

CHE GUSTO C'E'!?! è Chiara la ricetta!

IDEA DI FONDO

Il campo è un momento particolarmente prezioso per i ragazzi per continuare a stare con il Signore e rinsaldare l'amicizia con Lui. La centralità della Parola, ascoltata, meditata e celebrata, ed il confronto con il gruppo costruiscono nel percorso personale di ciascuno le occasioni in cui scoprire la propria vocazione ed imparare a "decidersi" per Cristo, scegliendo un progetto di vita a misura di ragazzo. Lo stile del discernimento aiuta così il ragazzo a leggere la sua storia di "chiamato alla santità" ed a verificare la sua relazione con il Signore e con la comunità. Il confronto costante con la vita di Santa Chiara, la scelta di "altissima povertà" e di "vera fraternità", il suo desiderio di contemplazione e di preghiera, scandisce il cammino del campo e stimola i ragazzi a conoscere questa figura di donna che si è lasciata plasmare dalla novità del Vangelo ed ha scelto di seguire Cristo, vivendo in clausura per evangelizzare il mondo intero.

PLANNING DEL CAMPO

Giornate	Rif. Biblico	Obiettivo	Atteggiamento	Regola di Vita
<u>1° Giorno</u> "Chiara, dono con gli altri"	Lc 2,39-52	I ragazzi scoprono che, come per Chiara, il Signore li invita a crescere attraverso i luoghi che quotidianamente abitano e grazie alle persone che mette loro accanto. I tanti incontri che scandiscono l'esistenza di ogni uomo, rappresentano nuove occasioni per agire, pensare e crescere. In questo orizzonte, il ragazzo è invitato a incontrare e conoscere il Signore nell'altro, mettendosi in ascolto della novità e della verità che ciascuno porta nel proprio cuore e dona con gioia.	Ascolto è accogliere il bello e il buono che l'altro è capace di suscitare nella mia vita.	Ascoltare
<u>2° Giorno</u> "Chiara di Dio"	Mc 1,16-20	Scoprire e comprendere il bene che il Signore ha pensato per la vita di ognuno si concretizza nell'adesione incondizionata alla sequela. Gesù invita i ragazzi a entrare in una storia nuova e affascinante che li rende capaci di accoglierlo prima ancora di capirlo, che insegna loro a "stare" nella vita e a comunicare vita "vestendo" il nuovo abito dell'umiltà e dell'essenzialità.	Scegliere il bene per la mia vita	Vedere
<u>3° Giorno</u> "Chiara, nel silenzio, una voce"	Mc 8,34-38	Scegliere Cristo significa imparare giorno dopo giorno, a mettere solo Lui al centro della nostra vita, accettando anche il peso della fatica che la sequela può comportare. Il ragazzo sperimenta con Chiara che, orientando il suo sguardo su Gesù e vivendo "secondo la perfezione del Santo Vangelo", è possibile fare esperienza di un amore che nasce e si dona pienamente e incondizionatamente all'altro.	Generosità è spendersi in radicalità, mettendosi sempre in gioco senza riserve.	Seguire
<u>4° Giorno</u> "Chiara: una donna abitata dalla grazia"	Lc 22,39-46	Chiara fa esperienza dell'incontro intimo con Dio, custodendo il tempo prezioso della preghiera: un tempo "sospeso", che quasi si ferma, perché è bello e consolante stare con Gesù! Questo tempo diventa per il ragazzo un'occasione per imparare a dialogare con Gesù anche attraverso il silenzio che, permettendogli di ascoltare la sua voce, lo aiuta a raggiungere la "cima" del monte.	Fiducia è mettere la propria vita nelle mani di Dio e della Chiesa.	Restare
<u>5° Giorno</u> "Con Chiara sulle mie Strade"	Gv 20, 19-22 Lc 10, 1-5	L'incontro con il Signore, illuminato dall'esperienza forte ed unica di Chiara, invia i ragazzi per le strade del mondo a rendere ragione della speranza che hanno ricevuto nel cuore. Incontrando Gesù Euarestia, i ragazzi possono far crescere quest'amore che ha scelto di abitare in ciascuno, fino a contagiare le persone che hanno accanto. Questo è l'annuncio che rinnova il mondo nell'amore.	Testimonianza è rendere sempre ragione della speranza che è in noi.	Andare

AGGANCIO CON LA STORIA: RATATOUILLE

1° Giorno

Ascoltare. *Ascolto è accogliere il bello e il buono che l'altro è capace di suscitare nella mia vita.*

Remy è un topo che ha un sogno piuttosto improbabile per la sua natura: diventare cuoco in un importante ristorante francese. Dotato di un olfatto sopraffino e di un gusto raffinato, si trova spesso in conflitto con la sua famiglia in quanto non si accontenta, come gli altri topi, di nutrirsi dei resti trovati nell'immondizia. Suo padre cerca di rendere operoso il dono di Remy costringendolo a fiutare ogni alimento destinato al consumo degli abitanti della colonia. Ma Remy ascolta solo la voce del suo sogno: "CHIUNQUE PUO' CUCINARE", come diceva il famoso cuoco Gousteau.

