

# PEOPLE'S STORY

## tutte le storie portano a te

### IDEA DI FONDO

Il campo estivo è l'occasione preziosa nella quale i ragazzi si esercitano a rispondere alla convocazione di Dio ad essere popolo santo che si fa Chiesa sperimentando la bellezza dello stare insieme. La Parola ascoltata, meditata e celebrata, e il confronto nel gruppo, rappresentano i momenti centrali in cui accogliere l'invito ad essere Chiesa e a camminare con gioia e responsabilità verso la salvezza. Attraverso la conoscenza dell'esperienza del popolo d'Israele, guidato da Giosuè nel deserto, oltrepassando il Giordano, i ragazzi, a loro misura, rinnovano il prodigio della salvezza e l'alleanza con Dio, ne accolgono la misericordia e riconoscono la sua presenza costante nella loro vita. Grati a Dio di questo amore che si moltiplica condividendo, i ragazzi si impegnano vicendevolmente ad essere sale del mondo e luce della terra. Questa vocazione personale si realizza abbattendo il "muro di separazione che li divideva, cioè l'inimicizia", fondando una comunità di salvati.

### PLANNING DEL CAMPO

Giorni	Rif. Biblico	Obiettivo	Rif. documenti della fede	Atteggiamento
<b>1 giorno</b> <i>"La chiamata di Giosuè"</i>	Gs 1,1 -9	Il ragazzo scopre di essere chiamato a far parte della Chiesa. Riconosce nella sua Chiesa diocesana l'esperienza concreta di un popolo che cammina con il Signore.	-	<b>Accoglienza</b> è sentirsi accompagnati e sostenuti nel cammino della vita.
<b>2 giorno</b> <i>"Nel deserto... la manna"</i>	Es 16,2. 11-16	Il ragazzo, osserva le meraviglie che il Signore opera nella sua vita. Si riconosce così figlio di Dio e impara a fidarsi del Padre anche nelle situazioni difficili.	Lc 24, 13 -35	<b>Fiducia</b> è sapersi abbandonare nelle braccia della Provvidenza di Dio.

<b>3 giorno</b> <i>"L'alleanza"</i>	Es 20,1-17	Il ragazzo, sperimenta la bellezza dell'ascolto della Parola e impara a dialogare col Signore nell'intimità della preghiera. Sceglie così di aderire al comandamento nuovo di Gesù: "Che vi amiate gli uni gli altri, come io ho amato voi".	Gv 15, 12-17	<b>Interiorità</b> è cercare l'intimità e lasciarsi plasmare dalla sua parola.
<b>4 giorno</b> <i>"Esploratori nel Cuore di Dio"</i>	Gs 2	Il ragazzo verifica il suo cammino di vita alla luce del progetto di Dio.	Lc 7, 36 - 50	<b>Gratitudine</b> è riconoscere di essere "peccatori" raggiunti dalla grazia di Dio.
<b>5 giorno</b> <i>"La conquista di Gerico"</i>	Gs 6	Il ragazzo gusta i frutti di grazia maturati e si impegna a portare la gioia della salvezza di tutti.	Mt 28, 1 - 10	<b>Perseveranza</b> è impegnarsi con costanza a testimoniare la gioia di una Chiesa aperta al mondo.

## AGGANCIO CON LA STORIA: TOY STORY 3

### 1° giorno

### AL SUNNYSIDE

È Woody che racconta attraverso un flashback ai ragazzi – da voce narrante o con una presenza alla Alberto Angela nei documentari - cosa è accaduto al popolo dei giocattoli di Andy. Per il ragazzo, ormai cresciuto, è giunto il momento di partire per il college. Legato ai suoi compagni d'infanzia, il giovane decide inizialmente di conservarli in soffitta. Dopo aver messo dentro un sacco della spazzatura tutti i giocattoli Andy colloca Woody nella scatola degli oggetti da portare al college. Poco prima di riporre il sacco in soffitta, Molly – la sorella minore – chiede aiuto ad Andy per trasportare alcune sue cose ed il ragazzo appoggia il sacco con tutti i giocattoli a terra; la mamma lo prende per errore e lo deposita sul marciapiede per gettarlo. Woody, temendo che i suoi amici vengano presi dal netturbino, si reca ai secchi della spazzatura ma scopre che i compagni si sono salvati entrando nella macchina della signora Davis, madre di Andy. Raggiuntili Woody spiega ai suoi amici che c'è stato un errore e che Andy non voleva abbandonarli bensì metterli in soffitta. Il gruppo non crede a Woody e finisce all'asilo *Sunnyside Daycare*. All'asilo l'orso Lotso Grandi abbracci descrive il *Sunnyside* come il sogno ad occhi aperti di ogni giocattolo e mostra la classe assegnata ai nuovi arrivati. Il luogo si rivela tutt'altro che un paradiso: sono nella "Classe Bruco", destinata ai bimbi più piccoli, che li maltrattano esageratamente. Una vera prigionia.

