

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' MEDIE

PRIMO GIORNO

Mattino

Scopo: *I ragazzi si interrogano su tutti i luoghi che vivono, chiedendosi quali tra essi siano veicolo di incontri e di emozioni significative per la loro crescita.*

Attività

L'ALFABETO DEI LUOGHI

I ragazzi si ritrovano davanti ad un cartellone dove è scritto "l'alfabeto dei luoghi". Ad ogni lettera dell'alfabeto viene infatti associato un luogo caratteristico per la vita dei ragazzi, un luogo che fa parte della loro vita. Ecco alcuni esempi:

A – autobus

B – banco di scuola

C – camposcuola

D – divano

...

I – internet

...

S – sport

T – tavola

...

Ogni ragazzo sceglie almeno cinque di questi luoghi che gli ricordano persone, incontri, emozioni della sua vita. Per ciascun luogo scelto i ragazzi caricheranno nel proprio lettore MP3 delle tracce audio che contengono alcuni dei rumori o suoni tipici di quella location. (Es. per il banco di scuola potrebbero essere la voce del professore che richiama all'ordine, il suono di un campanella, il bisbiglio della classe...). Ciascun rumore è inserito in un percorso di immaginazione guidata anch'esso registrato (Es. per l'autobus: Prova a chiudere gli occhi – segue rumore dell'autobus – sei sull'autobus, è il mezzo che usi quotidianamente per andare e tornare da a scuola o la domenica per andare al centro commerciale – segue rumore di clacson...). Per il montaggio consigliamo il semplicissimo e gratuito programma di registrazione *Audacity*. La scelta delle tracce è dunque molto importante perché queste avranno il compito di guidare l'immaginazione dei ragazzi. Oltre al lettore, ai ragazzi verrà dato anche un foglio con delle provocazioni che li aiuteranno nella riflessione:

- quali emozioni vivi (segue uno spazio per scrivere il luogo scelto)?
- chi incontri solitamente (segue uno spazio per scrivere il luogo scelto)?

Dopo questo momento individuale di ascolto, i ragazzi tornano in sottogruppo dove, seguendo l'ispirazione delle tracce audio e delle provocazioni, condividono le parole che hanno associato ai luoghi su cui hanno riflettuto. (Es. per il banco di scuola: Andrea - eventuale nome del compagno di banco - noia, paura, professore, pizza con il salame etc.)

Le parole verranno scritte in una griglia vuota con la tecnica dello scarabeo o del cruciverbone.

N
S I L E N Z I O
I
A S C O L T O

Attraverso il confronto i ragazzi scoprono così che ogni luogo è occasione di incontri ed ogni persona è occasione di crescita e di arricchimento.

Pomeriggio

Scopo: *Il ragazzo confrontandosi con l'episodio di Gesù al Tempio, comprende che è chiamato a seguire la volontà del Padre, riconoscendo nell'incontro con l'altro il bello e il buono.*

Attività

UN INCONTRO DI COLORI

I ragazzi troveranno un enorme ruota completamente nera (o comunque di un colore non particolarmente luminoso) divisa in 7 spicchi. Verranno così divisi in 2 squadre (si può giocare con 2 squadre per ogni sottogruppo o due squadre totali con tutti i ragazzi delle medie al campo a seconda dei numeri) con il compito di recuperare gli spicchi colorati. Ogni squadra seguirà un percorso di indizi che li porterà a girare in determinati luoghi intorno alla casa. In alcuni di questi luoghi troveranno solo altri indizi per continuare il giro, in altri (4 per la precisione) si incontreranno con l'altra squadra (sarebbe opportuno, quindi, che ogni squadra avesse un percorso diverso).

Le prove avranno come tema "l'incontro" e le sue diverse fasi; alcune di queste vedranno le due squadre collaborare, altre li vedranno sfidarsi per aggiudicarsi gli spicchi colorati.

Le prove:

1- "Giocare al gioco del fazzoletto è SALUTARE"

Avete presente il gioco del fazzoletto?? Bene!!!! Le regole sono le stesse, però, prima di chiamare un numero, si indica la modalità con cui i ragazzi dovranno salutarsi prima di prendere il fazzoletto.

Es. Saluto tra due anziani che non si vedono da tanto tempo, saluto tra due gatti, saluto tra due tifosi dell'Italia delusi dal risultato, etc. etc.

Vince la squadra che arriva per prima a 5.