2° Giorno

Vedere. *Discernimento: scegliere il bene per la mia vita.*

Inseguendo il suo sogno, Remy coinvolge suo fratello Emil in una avventura maldestra: cercano lo zafferano nella casa di una anziana signora dove la colonia abitava clandestinamente. La signora si accorge della presenza dei topi in casa e li costringe alla fuga sparando a destra e a manca. Nella fuga, insieme a tutta la colonia dei topi, Remy porta via con sé il libro di ricette di Gousteau intitolato "CHIUNQUE PUO' CUCINARE". In seguito alla fuga, Remy si ritrova da solo e, seguendo i consigli di Gousteau che di tanto in tanto gli appare e gli parla, si ritrova sul tetto di un'abitazione proprio nei pressi del ristorante di Antoine Gousteau, a Parigi. Il topo scopre e comprende che è lì che è sempre vissuto e sceglie di andare a sbirciare nel ristorante perchè, come Gousteau stesso gli ha suggerito, "nulla può fermare la forza dei desideri".

3° Giorno

Seguire. *Generosità è spendersi in radicalità mettendosi sempre in gioco senza riserve. Fatica della sequela.*

Guardando da una botola il gran da fare che c'è in cucina, Remy cade e finisce proprio lì dove avrebbe voluto essere: davanti ai fornelli dove, il giovane e imbranato Linguini, prova a cucinare una zuppa. Remy ha così l'occasione di mettersi subito in gioco e, con molta generosità, usa il suo talento per riparare l'obbrobriosa zuppa di Linguini che, dopo il suo intervento riparatore, risulterà ottima tanto che, i clienti, torneranno ogni volta al ristorante chiedendo pietanze preparate da Linguini dietro il quale, però, c'è Remy che diventerà il suo "PICCOLO CHEF". Il capocuoco Skinner, sospettoso, invidioso, dispotico e arrogante, scopre che in cucina si aggira un topo e lo fa catturare proprio da Linguini cui dà il compito di sbarazzarsene. Il ragazzo non riesce a sbarazzarsi del topo e lo libera. Inizialmente Remy scappa, poi ci ripensa: torna dal ragazzo e decide di restare con lui affidandogli completamente il suo talento. Ha inizio così una forte amicizia e complicità. Remy sa cucinare e Linguini è un umano: l'uno non può fare a meno dell'altro e trovano un modo per comunicare e far fruttificare il talento di Remy. Il piccolo chef rimane tutto il tempo sulla testa di Linguini, nascosto dal suo cappello e, ogni volta che gli tira i capelli in un determinato modo, il ragazzo capisce qual è l'ingrediente che deve usare. Comincia così la loro avventura in cucina in cui sperimentano la fatica di superare i vari ostacoli che sono rappresentati, non solo dalla loro diversità, ma anche dall'antagonista Skinner che prova a metter loro il bastone fra le ruote senza però riuscirci.

4° Giorno

Restare. *Fiducia è mettere la propria vita nelle mani di Dio e della Chiesa.*

Intanto Remy incontra suo fratello e poi tutta la sua famiglia che gli fa festa per il suo ritorno. Ma il topo informa il padre che non rimarrà con loro ed egli, dispiaciuto, lo porta di fronte ad uno spettacolo raccapricciante (topi attanagliati) e gli dice che non può cambiare il corso della natura. Remy lo controbatte e decide di restare con gli umani in cui crede. Torna in cucina e trova Linguini ubriaco e addormentato. In queste condizioni, il ragazzo parla con Colette, l'unica donna che lavora come chef nel ristorante, e le svela di avere un "piccolo chef" che gli dice cosa fare. Colette e Linguini si innamorano e Remy si sente un po' trascurato. Così, rimasto solo, scopre sulla scrivania di Skinner i documenti che attestano che Linguini è figlio di Gousteau e li porta a Colette. A questo punto Linguini diventa famoso ma parla alla stampa elogiando Colette e Remy, indispettito, irrompe in dispensa con tutti i suoi amici. Linguini intanto si ravvede, chiede scusa a Remy e gli dice che non aveva mai avuto amico migliore. Poi si accorge di essere stato tradito e si

arrabbia nuovamente. Il topo si allontana e nell'andar via viene intrappolato da Skinner. Linguini rimane solo ad affrontare le richieste di Ego (critico culinario) che è tornato al ristorante per la recensione.

5° Giorno

Andare. *Testimonianza è rendere sempre ragione della speranza che è in noi.*

La voce di Gousteau invita Remy a non gettare la spugna ed egli, dopo essere stato liberato dalla sua famiglia, torna al ristorante dove Linguini racconta a tutti la verità: il vero cuoco, il vero talento, non è lui, ma il topo. Tutti vanno via, compresa Colette che però è innamorata e torna indietro. Il padre di Remy, pieno di ammirazione per il coraggio del figlio, raduna tutta la colonia di topi che, seguendo i suggerimenti di Remy, prepara da mangiare per gli ospiti del ristorante. Remy prepara per Ego un piatto povero, la "Ratatouille" con l'aiuto di Colette. Questo piatto risveglia in Ego i ricordi della sua fanciullezza (quel piatto è ottimo e speciale non per gli ingredienti usati, ma perchè risveglia in lui ricordi legati alla mamma scuotendo le fondamenta del suo essere). Ego chiede di vedere lo chef per fargli i complimenti e quando il ristorante si svuota ed Ego rimane solo, scopre chi è il vero chef. La recensione, nonostante il cuoco sia un topo, è ottima ed è riassunta in una frase: "non tutti possono diventare grandi artisti, ma un grande artista può celarsi in chiunque". (Rif. Non tutti diventeremo grandi santi, ma un grande santo può celarsi in chiunque).