### 1 giorno - dal lancio alla storia del popolo d'Israele - LA CHIAMATA DI GIOSUE'

L'avventura di Giosuè inizia quando Dio lo proclama successore di Mosè, mettendolo al servizio e alla guida del popolo di Israele. Giosuè e tutto il suo popolo sono pronti ad accogliere il progetto di Dio, sostenuti e guidati dalle leggi del Signore. Il popolo ebraico ha vissuto insieme importanti vicende ed è attraverso questi avvenimenti che si è consolidata la sua grandezza. È il sentirsi parte di un'unica famiglia guidata da Dio che dà la forza a questo grande popolo.

In Toy Story 3 è Woody a sentirsi chiamato come guida del popolo dei giocattoli, è lui che accoglie il progetto che Andy ha pensato per loro e cerca di farsi portatore di questo presso gli altri del gruppo. Quindi proprio come Giosuè, Woody e il

gruppo di giocattoli, il ragazzo si presenta con le sue qualità e le sue esperienze, pronto ad accogliere il volere di Dio che lo chiama a far parte della grande famiglia della Chiesa.

## 2° giorno

### NON TUTTI I MALI VENGO NO PER NUOCERE

Fedele a Andy, Woody – ancora voce narrante – lascia il Sunnyside per tornare dal suo padrone; impigliatosi però in un albero, viene raccolto da una bimba di nome Bonnie, figlia della proprietaria dell'asilo. I suoi propositi di tornare da Andy sembrano naufragare miseramente. La bimba è molto tranquilla e gioca amorevolmente con tutti i suoi giocattoli. Tra i giocattoli di Bonnie c'è Chuck il clown, il quale rivela a Woody la verità sul Sunnyside e sul tiranno Lotso. Quell'orsetto, apparentemente così dolce, tiene tutti sotto il proprio potere. A Woody non resta che tornare al *Sunnyside*: la tappa a casa di Bonnie, apparentemente una sventura, si è rivelata e si rivelerà provvidenziale.

## 2 giorno - dal lancio alla storia del popolo d'Israele - LA MANNA

Nel lungo cammino verso la terra promessa, la fame comincia a farsi sentire e la fede del popolo ebraico comincia a vacillare; il popolo inizia così a lamentarsi, ad avere rimorsi e rimpianti. Proprio quando il popolo di Israele dubita di Dio facendosi prendere dallo sconforto, Dio si rivela loro attraverso il nutrimento della manna. Grazie a questo segno, Dio chiede al popolo di abbandonarsi fiducioso nelle sue mani: Egli è Padre misericordioso che ha cuore i suoi figli e, nella grandezza del suo amore, non manca mai di esprimersi attraverso segni di bene anche nei modi più inaspettati. Qualcosa di simile accade a Woody nel momento in cui, fuggendo dal Sunnyside, rimane impigliato in un albero mentre il gruppo dei giocattoli si è ormai reso conto che il *Sunnyside* non è poi quel paradiso che sembrava. Una ragazzina, Bonnie, recupera Woody, lo porta in casa con sé e lo impegna nel gioco dell'ora del Thè... Quell'incontro, apparentemente catastrofico, risulterà poi essere la salvezza per tutto il gruppo dei giocattoli. Il ragazzo riconosce quindi nei segni di Dio, proprio come il popolo ebraico e Woody, la possibilità di fidarsi del Padre.

## 3° giorno

### CON ANDY NEL CUORE

All'asilo, i giocattoli, grazie all'occhio mancante di Mrs. Potato, scoprono che Woody aveva detto la verità e che Andy li sta cercando: non li aveva abbandonati, non voleva disfarsi di loro. Nel suo cuore i suoi giocattoli avevano un posto tutto speciale. Nel frattempo Woody ritorna al Sunnyside per aiutare i suoi amici ad evadere dall'asilo e tornare da Andy: il legame fra i giocattoli ed il loro padrone è scritto infatti in maniera indelebile sul loro corpo (sotto la scarpa, per Woody). Woody stabilisce un patto col popolo dei giocattoli per riportarlo, unito, da Andy. Nessun pezzo dovrà restare all'asilo, compreso Buzz che Lotso ha manomesso rendendolo un terribile carceriere: occorrerà un grande gioco di squadra.

