riflettere sulla Parola, aiutati dalla provocazione. Prima di riprendere la camminata, ai ragazzi viene consegnata una pergamena con la scritta: *"Figlio, tu lo sai che ti amo e non ti ho abbandonato mai: i giorni nei quali c'è soltanto un'orma nella sabbia sono proprio quelli in cui ti ho portato in braccio"*. Lungo il cammino trovano, poi, orme sparse, come è scritto nel messaggio: questo segno invita i ragazzi a riflettere sulla capacità di riconoscere la presenza del Signore accanto a sé nei momenti di solitudine.

## 2°TAPPA

*"<sup>19</sup>Dopo aver remato per circa tre o quattro miglia, videro Gesù che camminava sul mare e si avvicinava alla barca, ed ebbero paura."*

Provocazione: Nei tuoi momenti di difficoltà, senti la presenza del Signore che ti conforta?

Dopo un momento di riflessione, i ragazzi sono invitati a staccare dalla barca i loro commenti e attaccarli in un altro cartellone su cui sono disegnate due mani giunte: sono le mani di Gesù, sempre pronte ad accogliere le nostre paure.

## 3° TAPPA

Il viaggio si conclude in un luogo dove è stata allestita una tavola con una pagnotta di pane nel centro o ancor meglio, se c'è possibilità di un sacerdote presente al campo, Gesù Eucarestia. In questa ultima tappa i ragazzi, trovano l'ultima parte del brano di Vangelo, insieme alla provocazione.

*"<sup>20</sup>Ma egli disse loro: «Sono io, non abbiate paura!». <sup>21</sup>Allora vollero prenderlo sulla barca, e subito la barca toccò la riva alla quale erano diretti."*

Provocazione: in quali modi nella mia vita affido le paure a Gesù per sentirmi più forte?

Sotto il "banchetto" su cui è esposto il Santissimo, si può proporre la frase: "Sono io, non abbiate paura!".

I ragazzi si confrontano sui modi in cui cercano Gesù nella loro vita e come si affidano a Lui, ripercorrendo anche le precedenti provocazioni incontrate nel cammino.

Al termine del confronto, si avvicinano all'Eucaristia, a rafforzare il loro desiderio di prendere con sé Gesù e portarlo nella propria vita. Nel viaggio di ritorno i ragazzi potranno prendersi cura del Santissimo "prendendolo in barca con loro".

Se non è possibile esporre il Santissimo, utilizziamo simbolicamente una pagnotta di pane, che al termine del confronto potrà essere spezzata e condivisa tra i ragazzi.)

## **TERZO GIORNO**

### **Mattino**

#### **Scopo**

*I ragazzi riflettono sui volti più presenti nella loro vita individuando le relazioni che ritengono più significative. Nel confronto si interrogano sulla qualità dei legami instaurati e riconoscono in se stessi le ragioni che fanno sì che qualcuno venga considerato lontano.*

### **CHI BUTTO GIÙ DALLA TORRE?**

Ai ragazzi vengono consegnate delle figurine raffiguranti delle figure stilizzate di persone (oppure volti come quelli del gioco "Indovina Chi?") che riempiranno con il nome di alcune delle persone con cui si relazionano nella vita di tutti i giorni. Consegniamo minimo dieci figurine ad ogni ragazzo. In questa fase va prestata molta attenzione al fatto che i ragazzi strutturino un ventaglio di relazioni che sia il più vario possibile e che riguardi tutti gli ambiti della loro vita ( famiglia, scuola, amici, tempo libero ,sport...). Altro fatto fondamentale è che la scelta iniziale comprenda sia persone che hanno un posto di rilievo nella loro vita sia persone con cui il rapporto è più difficile.

È altresì importante che su ciascuna figurina ci sia solo una persona e non un gruppo (ad esempio: "mamma e papà" o "i miei migliori amici").

Terminata la preparazione delle figurine i ragazzi verranno coinvolti nel classico gioco della torre: a ciascun ragazzo viene consegnato un foglio di carta o di cartone "borgioni" (un a3 messo in verticale è più che sufficiente) su cui sarà stata già disegnata una torre.

*Come si gioca?*

Il ragazzo, dopo aver appeso al petto la sua personale torre, sceglie due figurine tra quelle che ha preparato in precedenza e, tenendole provvisoriamente in cima alla torre, ne lascia cadere una. Terranno quindi quella, che tra le due, rappresenta per loro una relazione più significativa.