ATTIVITA' ELEMENTARI

PRIMO GIORNO

Mattino

Scopo: *I ragazzi analizzano quali, fra i luoghi che quotidianamente vivono, suscitano in loro emozioni mediante l'incontro con l'altro.*

Attività

attaccACI

La mattinata vede i ragazzi impegnati a compilare il famosissimo album delle figurine: "Panini ACR". Ogni ragazzo ha il suo album personale con diverse pagine, una per ogni ambito di vita che lo accompagnano ogni giorno: Scuola, Sport, Casa/Famiglia, Tempo Libero, Parrocchia. Ci sono poi 2-3 pagine vuote alla fine che il ragazzo può dedicare ad un ambito particolare che gli appartiene, diverso dai precedenti. L'album deve essere preparato nel modo migliore possibile, magari con la copertina a colori e ogni pagina personalizzata, in modo da assomigliare il più possibile ad un vero album di figurine.

La prima parte dell'attività (tempo 45 minuti circa) è caratterizzata dalla ricerca da parte di ogni ragazzo dei suoi pacchetti di figurine (anche questi realizzati con cura e con immagini o scritte che rimandano alla copertina ed al titolo dell'album). Così su ciascuna pagina dell'album, negli appositi spazi vuoti (5-6 o anche di più, in base alla grandezza dell'album) vengono "appiccate" le figurine che rappresentano le persone/incontri/relazioni che appartengono a quel rispettivo ambito di vita.

Ma come si conquistano i pacchetti di figurine?

I ragazzi dovranno conquistare le figurine superando una serie di semplici e divertenti prove. Potete consultare anche il seguente link per sbizzarrirvi nella ricerca delle prove:

http://www.parrocchiastella.it/news/news_dettaglio.cfm?id=192

Ecco alcuni esempi:

- Palloncino scoppiato: scoppiare il maggior numero di palloncini possibili per trovare dentro un foglietto con scritto il numero di pacchetti conquistati.
- Tiro al barattolo: colpire tanti barattoli messi in fila dentro ai quali sono indicati i numeri di pacchetti di figurine conquistati.
- Infila l'anello: infilare tanti anelli in un'asta e conquistare dei pacchetti di figurine sulla base del numero di anelli infilati.
- Memory: riconoscere le coppie di carte uguali scoprendo le carte una alla volta. Si conquistano i pacchetti di figurine sulla base delle coppie trovate.

Ognuno può girare tra i vari giochi liberamente, andando dove preferisce e magari dove pensa di conquistare il maggior numero di pacchetti. Ovviamente, anche per motivi di curiosità (chi non ricorda la voglia irrefrenabile di aprire un nuovo pacchetto di figurine e vedere se ci sono proprio quelle di cui avevamo bisogno o una serie di doppioni utili da scambiare?!), tutti apriranno i loro pacchetti subito dopo averli conquistati, andando subito ad attaccare la figurina sulla pagina dell'album che ciascun ragazzo ritiene opportuna. Ogni figurina deve essere realizzata su carta adesiva ed è costituita soltanto da una sagoma, distinguendo però, adulto

maschio/femmina, bambino maschio/femmina, anziano maschio/femmina, in modo da avere sagome diverse da poter distribuire sull'album, nei vari ambiti di vita, a proprio piacimento. Su ciascuna pagina, vicino ad ogni spazio per la figurina, il ragazzo scrive il nome della persona che la figurina rappresenta ed eventualmente come è avvenuto quell'incontro. Se si riesce ed il tempo lo permette, i ragazzi potrebbero anche colorare e personalizzare la figurina sulla base della persona attribuita.

Durante il tempo delle prove, i ragazzi possono anche scambiare tra di loro le figurine doppioni trovate nei pacchetti: ad esempio, se ho un nonno (sagoma anziana) che mi avanza posso scambiarlo con una cuginetta o con un amichetto (bambino maschio o femmina) che invece mi manca!

Nella seconda parte dell'attività (tempo 40 minuti circa), una volta completato tutto l'album con le figurine conquistate, si torna nel proprio gruppo e si invita ciascun ragazzo a mettere accanto ad ogni figurina/persona un piccolo smile (nello spazio già predisposto sull'album) da personalizzare in base al tipo di emozione che quella specifica persona o incontro suscita nel ragazzo (esempio: se l'incontro che faccio mi ha trasmesso simpatia, ci farò il sorriso, se è stato noioso lo smile sarà triste e così via...). Per i ragazzi dei 9/11 si possono utilizzare in alternativa le emoticon tipo Messenger.

Alla fine ciascun ragazzo presenta a tutto il gruppo il proprio album, stavolta completo davvero, condividendo i luoghi che frequenta, le persone che incontra e le emozioni vissute grazie a quegli incontri.

Pomeriggio

Scopo: *Sull'esempio di Maria, i ragazzi imparano a conoscere nella novità dell'altro, il bello e il buono che il Signore desidera per la loro vita.*

Attività

FINALE A SORPRESA

La Voce radiofonica che ha accompagnato i ragazzi durante gli incontri e le feste di ACR torna in onda anche al campo. Questa volta propone ad ogni gruppo l'ascolto del brano del Vangelo di Luca 2, 39-52 (Gesù tra i dottori). Il brano viene trasmesso fino al versetto 49 perché proprio a questo punto, a causa di un'interferenza, la voce si blocca. Divisi in sottogruppi di tre persone, i ragazzi immaginano il finale del brano:

- Come si comportano Maria e Giuseppe quando trovano Gesù al tempio tra i dottori?
- Lo rimproverano o lo riabbracciano dopo essersi preoccupati tanto per averlo cercato tre giorni senza trovarlo?
- Che tipo di parole e gesti usano per parlare con lui?
- Gli permettono oppure no di dare una spiegazione del suo comportamento?