## 3 giorno - dal lancio alla storia del popolo d'Israele - L'ALLEANZA

Dio stipula con Mosè e con tutto il suo popolo un patto di alleanza attraverso il dono delle Tavole della legge. Attraverso di esse Dio crea con il suo popolo un legame d'amore. Per la prima volta nella storia biblica il patto tra Dio e l'uomo è bilaterale: il Signore dà al suo popolo una legge che quest'ultimo si impegna a vivere. L'uomo è coinvolto attivamente perché è chiamato a rispondere in prima persona all'invito di Dio. Nel film il patto di alleanza è il legame profondo tra Andy e i giocattoli. Come Mosè ricorda al popolo l'amicizia e la reciproca appartenenza con Dio, così Woody tornato al *Sunnyside* ripercorre la storia dei giocattoli con Andy: a lui appartengono per sempre e il suo nome scritto sulle loro scarpe ne è testimonianza. Dio non abbandona mai il suo popolo ed Andy non avrebbe mai abbandonato il gruppo di giocattoli né nella spazzatura, né al *Sunnyside*. Andy ha sempre un posto speciale per loro nel suo cuore e con l'occhio vigile di Mr Potato tutti lo sapranno... Ad un amore così grande non si può dire di no!

## 4° giorno

## L'ULTIMO INDISPENSABILE

Aiutato dal piccolo telefono con le ruote Woody elabora il proprio piano per espugnare la prigione del *Sunnyside*. Anzitutto bisogna però recuperare Buzz, resettato nella modalità demo che lo ha reso un cattivo esecutore della volontà di Lotso. Woody, insieme ai compagni riesce a strappare Buzz dalle mani della gang di Lotso. Nel tentativo di far ritornare il giocattolo com'era prima, lo impostano in modalità spagnola. Sarà nella fuga verso il condotto dei rifiuti che Buzz recupererà le impostazioni originali.

## 4 giorno - dal lancio alla storia del popolo d'Israele - ESPLORAZIONE DELLA TERRA

Giosuè manda a Gerico due spie per esplorare la città. Qui i due vengono ospitati e protetti da Raab, una prostituta. La donna riconosce la presenza di Dio e la sua grandezza attraverso la storia di Israele. Decide così di aiutare il popolo ebraico per la conquista di Gerico; da parte loro Giosuè e gli altri Israeliti, entrando nuovamente a Gerico, riconosceranno alla peccatrice l'aiuto concesso e la sua fede, risparmiandone la casa e la famiglia. Proclamando la sua fede, Raab riacquista la dignità di figlia e passa dallo stato di peccatrice, giudicata da tutti, a quello di strumento di cui il Signore vuole servirsi per compiere la sua volontà di salvezza del popolo di Israele.

Nel cartone sono due i personaggi che nel momento della fuga ci aiutano a capire degli aspetti importanti: il telefono con le ruote aiuta il gruppo dei giocattoli ad evadere dall'asilo. Colui che sembrava voler rimanere fuori dai guai, personaggio secondario come Raab, ultimo tra gli ultimi, diventa fondamentale per attuare il piano di fuga e per la salvezza;

Buzz il robot che da carceriere forzato e ridotto in modalità demo viene riscattato dai propri amici e reintegrato nel gruppo fino a dare un contributo essenziale per la fuga. Il perdono genera amore.

Dio ha dei progetti per noi ma non interviene mai in maniera diretta. Lo fa attraverso noi uomini e scegliendo spesso la persona meno scontata, l'ultimo. Il ragazzo, dopo aver fatto verifica del suo percorso di vita, si riconosce perdonato e di questo fa memoria grata al Signore.