2- "Senti chi parla"

Le due squadre messe una di fronte all'altra dovranno riuscire a conoscersi. I componenti della squadra A avranno le cuffie con della musica a palla e dovranno capire ciò che dicono i componenti della squadra B mentre questi parlano di se stessi seguendo una traccia prestabilita.

Poi le squadre dovranno scambiarsi di ruolo apportando delle modifiche alla traccia (basta anche cambiare il solo ordine)

Esempio di una traccia: NOME, CIBO PREFERITO, N. DI SCARPE, COLORE PREFERITO, SQUADRA DEL CUORE, MIA MADRE DICE SEMPRE CHE SONO....

Potrà essere modificata a discrezione degli educatori.

Vince la squadra che ricorda più particolari.

3- "Dalla fine all'inizio"

I ragazzi delle due squadre, messi in cerchio e alternati, dovranno fare un gioco con protagoniste le parole. Parte il primo dicendo ad es. SOLE. Il ragazzo successivo dovrà comporre una parola che come iniziali ha le ultime due lettere della parola precedente, ad es. Leone. E così via.

Lo scopo del gioco è finire il giro e perciò verranno premiate entrambe le squadre.

4- "CollaboRadio"

I ragazzi delle due squadre dovranno "collaborare" nella costruzione di una stupenda radio umana. Lo scopo del gioco è quello di coinvolgere tutti. Vinceranno entrambe le squadre ☺.

L'ordine di presentazione dei giochi non è importante.

Al termine di ogni prova i ragazzi verranno premiati con gli spicchi di ogni colore dell'arcobaleno. Dietro ogni spicchio sarà riportata una parte del brano del Vangelo Lc 2, 39-52 (Gesù tra i dottori al tempio).

Consigliamo di seguire questa modalità.

1- Spicchio ARANCIO per chi vince il gioco del fazzoletto. (Brano: Lc 2, 39 – 40)

2- Spicchio ROSSO (Brano: Lc 2, 41 – 43) e spicchio GIALLO (Brano: Lc 2, 44 – 45) per chi vince il "Senti chi parla"

- 3- Spicchio VERDE (Brano: Lc 2, 46 – 47) ad una squadra e spicchio AZZURRO (Brano: Lc 2, 48) all'altra
- 4- Spicchio INDACO (Brano: Lc 2, 49 – 50) ad una squadra e spicchio VIOLA (Brano: Lc 2, 51 – 52) all'altra

Quando tutto il gruppo si sarà riunito, i ragazzi leggeranno il brano del Vangelo per intero e lo commenteranno insieme. È un brano che ci parla dell'incontro con l'altro e di come i personaggi riescono a vivere quest'incontro: Gesù con i dottori prima ed i suoi genitori poi, Giuseppe e Maria con Gesù (che per la prima volta guardano al figlio con occhi nuovi, diversi), i dottori del tempio con Gesù. Ecco di seguito alcuni spunti per la riflessione:

- *Gli incontri che faccio nella mia vita rappresentano per me occasioni di crescita?*
- *Provo a mettermi in ascolto della bellezza e della novità che "l'altro" porta nel suo cuore?*
- *Riesco a riconoscere nell'incontro con l'altro, sia esso positivo o negativo, l'incontro con il Signore?*

Si metteranno poi tutti gli spicchi colorati nella ruota (è importante informarsi, per la corretta riuscita della cosa, sull'ordine in cui devono essere inseriti i colori) e la si farà girare. L'impressione sarà quella che la ruota sia completamente bianca (si può confrontare la ruota presente sul lungomare di San Benedetto).

Come Gesù anche i ragazzi vivono sia incontri positivi che negativi. Infatti, anche durante l'attività, alcuni giochi li hanno portati a gareggiare, scontrandosi tra loro. Occorre però sperimentare che da tutti gli incontri si può trarre un'esperienza di crescita; trovare il bello e il buono dell'altro porta ad essere la migliore persona possibile facendo così la volontà del Padre. Il bianco rappresenta il nostro incontro col Signore che avviene quando riusciamo a cogliere nell'incontro con l'altro, il bello e il buono. La somma di tutte quelle esperienze che ci aiutano a crescere è quindi il bianco, è Dio.