Ogni sottogruppo mette poi in scena il finale immaginato. Alla fine l'educatore, prova ad accendere di nuovo la radio, cercando la frequenza della Voce. Finalmente trova la stazione radiofonica che non ha più interferenze, così può essere ascoltato il vero finale del brano evangelico.

Si può pensare di dare un piccolo premio al sottogruppo che si è avvicinato di più alla realtà attraverso la propria scenetta, ma quello che maggiormente deve far riflettere i ragazzi e che porta ad un confronto tra loro e con la Parola, è l'atteggiamento di Maria: una mamma che si mette in ascolto del proprio figlio, che ne sa cogliere l'unicità, che nonostante la sua delusione e la sua preoccupazione riesce ad andare oltre e custodire nel suo cuore le parole di Gesù facendone tesoro. L'incontro con l'altro dovrebbe avere per ciascuno di noi questo senso di accoglienza e di scoperta del bello che tutti possono trasmetterci, anche le persone che ci sono più vicine e che a volte diamo per scontato. Attraverso l'ascolto di Gesù, Maria impara ad ascoltare Dio e a capire la sua presenza nel suo cuore e nella sua vita. Anche i ragazzi mettendosi in ascolto delle persone che incontrano possono scoprire, capire e custodire la parola di Dio nel loro quotidiano.

SECONDO GIORNO

Mattino

Scopo: *I ragazzi si interrogano sui vari criteri di scelta che utilizzano per valutare la novità e la verità dell'incontro con l'altro.*

Attività

LA PROVA DEL CUOCO

Durante la mattinata i ragazzi si scoprono dei veri e propri chef come il topolino Remì della storia di Ratatouille! Vengono portati nei gruppi dei libri di ricette, precedentemente forniti dagli educatori e dalle cuoche presenti al campo. Ogni ragazzo, dopo aver sfogliato i libri che vuole, sceglie quale ricetta "cucinare", sulla base dei propri gusti o di ciò che lo colpisce di più della presentazione del piatto. Anche altri potrebbero essere gli elementi che portano il ragazzo alla scelta: ad esempio i tempi e le difficoltà di realizzazione, la

quantità e la disponibilità degli ingredienti richiesti, ecc. Tutto ciò sarà poi valutato insieme nell'ultima parte dell'attività, durante il confronto nel gruppo.

Una volta scelta la propria ricetta ciascun ragazzo ha del tempo a disposizione (20 minuti circa) per la spesa, che viene fatta in appositi stands allestiti in precedenza. Si potrebbe ricreare un ambiente stile mercato oppure la piazzetta di una città con diversi negozi.

I ragazzi hanno a disposizione un budget di soldi da spendere, di cui tener conto per preparare la propria ricetta. Proprio per questo anche durante la fase di acquisto degli ingredienti vengono fatte delle scelte. Il budget è lo stesso per ogni ragazzo e va valutato sulla base dei prezzi che si vogliono dare agli ingredienti. È importante che i ragazzi si misurino con il costo degli ingredienti per poter valutare se è il caso di spendere oppure no, proprio perché non sempre nella realtà tutto è disponibile subito e senza sacrificio.

Sarebbe davvero divertente poter usare ingredienti veri ma molti verrebbero "sprecati" o buttati, per questo suggeriamo di preparare tutto con carta crespata colorata, cartoni, colori, pietre ed ogni tipo di materiale che vi indica la fantasia. Il tutto condito da colla, schotc, forbici e spago.

Dopo aver fatto spesa il ragazzo può avventurarsi nella preparazione materiale della sua ricetta (tempo 20 minuti). Successivamente comincia l'ultima parte dell'attività (tempo 30-40 minuti).

Tutti i ragazzi hanno a disposizione una speciale scheda di ricettario (il ricettario delle relazioni) su cui indicare il nome della propria ricetta e l'elenco degli ingredienti utilizzati. Ognuno, poi, è chiamato ad associare ciascun ingrediente culinario ad una caratteristica di personalità che cerca nelle sue relazioni e che ritiene buona per lui e per il suo modo di essere (ad esempio se la ricetta realizzata è una torta al cioccolato potrebbe esserci un'associazione degli ingredienti del tipo: nutella = bontà, zucchero = allegria, uova = capacità di ascolto, farina = simpatia, lievito = disponibilità.... E così via!).

Infine ogni piccolo chef predispone il proprio piatto su un grande tavolo con la propria scheda di ricetta e ne dà spiegazione a tutto il gruppo cercando di esprimere che tipo di valutazioni ha fatto per la scelta della propria ricetta (bontà/gusto, modo di presentarsi, tempi di lavorazione, costo di realizzazione, ecc.) e se queste valutazioni rispecchiano in qualche modo le sue scelte nelle relazioni con gli altri, tenendo soprattutto conto di cosa cerca nell'altro, di quali sono gli ingredienti per una buona relazione. Tutte le schede delle ricette vengono messe su un quaderno ad anelli, a formare il ricettario delle buone relazioni! E per i più impavidi, si potrebbe chiedere alle cuoche di cucinare davvero la ricetta premiata come vincitrice da tutto il gruppo!

Pomeriggio

Scopo: *I ragazzi, confrontandosi con il Vangelo, comprendono che ogni loro scelta acquista un senso solo nell'adesione incondizionata a Gesù.*

Attività

LA CILIEGINA SULLA TORTA

Nel pomeriggio i ragazzi sono invitati a confrontarsi con il vangelo per riflettere insieme su come Gesù chiede a ciascuno di scegliere Lui liberamente ed incondizionatamente, per riconoscere davvero il bene nella propria vita.