**IMPORTANTE:** Cerchiamo di lasciare questa accezione positiva e di mettere l'accento sul fatto che non stiamo scartando nessuno ma che scegliamo la persona con cui abbiamo instaurato una relazione più importante.

La carta che viene lasciata cadere andrà ad occupare un posto in fondo alla torre.

Nota bene:

- 1- sono i ragazzi stessi a scegliere le coppie da giudicare volta per volta.
- 2- nel momento in cui scartano/salvano, i ragazzi devono giustificare la scelta.

Per rendere la cosa più dinamica i ragazzi dovranno giustificare la propria scelta ogni volta in un modo diverso (ad esempio in rima, cantando come un tenore, recitando come un attore di teatro impegnato, cercando di inserirci necessariamente parole stabilite in precedenza etc etc).

Date sfogo alla vostra immaginazione evitando però che il modo renda il contenuto superficiale.

I ragazzi giocano a rotazione, scartando ciascuno una figurina per volta. Quando tutti i ragazzi hanno terminato il gioco, ognuno avrà costruito la propria torre di relazioni. Ai piedi della torre ci saranno le figurine lasciate cadere (non usate il termine scartate) prima e via via più in alto quelle più significative.

Nel confronto finale l'educatore guida i ragazzi, attraverso delle provocazioni, a comprendere con quale metro di giudizio hanno selezionato le persone da tenere e da far cadere e, di conseguenza, con quali criteri valutano e vivono le loro relazioni.

Alcune delle provocazioni potrebbero essere:

È stato difficile prendere le decisioni?

Cosa avevano in più rispetto alle altre le persone che avete "tenuto" ?

Cosa rende per me una relazione vera?

In base a cosa considero una persona più vicina o più lontana da me

Riesco ad accogliere chi la pensa diversamente da me?

Cosa mi impedisce di amare e di amare tutti?

Si può riuscire ad amare un "nemico"?

I ragazzi arrivano così a riflettere su cosa rende per loro una relazione forte o meno e soprattutto quanto si spendono nei confronti di una persona prima di considerarla distante e quindi poco importante.

## **Pomeriggio**

### **Scopo**

*Nel vangelo di Luca, Gesù ci ricorda che "nella misura in cui misuriamo, sarà misurato a noi in cambio". I ragazzi vivono il sacramento della Riconciliazione come la giusta misura dell'amore che dona nuova luce ad ogni relazione.*

## **Liturgia Penitenziale**

## **QUARTO GIORNO**

### **Mattino**

#### **Scopo**

*Il ragazzo si interroga su quali sono le persone, i luoghi e le cose di cui si sente responsabile e sulla sua capacità di prendersene cura. Quale valore assume per il ragazzo il mantenimento di una promessa, di un impegno preso? Quanto è importante "non tradire la fiducia" di chi conta su di lui? Cosa si prova nel sentirsi responsabili? Confrontandosi con gli altri il ragazzo scopre così che la gioia più grande e duratura è quella di impegnarsi per compiere il bene.*

### **COLTIVA IL BENE....MA FALLO BENE!**

Avete mai fatto il vostro consueto giro di chiamate pre-campo? Sentire i genitori dei ragazzi, dare loro appuntamento davanti alla parrocchia, stabilire un orario, sentire dentro di voi quel fuoco ardente di emozione che accompagna gli ultimi attimi di attesa prima di partire, è troppo arricchente, sensazionale ed entusiasmante. Voi lo sapete bene. Ottimo! Per quest'anno, caro educatore/trice puoi cambiare. Invece di stare solo in camera ad emozionarti, puoi occupare il tempo dell'attesa con una simpatica iniziativa che serve per coadiuvare lo svolgimento di questa attività: ad ogni ragazzo viene proposto di portare con se al campo, un oggetto a cui tiene particolarmente e del quale si prende cura. A cosa serve? Ve lo diciamo subito! L'ambientazione dell'attività è legata al gioco-tormentone che spopola on line al momento: Farmville! Oppure chiamatelo anche Fattoria Felice, cioè la sua brutta copia uscita nel 2013, chiamatelo come preferite. Stiamo parlando comunque della medesima cosa: coltivare zucchine e pomodori su internet!