SECONDO GIORNO

Mattino

Scopo: *Il ragazzo ricerca all'interno della propria vita, quali sono le persone che segue come punto di riferimento. Si domanda quali desideri e quali paure lo spingono alla sequela.*

Attività

TUTTI A WALL STREET

Verrà ricreata un'ambientazione che farà calare i ragazzi nell'atmosfera della Borsa di Wall Street! Troveranno proiettato su un maxi schermo la grafica delle azioni quotate in borsa.

Esse rappresentano le caratteristiche che i ragazzi "inseguono": generosità, simpatia, vestirsi fashion, essere tecnologicamente all'avanguardia (esempio: possedere la wii, il notebook, il cellulare all'ultimo grido, la tv in 3D, ecc..), umiltà, semplicità, preoccuparsi di se stessi, essere leader, onestà, preoccuparsi degli altri, forza fisica, bellezza, spontaneità, libertà, amore, ricchezza, etc...

PRIMA PARTE – investimento in Borsa!

I ragazzi saranno invitati singolarmente ad investire in borsa, acquistando delle azioni. Ogni ragazzo avrà a disposizione 50 banconote in modo tale da poter acquistare più di un'azione. In cambio dell'azione comprata verrà consegnata una cedola a garanzia dell'effettivo acquisto.

SECONDA PARTE – il crollo della Borsa...

A questo punto, SKY TG 24 (si potrebbe creare la notizia attraverso spezzoni di TG) annuncerà un imminente crollo della borsa consigliando di affidare i propri averi, quindi le proprie cedole, a persone che i ragazzi ritengono dei modelli, nelle quali, cioè, ritrovano la caratteristica della loro cedola. Per poter confermare il passaggio di proprietà il ragazzo scriverà sul retro della cedola il nome della persona in questione.

TERZA PARTE – Il confronto sulle scelte effettuate

All'interno dei vari gruppi, ci si confronterà sulle motivazioni delle scelte di ciascuno seguendo alcune riflessioni:

- Il ragazzo ha investito su una determinata azione, quindi caratteristica, per un desiderio profondo che ha o per qualche paura? Ad esempio se ha acquistato l'azione "Vestirsi Fashion SPA", l'ha fatto perché probabilmente non veste alla moda. In questo caso, la motivazione dell'acquisto sarà relativa quasi sicuramente alla possibile paura di sentirsi inadeguati... invece se ha acquistato "Generosità SRL", è possibile che l'investimento rispecchi un suo desiderio di un atteggiamento che effettivamente gli manca e di cui sente il bisogno.
- Il ragazzo crede che la mancanza delle caratteristiche scelte rappresenti un limite per lui o una spinta a migliorare?

- In caso di limite, ci si affida alla persona scelta per una propria paura (inadeguatezza, giudizio, solitudine, paura di essere se stessi) e dunque si crea con quella determinata persona un rapporto non alla pari ma di ripiego, o emulazione, o sudditanza?

- Mettere i nostri desideri nelle mani di qualcuno potrebbe invece indicare la voglia di un rapporto con una persona che stimiamo e di cui ci fidiamo per cui valga la pena investire in vera amicizia?

- Che tipo di persone abbiamo scelto nella seconda parte dell'attività e perché?

Al termine del confronto i ragazzi, una volta identificati i propri desideri e paure nella sequela, ascolteranno un ulteriore comunicato che annuncerà il crollo totale delle borse. A questo punto si salveranno solo le cedole che i ragazzi hanno individuato come desideri mentre quelle rappresentanti le paure saranno stracciate perché hanno perso il loro valore.

Pomeriggio

Scopo: *Il ragazzo prende coscienza che la sequela di Gesù, realizza pienamente il suo desiderio di felicità. Aiutandolo a superare le proprie paure. (Inadeguatezza, giudizio, paura di essere se stessi, solitudine).*

Attività

CHE CI GUADAGNO?

Sempre nell'ambito della Borsa, SKY TG 24 darà un'altra notizia dell'ultima ora: l'azienda ittica Pietro Fish & Chips Galilea Spa chiude. Vengono presentati i libri contabili dell'azienda ai ragazzi nei quali ad un certo punto i conti si interrompono con la scritta "fine attività per incontro con Gesù".

I ragazzi attraverso la tecnica del processo dovranno riflettere partendo dalla domanda: Cosa ci ha guadagnato Pietro a seguire Gesù?