I ragazzi realizzano l'attività dando vita ad una divertente caccia al tesoro, attraverso le cui tappe, conquistano le sei frasi del vangelo di Marco 1, 16-20 (chiamata dei primi discepoli). Essi sono scritti su degli spicchi che, una volta rimessi tutti insieme, vanno a comporre una golosissima torta!

Le frasi per gli spicchi sono: vers. 16, vers. 17, vers. 18, vers. 19, vers. 20 "Li chiamò", vers. 20 per la parte finale.

La caccia al tesoro va realizzata ovviamente a sfondo culinario sprigionando la fantasia degli educatori, sia nella stesura degli indizi (esempio: più è caldo, più è fresco... cos'è? il pane), che nelle eventuali prove per superare tutte le tappe (essendo solo sei gli spicchi di torta da trovare, è bene rendere più ricca possibile la caccia al tesoro con ogni tipo di dettaglio).

Oltre agli spicchi i ragazzi trovano, nell'ultima tappa, anche un indizio a forma di ciliegina che viene posto proprio al centro della torta, una volta ricostruita. A questo punto si passa alla lettura del brano del vangelo direttamente dalla torta stessa. Successivamente viene chiesto al gruppo qual è la frase centrale del brano secondo ciascuno, per poter essere poi scritta sulla ciliegina ("Seguitemi, vi farò diventare pescatori di uomini", versetto 17).

Cosa vuole dirci Gesù con queste parole? Invitiamo i ragazzi a riflettere e a dire in che modo rispondono alla sua domanda. Gesù ci dice che se ci mettiamo alla sua sequela, ascoltando la sua Parola ed i suoi insegnamenti, guardando alla sua vita, incontrandolo nei sacramenti, avremo cuore e occhi nuovi per poter sempre scegliere il bene, ciò che ci fa crescere (rapporti, persone, le scelte della scuola, del tempo libero, ecc.). I discepoli della pagina di vangelo sono già dei pescatori ma Gesù garantisce loro una qualità in più se solo decidono di prendere la sua strada, cioè essere pescatori di uomini, capaci di relazioni vere.

Una volta messa la ciliegina sulla torta viene data ad ogni ragazzo la propria ciliegina chiedendogli di scrivere un impegno: "qual è il mio impegno per seguire Gesù e imparare a riconoscere il bene?" (Un esempio potrebbe essere quello di guardare meno alle apparenze nella scelta delle amicizie, cercando di guardare al cuore delle persone, oppure mettersi di più in ascolto degli altri, e così via). Tutte le ciliegine verranno poi messe intorno alla torta che potrà essere offerta durante la celebrazione della sera.

Se si riesce sarebbe interessante fare un confronto con Chiara che sceglie di essere sposa di Gesù nella clausura, mettendosi totalmente alla sua sequela, e considerare la torta realizzata come una torta di nozze: essere sposi di Gesù, che vuole la nostra felicità, anche per noi oggi significa scegliere la sua amicizia per sempre.

TERZO GIORNO

Mattino

Scopo: *I ragazzi partendo dalla loro scelta di seguire Gesù nella vita di tutti i giorni, valutano i momenti di fatica che sperimentano nel riconfermarla quotidianamente.*

Attività

ACR KART

L'attività si basa sul videogioco della Nintendo Wii Mario Kart. All'inizio ad ogni ragazzo viene consegnata una patente (come quella del gioco Mario Kart) con uno spazio vuoto da riempire con il proprio nome (va bene anche se di fantasia) ed un disegno tipo fototessera. Sono poi presenti cinque riquadri, ognuno riferito ad una pista da affrontare. In ogni riquadro c'è uno spazio con il nome della pista, uno spazio per scrivere il tempo realizzato nel circuito ed un simbolo di quella pista che ne indica l'ostacolo più caratteristico, presente realmente durante il gioco. Infatti ogni pista presenta degli ostacoli caratteristici e diversi dalle altre (proprio come nel gioco originale ci sono, le mucche, i granchi o quei fastidiosissimi pinguini!!!).

Ogni pista richiama un ambito della vita quotidiana dei ragazzi: amici, scuola, famiglia, tempo libero, parrocchia ed ha un nome ispirato al videogioco (tipo scuola fungo, parrocchia di Yoshi, ecc.).

I gruppi girano in tutte le piste (10 minuti ogni pista) ma i ragazzi affrontano il percorso ad ostacoli singolarmente in modo che un educatore possa prendere i tempi con un cronometro, per rendere più divertente la gara. Ogni percorso deve essere ben caratterizzato, ovvero presentare degli ostacoli "a tema" o con l'ambito di vita o con il nome della pista di Mario Kart. Ecco alcuni esempi.

- Pista "spiaggia degli amici": l'ostacolo tipico potrebbe essere un ombrellone, quindi utilizziamolo in diversi modi, magari si può correre con l'ombrellone aperto, passare sotto l'ombrellone, aggirare una serie di ombrelloni tipo slalom, ecc.; oppure se si usano i racchettoni, si può correre palleggiando con 1 racchettone...
- Pista "scuola fungo": l'ostacolo può essere relativo alla scuola: correre con 1 libro in testa, o con 1 mucchio di libri in mano, oppure uno zaino, quindi correre con uno zaino pesante sulle spalle e così via...
- Pista "cascata della famiglia": l'ostacolo potrebbe essere l'acqua. Allora si può evitare di essere colpito da una pistola ad acqua, correre con 1 bicchiere pieno, correre con 1 ombrello aperto per evitare gli schizzi, ecc.
- Pista "outlet tempo libero": l'ostacolo potrebbe essere un carrello della spesa, così si potrebbe correre con il carrello in mano, o prendere da un cesto pieno di oggetti solo quelli presenti su una lista della spesa nel minor tempo...