Un momento! Qual è il nesso tra Farmville e l'oggetto che i ragazzi portano con se al campo? E' facile, anche se non sembra! Farmville è un gioco che contiene luoghi, persone e cose. Pensate alla schermata principale: trovate i campi coltivati, i contadini che lavorano su di essi, le attrezzature, gli animali, i fiori, la stalla e tutti gli altri elementi che compongono la fattoria virtuale. L'oggetto che ogni ragazzo ha portato al campo, entra a far parte dello "Shop" di Farmville. Lo "Shop" è la parte della schermata dedicata all'acquisto di animali e attrezzature del gioco on-line. Nel nostro caso lo "Shop" sarà dedicato alla distribuzione di luoghi, persone e cose. Si tratta infatti di uno "Shop" speciale! Le "cose" all'interno del punto vendita, sono rappresentate dagli oggetti che i ragazzi portano con loro al campo.

#### *Prima parte: le cose che abbiamo a cuore*

Gli oggetti dei ragazzi, non sono immediatamente posizionabili nel punto vendita, perché hanno bisogno di un restyling a tema con l'ambientazione. Gli oggetti devono infatti essere parte integrante del paesaggio di campagna. La proposta è quella di far realizzare ad ogni ragazzo delle "nature da cartolina". Che cos'è una "natura da cartolina"? Semplicemente è l'oggetto portato al campo dal ragazzo, inserito in un contesto naturale, successivamente fotografato e stampato per essere a disposizione dello "Shop". Potrebbe essere "carino" avere a disposizione, per lo scatto della "natura da cartolina", un cappello da contadino, da posizionare sopra all'oggetto in questione. Avete presente quei mitici cappelli di paglia con scritto "Raggio di Sole"? Sì proprio quelli!

#### *Seconda Parte: Lo shopping del cuore*

I ragazzi trovano allestito, in una parte della casa che nel momento della prima parte dell'attività

non era loro visibile (meglio se all'aperto), un vero e proprio mercato! Sì, si tratta dello "Shop" di cui sopra si accennava. Le loro "nature da cartolina" vanno ad unirsi a ciò che in questo mercato viene venduto. Sono inseriti all'interno del banco "COSE". Cos'altro viene venduto in questo mercato? Nel banco "PERSONE" ci sono dei veri ortaggi ( carote, zucchine, pomodori, rucetta, etc etc.). Nel banco "LUOGHI" ci sono i diritti di possesso di alcuni terreni. Immediatamente davanti allo "Shop" sono segnati a terra con del nastro bianco e rosso, oppure con dello scotch carta, quadrati, rettangoli e forme trapezoidali. Questi rappresentano dei terreni agricoli.

Nella fase di "shopping", ad ogni ragazzo viene assegnato il diritto di proprietà di un terreno, tra quelli presenti a terra. Inoltre, ad ognuno, vengono assegnati mille euro. Questi servono per partecipare alle compere. Si possono acquistare "nature da cartolina", terreni ed ortaggi. I ragazzi vengono messi di fronte ad una scelta. Vediamo quale, consultando i prezzi che i ragazzi trovano all'interno del mercato:

"Natura da cartolina"	1000 euro
Terreno	80 euro
Ortaggio	160 euro

Viene dato ai ragazzi un numero di euro sufficiente a comprare la "natura da cartolina" del loro oggetto, o degli oggetti di altri ragazzi. Allo stesso tempo il numero di euro è sufficiente a comperare 2 o 3 terreni con i relativi ortaggi da piantare. Se un articolo è conteso da più ragazzi, si ricorre all'assegnazione tramite un asta. Le regole della fase "shopping" sono ben precise: nella scelta di qualsiasi articolo, i ragazzi devono tener conto di ciò che li attrae maggiormente: per forma, contenuto e per i più disparati motivi legati alla sensibilità di ognuno. I prezzi del mercato, non sono dettati dall'attuale regime di crisi finanziaria, bensì dalla scelta davanti alla quale i ragazzi vengono posti: preferisci optare per una "natura da cartolina" o per più terreni ed ortaggi? Cambia l'articolo, cambia il prezzo, cambia la scelta.