In tribunale il Pubblico Ministero propone la lettura degli atti (si legge il brano del Vangelo Mc 1,16-20 – chiamata dei primi discepoli) e si dividono i ragazzi in due gruppi: il primo appoggerà la scelta di Pietro e degli altri di abbandonare tutto per seguire Gesù, l'altro gruppo invece porterà avanti la tesi opposta.

Dopo un primo momento dove i ragazzi, divisi appunto nei due gruppi, rifletteranno sulle tesi da portare al processo, si svolgerà il dibattito in aula. Al termine della discussione, in perfetto stile Forum, gireranno due contenitori: uno per chi supporta la decisione di Pietro e uno per chi è contrario. Ognuno metterà il suo sassolino nel contenitore che ritiene più opportuno. Qualcuno potrebbe aver cambiato rispetto alla posizione che aveva all'inizio... Al termine di tutto il giudice darà la sua sentenza evidenziando come l'adesione alla sequela di Dio aiuta il ragazzo a comprendere il bene che il Signore ha pensato per la vita di ognuno, realizzando così il suo desiderio di felicità. Gesù infatti ci chiama a vivere ad un grande progetto tutto nostro, unico ed originale che possiamo scoprire solo restando fedeli a Lui e cercando di vivere rapporti autentici con le persone che ci sono intorno.

TERZO GIORNO

Mattino

Scopo: *Il ragazzo individua quali sono le fatiche che si trova ad affrontare ogni giorno, riflettendo sulle cause che le hanno generate e sulle motivazioni che lo animano ad affrontarle.*

Attività:

MR STEVE JOBS E L'I-PACK

Ai ragazzi verrà presentato un video tratto dalla trasmissione di Crozza dove c'è una simpatica imitazione di Steve Jobs (il proprietario della Apple) che spiega le funzionalità dell'I-Pad (potete trovare questo video su <http://www.youtube.com/watch?v=VkJU-yg3zW5g>)

I ragazzi divisi in "creative group" (sarebbe bello se ogni gruppo si desse un nome), formati da 3-4 di loro, ognuno con il proprio I-Pack (da realizzare con il cartone sullo stile di quello di Mr Jobs), gireranno negli stand per la conquista dei vari APS. Gli stand riguarderanno i diversi ambiti di vita dei ragazzi (casa, scuola, famiglia, amici, parrocchia). Gli APS – icone realizzate su quadrati di cartone - sono delle specifiche applicazioni che permettono ai ragazzi di superare le fatiche che incontrano quotidianamente nei vari luoghi.

Esempio: il gruppo A si fermerà nello stand della famiglia. Dopo aver superato una prova (vi chiediamo di pensare a delle semplici prove, una per ogni stand, che riguardino quel determinato ambito di vita, oppure per delle prove veloci consultate il link http://www.parrocchiastella.it/news/news_dettaglio.cfm?id=192) il gruppo avrà la possibilità di crearsi delle applicazioni che permettono di superare quelle che i componenti del gruppo stesso, considerano fatiche quotidiane e comuni relative a quell'ambito. (Nella famiglia potrebbero crearsi quindi l'applicazione I-Mother che abbassa il volume della voce della mamma quando litiga! E così via).

Dopo aver girato per tutti gli stand e aver riempito il proprio I-Pack di APS (sempre tramite quadrati di cartone), ogni gruppo presenterà le sue creazioni agli altri.

Alla fine però le applicazioni verranno staccate da ogni I-Pack perché semplicemente il sistema... NON FUNZIONA!!!! L'I-Pack è di cartone!

In alternativa a questa modalità, si può pensare ad un unico grande I-Pack che i ragazzi troveranno al loro arrivo in sottogruppo e sul quale ciascun creative group monterà le applicazioni conquistate negli stand, le presenterà agli altri quindi, lasciando le proprie APS sull'I-PACK cederà il posto al creative group successivo.

I ragazzi rifletteranno così su come affrontare le fatiche delle proprie scelte di vita quotidiane con valide motivazioni e non con applicazioni "fasulle". Le fatiche, gli ostacoli che spesso incontriamo sono parte integrante della nostra vita e non si possono semplicemente aggirare con astuzia... è importante riconoscerle, verificarne il senso e dar loro il giusto peso per portare avanti ciò che scegliamo e ciò a cui ci dedichiamo. Senza fatica tutto ha meno valore.

Pomeriggio

Scopo: *Sull'invito di Gesù ad abbracciare la propria croce e a seguirlo, il ragazzo comprende che l'esperienza della fatica trova senso nel dono e nella condivisione con l'altro.*

Attività

I-JESUS!