Terminato il tempo dedicato alle corse, può partire il confronto nei vari gruppi. Prima, ognuno ha modo di scrivere sulla propria patente, i tempi realizzati per ogni corsa ed a fianco di ogni ostacolo il significato dello stesso nella sua vita reale in quell'ambito specifico (quali e che tipi di fatiche trovo a scuola, in famiglia, ecc.) collegando l'ostacolo fisico della pista alla fatica nel portare avanti le sue scelte nei vari ambienti di vita.

Per rendere più scenografico il gioco consigliamo di realizzare i kart/moto (con degli scatoloni...), possibilmente due per ogni pista da usare in maniera alternata, con cui i ragazzi corrono. Si potrebbe anche dare ad ognuno un volante di cartone da personalizzare, proprio a richiamare lo strumento tipico del famoso gioco della WII. Più il gioco richiama quello reale di Mario Kart nei dettagli, meglio è!

Forniamo di seguito i nomi dei personaggi del gioco:

- Personaggi piccoli - Toad, Toadette, Tartosso, Koopa Troopa, Baby Peach, Baby Mario, Baby Luigi e Baby Daisy.
- Personaggi medi - Mario, Luigi, Yoshi, Peach, Daisy, Diddy Kong, Bowser Jr., Struzzi.
- Personaggi grandi - Wario, Waluigi, Bowser, Donkey Kong, Funky Kong, Re Boo, Principessa Rosalinda, Skelobowser.

Coppe Wii e relativi tipi di circuiti:

- Trofeo Stella - Circuito di Daisy, Punta Koopa, Pista degli Aceri, Vulcano Brontolone
- Trofeo Speciale - Rovine Desertiche, Autostrada Lunare, Castello di Bowser, Pista Arcobaleno

- Trofeo Foglia - DS Deserto Picchiasol, GBA Castello di Bowser 3, N64 Viale Giungla DK, GCN Circuito di Mario
- Trofeo Fulmine - SNES Circuito di Mario 3, DS Giardino di Peach, GCN Montagne di DK, N64 Castello di Bowser

Coppe Classiche e relativi tipi di circuiti:

- Trofeo Guscio - GCN Spiaggia di Peach, DS Cascade di Yoshi, SNES Valle Fantasma 2, N64 Pista di Mario
- Trofeo Banana - N64 Circuito Gelato, GBA Spiaggia Tipo Timido, DS Borgo Delfino, GCN Stadio di Waluigi
- Trofeo Fungo - Circuito di Luigi, Prateria Verde, Gola Fungo, Fabbrica di Toad
- Trofeo Fiore - Circuito di Mario, Outlet Cocco, Pista Snowboard DK, Miniera di Wario

Pomeriggio

Scopo: *Nel Vangelo di Marco, Gesù ci chiede di seguirlo prendendo la nostra croce. I ragazzi sono invitati ad accogliere le loro fatiche quotidiane per mettersi in gioco con Lui senza riserve.*

Attività

UNA BENZINA SPECIALE

Anche nel pomeriggio, il filo conduttore dell'attività è un viaggio da affrontare. Questa volta però non è individuale come i percorsi della mattinata, ma di gruppo. Simbolicamente il viaggio rappresenta la nostra vita alla sequela di Gesù a cui abbiamo risposto in prima persona.

Il gruppo ha a disposizione un'unica grande macchina preparata in precedenza, con cartoni, colori e fantasia, dagli educatori. Il percorso è già segnato da alcune indicazioni stradali (partenza, pericoli, obblighi e divieti, arrivo) ma nel salire in macchina ci si accorge che il serbatoio della benzina è aperto e purtroppo vuoto. Vengono così invitati i ragazzi a fare rifornimento! Poco distante dal luogo dell'incontro e da dove si trova la macchina, si avvista una pompa di benzina realizzata nel modo più caratteristico e realistico possibile.

È importante che la pompa faccia uscire acqua davvero, possibilmente attraverso un "Super Liquidator".

Arrivati sul posto i ragazzi trovano sulla pompa di benzina un cartello con scritto il brano del vangelo di Marco 8, 34-38 (condizioni per seguire Gesù). Dalla lettura del brano si capisce che "tipo di benzina" il rifornimento può darci! Di cosa abbiamo bisogno per seguire Gesù? Cosa alimenta il viaggio della nostra vita?