### *Terza parte: l'orto del cuore*

Nella fase del "prendersi cura", ad ogni ragazzo viene proposto di associare ai terreni e agli ortaggi, un luogo ed una persona, tra loro in relazione. (Es. migliore amico – scuola; mamma – casa; allenatore – campo da calcio etc. etc. ) La scelta del luogo e della persona sono da individuare nella motivazione iniziale che ogni ragazzo ha dato prima dello svolgimento delle compere. Si tratta di luoghi e persone dei quali i ragazzi si vogliono prendere cura e di cui si sentono responsabili nel vissuto della relazione che con loro hanno. Si tratta di persone e luoghi a cui i ragazzi vogliono bene. Si tratta anche di un unico ambito di vita nel quale sentono il bisogno di donare loro stessi. A questo punto i ragazzi dovranno dimostrare come, realmente, si occupano di quegli orti e di quegli ortaggi, utilizzando degli attrezzi da giardinaggio. Gli attrezzi possono essere uno per ragazzo, oppure un numero "x" da far girare tra i ragazzi. Si tratta di attrezzi semplici, non pericolosi. Non è importante che siano quelli giusti, o i più adatti. Quello che è importante è l'amore e la dedizione che metteranno nel prendersi cura dell'orto. I ragazzi vengono quindi invitati a piantare (nel vero senso della parola), gli ortaggi all'interno di ogni terreno. Nel caso in cui è impossibile svolgere l'attività all'aperto, è consigliato di posizionare all'interno di ogni "terreno" alcuni vasi pieni di terra per facilitare l'operazione. Una volta utilizzati gli attrezzi e coltivato la propria relazione, i ragazzi dovranno attaccare su di questi dei post-it. Su ognuno scrivono le modalità con le quali si prendono cura della relazione in questione. Attenzione però! Se i ragazzi non dimostreranno cura nel coltivare la propria relazione, c'è un personaggio "disturbatore": Godzilla. Il quale passerà tra i terreni, saccheggerà e distruggerà i campi a coloro che non stanno facendo nulla per il loro orto. Insomma andrà a colpire chi si sta facendo i cavoli propri! Rimanendo in tema con l'ambientazione.

Sarebbe bene, nella fase del confronto immediatamente successiva, di non associare MAI la figura



di Godzilla alla figura di Dio. Potrebbe suscitare nei ragazzi un rapporto distorto con la figura del Signore. (Es. Dio ti punisce, se non fai il bene degli altri).

E chi ha piantato la propria "natura da cartolina"? Beh, l'attività non è finita e scopriremo presto che cosa sta per succedere.

#### *Quarta parte: condividendo il nostro cuore*

Nel confronto ai ragazzi viene chiesto cosa hanno piantato nel loro orto e le motivazioni che li hanno spinti a farlo. Qualcuno ha piantato la propria natura da cartolina, qualche altro gli ortaggi. Dopo un iniziale giro di impressioni sull'argomento, ai ragazzi vengono lanciate queste provocazioni:

- Cosa ci ha spinto a scegliere di puntare sulle scelte fatte durante l'asta?
- Perché abbiamo scelto delle cose?
- Perché abbiamo scelto persone e luoghi?
- Cosa è più importante all'interno nella nostra vita?

A questo punto ogni ragazzo può, in maniera random, condividere la relazione di cui si è preso cura. Dopo un primo giro di condivisione, ai ragazzi vengono lanciate tre provocazioni:

- Quanto è importante "non tradire la fiducia" di chi conta su di me?
- Cosa si prova nel sentirsi responsabili?
- Riesco nella vita di tutti i giorni, a fare il bene mio e degli altri?

### **Pomeriggio**

#### **Scopo**

*I ragazzi comprendono che Dio padre conta su ciascuno di loro per l'edificazione del Regno, il suo sogno di bene per tutti i suoi figli. Scoprono così che è accogliendo con gioia la sua Parola e mettendola in pratica con coraggio che si vive in maniera responsabile la propria appartenenza alla Chiesa, da testimoni.*

### **SAN FRANCESCO NEL BOSCO**

L'attività del pomeriggio, ha un'ambientazione particolare. Da un lato riprende il paesaggio naturale ponendosi come un continuum con l'attività della mattina, dall'altro introduce un testimone, che nella natura ha trovato lo strumento per vivere la propria vita seguendo la radicalità del Vangelo: San Francesco d'Assisi.