I ragazzi si troveranno davanti un enorme I-Pack (può essere realizzato con un cartellone, ma vi consigliamo se possibile di fare una slide in power point proiettata al muro; nel caso si sia seguita l'alternativa proposta è sufficiente riprendere il cartellone usato nella mattina) svuotato di tutte le applicazioni. Verrà caricata l'APS I-Jesus (molto più semplice se l'I-PACK è realizzato al computer e proiettato), l'unica in grado di far vedere la fatica sotto una nuova luce.

I ragazzi saranno invitati a mandare un sms dal loro cellulare ad un numero fornito appositamente da uno degli educatori del campo, contenente il loro nome e la fatica più pesante e significativa che hanno dovuto affrontare nell'ultimo periodo. Sulla prima schermata del grande I-PACK, all'apertura dell'APS, ci saranno degli spazi bianchi che verranno riempiti all'arrivo di ogni sms con il nome del ragazzo e la relativa fatica (Esempio: Luca – relazionarmi con la mia famiglia). Quando sarà stata riempita la prima schermata con le fatiche ed i nomi (nick name) dei ragazzi, si aprirà la seconda (sarebbe carino se ci fosse un pulsante con scritto "avvia" in modo da cliccarlo e dare l'impressione che il sistema elabori i dati immessi... il famoso loading, anche in questo caso di più facile realizzazione con il computer al posto del cartone!). La seconda schermata si aprirà con il brano del Vangelo **Mc 8, 34-38** (condizioni per seguire Gesù) e seguiranno alcune provocazioni riguardanti l'esperienza della fatica e della condivisione, che guideranno il confronto nella seconda parte dell'attività.

- 1- *Quanto è stato difficile per te condividere la tua difficoltà? Perché?*
- 2- *Come vivi la tua fatica? L'accetti e la affronti o metti la testa sotto la sabbia?*
- 3- *Pensi che ci possano essere soluzioni alternative per affrontare le tue fatiche?*
- 4- *Sai essere dono per gli altri nell'alleggerire le loro fatiche?*

QUARTO GIORNO

Mattino

Scopo: *Il ragazzo si interroga su come percepisce l'esperienza della preghiera. Tutto tempo perso?*

Attività

USCITA A BIVI

Nel giorno dell'uscita i ragazzi rifletteranno sul loro modo di gestire il tempo, sperimentando i momenti in cui si è in movimento e quelli in cui ci si ferma. Per questo motivo l'itinerario dell'uscita sarà scandito da 4 momenti di cammino e da 4 momenti di sosta. Il rapporto in termini di tempo tra cammino e sosta dovrà essere di un terzo (es. 15 min di cammino e 5 di sosta). Vi invitiamo a gestire la durata di tempo nel rispetto del rapporto di un terzo tra i due momenti.

Prima di partire è fondamentale raccogliere cellulari e orologi a tutti i ragazzi, in modo tale da non far avere loro la percezione del tempo. E' fondamentale per la riuscita dell'attività, cronometrare poi tutti i momenti di sosta e quelli di cammino. Le soste saranno strutturate nella seguente maniera: i ragazzi si troveranno ad affrontare una scelta, avranno davanti a loro tre oggetti (sarebbe consigliato di distanziarli fisicamente uno dall'altro) e dovranno posizionarsi davanti a uno di questi.

Prima sosta: Pallone – Cuscino – Un pezzo di una preghiera (a vostra scelta)

Seconda sosta: Un mazzo di carte – I loro cellulari – Un altro pezzo della preghiera precedente

Terza sosta: Radio – Acqua – Il finale della stessa preghiera

Al termine della soste i ragazzi si riuniranno tutti insieme e continueranno il cammino.

Durante la *quarta sosta* (al punto di arrivo) i ragazzi troveranno un grande orologio con una spirale in facciata. La spirale sarà costituita da provocazioni per i ragazzi. L'educatore spostando la lancetta lancerà loro le provocazioni. I ragazzi rifletteranno sul tempo che dedicano alla preghiera e a loro stessi, interrogandosi se questo tempo è ben speso o meno.