Ogni ragazzo ha a disposizione vari bicchieri da riempire successivamente con la benzina (acqua). Su ogni bicchiere può scrivere qual è la "sua" benzina: cosa porta con sé nel suo viaggio quotidiano, cosa gli permette di far partire la macchina. Sicuramente il ragazzo scriverà le persone più importanti per lui, le cose a cui tiene di più, ma l'ideale sarebbe se riuscisse a scrivere anche le fatiche (viste durante la mattinata) che fanno parte della sua vita. Nel vangelo, infatti, Gesù ci chiede di prendere le nostre croci quotidiane se vogliamo seguirlo. Esse sono parte integrante di ciò che a cui teniamo e di ciò che facciamo, ma Lui ci sostiene, ci aiuta a sopportarle, anche grazie all'aiuto degli altri. Proprio per questo vogliamo far salire i ragazzi sulla stessa macchina, per affrontare e sopportare meglio le fatiche del viaggio verso e con Gesù. Le scelte più belle e più vere sono proprio quelle che ci richiedono un po' di sacrificio. Tutto ciò diventa argomento di confronto nel momento in cui i ragazzi hanno scritto i loro bicchieri personali e li condividono con il gruppo. Inizialmente non diamo suggerimenti ma lasciamo che i ragazzi scrivano solo sulla base della provocazione del vangelo. Subito dopo il confronto con la Parola nel gruppo, i ragazzi sono pronti a riempire i loro bicchieri (se vogliono possono aggiungerne o toglierne qualcuno alla luce di quanto uscito dalla condivisione). Ogni ragazzo, a turno, si porta sulla pompa di benzina e cerca di riempire il primo dei suoi bicchieri, spruzzando con la pistola ad acqua (ovviamente il bicchiere va posizionato su un tavolo più distante) e provando a fare centro! È meglio se si riesce a fare la pompa di benzina con due uscite (quindi due Super Liquidator), in modo da velocizzare il gioco. Una volta riempito il primo bicchiere il ragazzo corre a svuotarlo nel serbatoio della macchina, poi si rimette in coda per riempire anche il secondo bicchiere e così via. Dopo aver riempito tutti i contenitori e dunque il serbatoio della macchina, finalmente si può partire! Tutti in macchina, i ragazzi fanno un percorso comune che deve essere strutturato sul momento, anche in base al luogo dove si svolge il campo. Sarebbe bello dare l'idea di una montagna, una salita dalla cui base non si vede l'arrivo, per potersi poi trovare alla fine di fronte ad uno scenario bello ed emozionante, magari con un'immagine di Resurrezione. La promessa che Gesù ci fa è proprio quella della vita eterna se sapremo prendere le nostre croci e portarle lungo il viaggio sostenendo e sostenuti da chi ci accompagna.

QUARTO GIORNO

Mattino

Scopo: *I ragazzi guardano ai modi, ai luoghi e ai tempi della loro preghiera durante la giornata, scoprendo quali sono i veri canali per parlare con Gesù.*

Attività

C'E' CAMPO!

L'attività della mattinata vede i ragazzi alle prese con una camminata per arrivare al luogo previsto per l'uscita del campo. Una parte quindi si sviluppa lungo il cammino ed un'altra all'arrivo.

PRIMA PARTE – Realizzazione del cellulare di gruppo

I ragazzi sono chiamati a riflettere sui modi, luoghi, tempi della loro preghiera e cercano di farlo attraverso la realizzazione di un grande cellulare, inteso come segno dello strumento di comunicazione con Dio! Appena pronti per partire, viene consegnato al gruppo il primo pezzo del telefonino: una base con soltanto il display. Lungo la strada, in varie tappe, magari con l'indicazione di alcuni cartelli oppure predisponendo dei piccoli stand con simpatici nomi di negozi di elettronica, i ragazzi trovano i quattro pezzi mancanti: antenna, tastiera, batteria, tasto on-off. Ognuno di essi rappresenta un aspetto della preghiera, da riportare sul pezzo stesso (riscrivere sul pezzo la domanda come indicato di seguito) per ricordarne il significato, in maniera chiara, ai ragazzi e per aiutarli a riflettere sul loro modo di pregare, una volta giunti a destinazione.

- ANTENNA : Dove prego?

- TASTO ON/OFF: Quando prego?

- BATTERIA : Quanto tempo dedico alla preghiera?

- TASTIERA : In che modo comunico con Gesù? Che parole uso?

Con tutti i pezzi in mano, arrivati sul posto stabilito, il gruppo può ricostruire il grande cellulare.

SECONDA PARTE – Arrivano gli SMS

(vedi file allegato per le preghiere)

Ora che i pezzi sono tutti al loro posto, il telefonino è funzionante e può ricevere SMS! Ma come? Vi proponiamo un semplice sistema con dei mega post-it, messi sullo schermo del cellulare uno dietro l'altro. Avete presente la bustina che appare sul vostro telefono quando vi arriva un SMS? Sul primo post-it è disegnata la busta che indica l'arrivo di un messaggio (meglio se si riesce a segnalare l'avviso anche tramite una suoneria, magari da un cellulare di un educatore). Uno dei ragazzi legge l'SMS semplicemente rimuovendo il post-it e trovando il messaggio su quello successivo. Dopo che il primo SMS è stato letto, l'educatore scopre il terzo post-it con rappresentata nuovamente la busta che indica ai ragazzi che è arrivato un altro SMS. Così si procede come già indicato. Il numero degli SMS potete sceglierlo voi. L'importante è che ce ne siano abbastanza. Ma in cosa consistono gli SMS? Essi sono delle frasi prese da diverse preghiere (comprese quelle che tutti conosciamo come il Padre Nostro o L'Ave Maria), con la firma di chi le ha scritte se ne conoscete la fonte (ad esempio potete cercare preghiere di Madre Teresa, la Preghiera Semplice di S. Francesco, ecc; l'ideale sarebbe anche trovare qualcosa di S. Chiara). Occorre cercare vari tipi di preghiere per mettere in risalto diversi modi di pregare (lode, ringraziamento, richiesta) e far capire ai ragazzi che tra i tanti tipi di preghiere ce ne sono alcuni che preferiamo, che ci permettono di parlare con Dio in maniera semplice ed autentica (è importante, soprattutto per i ragazzi 6/8 anni, preparare alcune copie delle preghiere arrivate via SMS, o visualizzarle su un cartellone, per permettere loro di seguire meglio o rileggerle se ce ne fosse bisogno, nell'ultima fase di confronto). Si procede così con l'ultima parte dell'attività.