I ragazzi vengono accompagnati sul luogo dell'attività della mattina. Avendo sullo sfondo i terreni agricoli coltivati, quindi vivendo un rapporto simbolico con l'ambiente naturale, viene proposta la visione di uno stralcio della serie Tv "Chiara e Francesco", protagonista Ettore Bassi. L'episodio è quello ha per tema la chiamata di Dio a San Francesco, nella chiesa di San Damiano. "Francesco, va e ripara la mia casa!" Trovate il filmato completo in due parti su you tube. Lo stralcio in questione è posizionato nella prima parte al minuto 00:52:54 fino al minuto 00:58:52.

A seguire il link. <http://www.youtube.com/watch?v=1KYLfx6hqsI>

A ciascun ragazzo viene consegnata una griglia, composta da 4 colonne e 5 righe:

- nella prima colonna ci sono le immagini di alcuni alberi. Non si tratta di alberi qualsiasi, che magari si possono scaricare da internet. Si tratta proprio di cinque alberi presenti sul sito della casa del camposcuola. E' bene infatti, fotografare, prima di salire al campo, cinque alberi che si trovano nello spazio verde della casa. Sono proprio questi alberi quelli che vengono inseriti all'interno della griglia.

Nota bene: nel caso in cui è impossibile svolgere l'attività all'aperto per problemi di tempo si

consiglia di utilizzare delle piantine al posto degli alberi.

- la seconda, la terza, e la quarta colonna della griglia sono lasciate in bianco.

Una volta che tutti i ragazzi hanno in mano la griglia, viene proposto loro di fare un'esperienza di deserto, nella quale si ha l'opportunità di conoscere meglio la vita di San Francesco. La griglia è lo strumento per vivere tale esperienza. Il suo funzionamento viene affidato ai cinque alberi presenti sulla prima colonna. I ragazzi infatti, vengono invitati a trovare, all'interno del perimetro della casa, i cinque alberi della griglia.

Iniziano quindi a cercare gli alberi che nel frattempo sono stati opportunamente "arredati" con lenzuola e cuscini posizionati nell'area immediatamente adiacente al tronco di ognuno. Alla base di ciascun albero c'è un cestino contenente due tipologie di bigliettini, adesivi su un lato. Ogni ragazzo può prendere un biglietto per ogni tipo. Il primo tipo, contiene alcuni versetti del Vangelo di riferimento (Lc 24, 36-49). Questi andranno attaccati sulla seconda colonna della griglia e messi assieme costituiscono il testo completo del Vangelo. Il secondo tipo contiene delle provocazioni che interrogano i ragazzi. Queste sono riportate anche su un cartellone appeso all'albero, assieme a un tratto della vita di San Francesco.

Sono proprio le provocazioni, a guidare la riflessione del deserto, che viene vissuto nella zona relax fatta di coperte e cuscini sotto ogni albero. I ragazzi attaccano le provocazioni sulla terza colonna. Nella quarta colonna, ogni ragazzo può appuntare le proprie riflessioni maturate nell'esperienza di deserto.

Di seguito i tratti della vita di San Francesco con le relative provocazioni, tratte da Vita Prima di Tommaso da Celano:

#### DAVANTI AL VESCOVO

*Comparso davanti al vescovo, Francesco non esita . né indugia per nessun motivo: senza dire o aspettar parole, si toglie tutte le vesti e le getta tra le braccia di suo padre, restando nudo di fronte a tutti. Il vescovo, colpito da tanto coraggio e ammirandone il fervore e la risolutezza d'animo, immediatamente si alza, lo abbraccia e lo copre col suo stesso manto. Compresa chiaramente di essere testimone di un atto ispirato da Dio al suo servo, carico di un significato misterioso. Perciò da quel momento egli si costituì suo aiuto, protettore e conforto, avvolgendolo con sentimento di grande amore.*

- Quando ti senti te stesso? Riesci ad essere te stesso anche in mezzo agli altri?

#### TRA I LEBBROSI

*Poi, come vero amante della umiltà perfetta, il Santo si reca tra i lebbrosi e vive con essi, per servirli in ogni necessità per amor di Dio. Lava i loro corpi in decomposizione e ne curale piaghe virulente, come egli stesso dice nel suo Testamento: "Quando era ancora nei peccati, mi pareva troppo amaro vedere i lebbrosi, e il Signore mi condusse tra loro e con essi usai misericordia"*

- Che ruolo ha l'altro, all'interno della tua vita? Ti prendi cura del fratello in difficoltà?