Provocazioni:

- *Quanto tempo è passato?*
- *È stato più il tempo che abbiamo camminato o quello che abbiamo sostato?*
- *Quanto tempo avete perso?*
- *Qual è la sosta che è durata di più?*
- *Qual è la sosta che è durata di meno?*
- *Qual è stata la scelta che ti è piaciuta di più?*
- *Qual è stata la scelta che ti è piaciuta di meno?*
- *Se hai scelto la preghiera hai perso tempo? Perché?*
- *Vi siete chiesti dove stavamo andando?*
- *Pensi che il cammino che abbiamo fatto assomigli alla tua giornata? Fai le stesse scelte?*
- *Che significato ha la preghiera nella tua vita?*
- *Quali sono le maggiori difficoltà che incontri nella preghiera?*

Pomeriggio

Scopo: *Nella celebrazione della liturgia penitenziale, il ragazzo vive il perdono ricevuto come un invito a guardare sotto una nuova luce, il tempo speso con fiducia per Dio e per gli altri.*

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:

COME UN'ORCHESTRA

I ragazzi gireranno in gruppo in diversi stand tutti a tema musicale. Un'orchestra è formata da diverse sezioni e saranno proprio queste le protagoniste delle prove.

Gli stand saranno cinque: Percussioni, Fiati, Strumenti a corda, Voci e Strumenti da stadio.

Il gruppo, superata la prova, riceverà in ogni stand una parola della frase seguente:

Quale – strumento – sei – nel - gruppo

Ogni strumento infatti viene messo in relazione con una tipologia di persona presente in un gruppo:

- 1- Percussioni: Sono quelle persone che danno ritmo al gruppo
- 2- Fiati: le persone allegre e coinvolgenti
- 3- Strumenti a corda: le persone più riflessive
- 4- Voci: Leader
- 5- Strumenti da stadio (vuvuzela, trombetta): Elemento fastidioso o destabilizzante

Nello stand, al superamento di ogni prova e dopo la consegna della parola che va a comporre la frase, verrà svelata e presentata ai ragazzi la tipologia di persona, all'interno di un gruppo, messa in relazione con lo strumento. Ecco le prove:

- 1- Percussioni: I ragazzi scelgono una melodia famosa e cercano di riprodurla battendosi le mani sulle guance e tenendo la bocca aperta.
- 2- Fiati: I ragazzi scelgono una melodia famosa e provano a riprodurla soffiando su bottiglie di diverse dimensioni oppure riempite in maniera differente con acqua.
- 3- Strumenti a corda: per terra viene disegnata una chitarra. Il compito sarà quello di suonarla. Il gruppo avrà davanti uno spartito di una famosa canzone. Un componente della squadra farà avanti e indietro sulle corde velocemente e ininterrottamente simulando il movimento della mano destra di chi suona una chitarra (in pratica il plettro!). Gli altri ragazzi saranno una nota specifica: verranno chiamate le note scritte nello spartito e accanto alle corde stesse; alla chiamata della propria nota il ragazzo dovrà posizionarsi sulla giusta corda corrispondente della chitarra

simulando il movimento delle dita della mano sinistra di chi suona una chitarra (vi giuro è più facile giocarlo che spiegarlo).

- 4- Voci: Dovranno cimentarsi in un bans a cori come ad esempio Zinco Piombo (cavallo di battaglia di Gianluca Santo) oppure One Banana.
- 5- Strumenti da stadio: L'educatore sceglierà una canzone e i ragazzi dovranno reinterpretarla come se fosse un coro da stadio.

Alla fine i ragazzi si troveranno a riflettere su quale strumento si sentono nel gruppo e su qual è il loro ruolo andando a scegliere una delle tipologie prima presentate. Si leggerà il brano del Vangelo di Giovanni 20, 19-22 e nella riflessione si punterà soprattutto sul fatto che insieme, ognuno con le proprie caratteristiche diverse, si forma un gruppo, proprio come quello degli apostoli a cui Gesù dona lo Spirito Santo perché possa avere il coraggio di essere suoi testimoni. Il gruppo è un valore aggiunto e per questo è il luogo dove si può incontrare Gesù, attraverso i propri talenti, il rapporto con gli altri, i sacramenti vissuti insieme, accogliendo così anche oggi il mandato ad essere suoi testimoni.

La mattinata si conclude con l'invito di un gruppo giovanissimi che racconta la sua esperienza di accoglienza del mandato di testimonianza di Gesù nella vita di tutti i giorni come gruppo e singolarmente.

Buon campo a tutti!