TERZA PARTE – Il mio modo di pregare

A ciascun ragazzo viene consegnato un foglio con rappresentato un telefonino su cui sono evidenziati tutti i pezzi trovati lungo la strada e che sono stati riportati sul cellulare di gruppo. Ognuno è invitato a pensare a come prega personalmente e seguendo le domande riportate sul cellulare di gruppo, prendendo anche spunto dai vari tipi di preghiera arrivati via SMS da alcuni "amici", può indicare sul proprio foglio le risposte, quindi il suo modo di pregare. L'educatore, durante la condivisione, porta i ragazzi a riflettere sul fatto che non ci sono formule e tempi giusti o sbagliati; l'importante nella preghiera è sintonizzarsi con Gesù con il cuore, parlare con Lui come si fa con un amico o con un genitore, con sincerità, raccontandogli ciò che ci fa stare bene e ciò che ci fa stare male, a volte facendo delle richieste che sono i nostri bisogni più profondi, altre volte ringraziando Dio per quanto di bello abbiamo e ci succede durante le nostre giornate! Quando preghiamo pensando che Gesù possa risolvere i nostri piccoli problemi come se avesse una bacchetta magica, oppure per motivi in cui Lui non c'entra niente (tipo far andar bene un'interrogazione!), oppure solo per il nostro tornaconto, allora la comunicazione non si crea (non c'è campo!) e rischiamo di parlare da soli senza interlocutore.

Pomeriggio

Scopo: *Vivendo l'esperienza della liturgia penitenziale, i ragazzi sperimentano il perdono di Gesù come una risposta d'amore alle loro difficoltà.*

Attività

LA RICETTA DEL PERDONO

Nel pomeriggio, sul luogo dell'uscita, tutti i ragazzi vivranno la celebrazione della liturgia penitenziale, con le confessioni individuali. Per la celebrazione vedere fascicolo della liturgia.

QUINTO GIORNO

Scopo: *Sull'esempio di Chiara e delle sue sorelle, i ragazzi, consapevoli dell'amore ricevuto dal Signore, fanno esperienza del gruppo come luogo privilegiato per l'accoglienza del mandato di testimoni.*

Attività

PASSA IL TESTIMONE

Viene realizzato dagli educatori uno spazio per la corsa che dia l'idea di una pista di atletica. Si comincia, così, l'attività con una grande staffetta a squadre, in cui ogni gruppo è una squadra. Non servono ostacoli di alcun genere ma è importante che ci sia spazio per fare una gara divertente e verosimile. Come in ogni staffetta, parte il primo concorrente che, terminato il giro nel minor tempo possibile, "passa il testimone" al compagno di squadra che fa la stessa cosa, e così per ogni componente del gruppo. Il testimone è un elemento fondamentale per l'attività: richiama l'obiettivo della giornata che vede i ragazzi impegnati a riflettere sul valore della testimonianza come singoli, nel gruppo ACR. Esso, al suo interno, contiene la frase scelta del Vangelo di Giovanni 20, versetto 21 : "Come il Padre ha mandato me, anch'io mando voi". La staffetta prevede tre turni consecutivi (in cui ovviamente gioca tutta la squadra), quindi la frase viene divisa in tre parti. Alla fine della corsa ogni squadra, è invitata a mettere insieme le parole trovate nel testimone di volta in volta.

Nella seconda parte della mattina, ci si divide nuovamente nei diversi gruppi e dopo aver ricomposto la frase del vangelo, viene attaccata al centro di un grande cartellone che rappresenta una pista di atletica (la frase si può incollare all'interno dell'ovale della pista). A questo punto si legge tutto il brano del vangelo da cui è tratta la frase (Gv 20, 19-22) e ci si confronta sul mandato che Gesù dà al gruppo degli apostoli invitandoli a portare la sua testimonianza al mondo. Questo invito è rivolto oggi anche a noi, a ciascun ragazzo, che può sperimentare nel gruppo la gioia di condividere il messaggio di Gesù ed il sostegno, il coraggio, necessari per diffonderlo a tutti. Dunque il ragazzo è coinvolto nella testimonianza del vangelo in prima persona, ma il mandato (frase ricostruita con le parole del testimone) viene ricevuto all'interno del gruppo, proprio perché il valore della compagnia e della condivisione rafforzano il proprio essere testimoni. In gruppo è più facile e più bello accogliere il mandato della testimonianza perché si condivide la stessa strada, così come nella staffetta che hanno corso, i ragazzi hanno trovato un cammino comune condividendo gioie e fatiche. Ma come nella corsa, ognuno è chiamato a fare la sua parte, altrimenti la staffetta si blocca, rischiando di perdere la gara. Occorrono quindi il sì e l'impegno di tutti. Ai ragazzi vengono date delle impronte a forma di scarpa da corsa. Su ciascuna di esse ogni ragazzo scrive in quali occasioni e con quali modalità il suo gruppo ACR è testimone (esempi: quando accoglie un nuovo ragazzo, quando prega insieme, quando anima la liturgia, quando promuove un'iniziativa di missionarietà, quando incontra gli altri gruppi, ecc.). Va poi ad attaccare le proprie impronte sul cartellone a forma di pista che simboleggia il gruppo. Ovviamente più impronte saranno presenti e più il gruppo è testimone.

Sarebbe bello concludere l'attività con l'invito di un gruppo giovanissimi o un gruppo ACR delle medie che racconta la sua esperienza di accoglienza del mandato di Gesù ad essere suoi testimoni. Volendo questa parte potrebbe essere collocata anche subito dopo la staffetta.