#### LA STRADA DEL VANGELO

*L'abito che egli allora portava era simile a quello degli eremiti, con una cintura di cuoio, un bastone in mano e sandali ai piedi. Ma un giorno in cui in questa chiesa si leggeva il brano del Vangelo relativo al mandato affidato agli Apostoli di predicare, il Santo, che ne aveva intuito solo il senso generale, dopo la Messa, pregò il sacerdote di spiegargli il passo. Il sacerdote glielo*

*commentò punto per punto, e Francesco, udendo che i discepoli di Cristo non devono possedere né oro, né argento, né denaro, né portare bisaccia, né pane, né bastone per via, né avere calzari, né due tonache, ma soltanto predicare il Regno di Dio e la penitenza (Mt 10,7-10; Mc 6, 8- 9; Lc 9,1-6), subito, esultante di spirito Santo, esclamò: " Questo voglio, questo chiedo, questo bramo di fare con tutto il cuore!".*

- Durante la celebrazione eucaristica, quanto presto attenzione alle parole del Vangelo? Cerco di seguire gli insegnamenti di Gesù, nella vita quotidiana?

#### FONDAZIONE E PRESENTAZIONE DELL'ORDINE FRANCESCANO

*Vedendo che di giorno in giorno aumentava il numero dei suoi seguaci, Francesco scrisse per sé e per i frati presenti e futuri, con semplicità e brevità, una norma di vita o Regola, composta soprattutto di espressioni del Vangelo, alla cui osservanza perfetta continuamente aspirava. Ma vi aggiunse poche altre direttive indispensabili e urgenti per una santa vita in comune. Poi, con tutti i suddetti frati, si recò a Roma, desiderando grandemente che il signor papa Innocenzo III, confermasse quanto aveva scritto.*

- Ti senti parte della grande famiglia della Chiesa? Ti senti accolto da essa?

#### SAN DAMIANO

*La prima opera cui Francesco pose mano, appena libero dal giogo del padre terreno, fu di riedificare un tempio al Signore. Non pensa di costruirne uno nuovo, ma restaura una chiesa antica e diroccata; non scalza le fondamenta, ma edifica su di esse, lasciandone così, senza saperlo il primato a Cristo. Nessuno infatti potrebbe creare un altro fondamento all'infuori di quello che già è stato posto: Gesù Cristo (1Cor 3,11). Tornato perciò nel luogo in cui, come si è detto, era stata costruita anticamente la chiesa di San Damiano, con la grazia dell'Altissimo in poco tempo la riparò con ogni diligenza.*

Qual è il mio ruolo all'interno della società? Qual è il mio ruolo all'interno della Chiesa? Quale impegno mi voglio prendere?

- Alla base dell'albero c'è inoltre un album. Può essere utilizzato da tutti i ragazzi, per lasciare un proprio pensiero, commento, spunto, riflessione da donare agli altri che passeranno di lì.

Terminate le cinque tappe i ragazzi si incontrano divisi in sottogruppi per rileggere tutti assieme il vangelo. Alla luce del testimone che hanno appena conosciuto e all'esperienza di deserto, inizieranno un momento di confronto partendo ciascuno dalla condivisione dei propri appunti personali. Gli appunti verranno ritagliati dalla griglia ed attaccati su un cartellone a forma di albero, grazie a del nastro biadesivo.

Al termine dell'attività a ciascun ragazzo viene consegnato un vasetto o un bicchiere con della terra. Nel vasetto ci saranno dei semi di fagiolo. Ricevono anche un foglio bianco.

Ognuno dovrà scegliere e scrivere un impegno sul foglio e attaccarlo alla pianta. Si tratta di un impegno riguardante il bene comune. Un impegno che riguarda essenzialmente il "come" si può mettere in pratica la parola del Vangelo, nella vita ordinaria di tutti i giorni. Di come ci si può mettere a servizio della Chiesa e della società.

Ogni ragazzo porterà a casa il vasetto con i semi di fagiolo, e l'impegno attaccato sopra. Sarà sua cura mantenere nel tempo l'impegno preso, coltivando tutti i giorni la pianta di fagiolo e impegnandosi quotidianamente nella realizzazione del bene comune.

## Appunti