## 5° giorno

## LA CONQUISTA DELLA LIBERTA'

Il popolo dei giocattoli aveva intenzione di lasciare l'asilo attraverso lo scarico dei rifiuti ma è stato intercettato dagli altri giocattoli. Finiti tutti nel secchio, Lotso e il popolo di giocattoli, vengono portati dal camion alla discarica e gettati nel nastro trasportatore. Comincia così la battaglia in cui il gruppo avrà la meglio grazie all'intervento dei finora "inutili" alieni che manovrando un grosso gancio raccolgono gli altri dal nastro dell'inceneritori salvandoli dalla morte certa. Woody e gli altri tornano così a casa di Andy. Andy, che ha cuore i propri giocattoli, sa che meritano di essere amati e "giocati" ed è per questo che decide di donarli a Bonnie che se ne prenderà cura.

## 5 giorno - dal lancio alla storia del popolo d'Israele - LA CONQUISTA DI GERICO

Gerico era una delle città più potenti, era considerata quasi inespugnabile; ma gli Ebrei, giunti dal deserto e consapevoli dell'importanza strategica di Gerico, si trovano con sorpresa di fronte ad una città già abbattuta: è come se Dio stesso avesse combattuto per loro. Gerico cade, infatti, perché Giosuè obbedisce a Dio: la potenza di Dio e la fede di Giosuè sono gli elementi più importanti di questo evento meraviglioso. Gli Israeliti portano così a termine il mandato ricevuto da Dio e la conquista di Gerico rappresenta la vittoria di chi confida in Lui.

Nel cartone è invece la perseveranza dei giocattoli nel voler tornare a casa da Andy, ad aiutarli nella fuga. Sono tanti gli ostacoli da superare, l'orso Lotso e la sua banda, l'inceneritore. Giunti a casa, come il popolo di Israele che può finalmente vedere la terra promessa, anche i giocattoli riconquistano la loro libertà grazie ad Andy. Continueranno a fare ciò per cui sono stati fabbricati e per cui Andy li ha voluti: riempire di felicità la vita di un bambino.

Il ragazzo, animato dall'esperienza del campo dove ha incontrato un Dio che salva e ama, si fa sale e luce nella propria comunità parrocchiale e nei luoghi della comunità.

## 1° GIORNO

### POMERIGGIO

**Scopo:** Il ragazzo guarda ai momenti della propria vita in cui ha avuto paura a camminare da solo e quelli in cui ha trovato coraggio inaspettato nel camminare con gli altri. Riconosce nella Chiesa una famiglia forte e coraggiosa che lo accoglie e cammina con lui.

#### **ATTIVITA': Questo giocattolo sono io!**

I ragazzi dovranno trasformarsi in un giocattolo con tanto di libretto delle istruzioni. Il materiale necessario per realizzare il personaggio (scotch, cartone, colla, forbici, nastro...) dovranno conquistarlo visitando alcuni stand. Nelle stesse postazioni avverrà la compilazione del libretto. Conquistato quanto ritenuto indispensabile e scritte le istruzioni i ragazzi andranno a costruire direttamente su di sé il giocattolo che li rappresenta. Ma vediamo tutto passo dopo passo!

#### Prima parte

Ai ragazzi viene consegnato un libretto d'istruzione strutturato come segue. Il libretto può essere piegato a brochure. Nella pagina frontale (può essere la 4) troveranno il riquadro dove inserire il nome del loro giocattolo assieme a delle finte istruzioni in cinese. Ma chi lo capisce il cinese? Per costruire il giocattolo bisognerà anche dotarlo del libretto d'istruzioni in italiano.

1	2	3
		
<i>Ho paura quando...</i>	Ho vinto la paura quando ...	Mi sento più forte con ...
FAMIGLIA	FAMIGLIA	FAMIGLIA
TEMPO LIBERO	TEMPO LIBERO	TEMPO LIBERO
SCUOLA	SCUOLA	SCUOLA



Le pagine 1,2,3 verranno quindi completate dai ragazzi nei vari stands. Del nostro giocattolo sapremo dunque come reagisce in 3 situazioni particolari della vita:



Ho paura quando ...



Ho vinto la paura quando ...



Mi sento più forte con ...

I ragazzi hanno a disposizione tre stand (FAMIGLIA, TEMPO LIBERO, SCUOLA), nei quali conquistare il materiale necessario per realizzare il tutto. Ma come conquistarlo? Giunti nello stand, i ragazzi devono superare una piccola prova a tema. Forniamo alcuni esempi da poter arricchire a piacimento<sup>1</sup>

Es. FAMIGLIA → costruire una torre di bicchieri

TEMPO LIBERO → fare 10 palleggi al muro

SCUOLA → risolvere un rompicapo

Ma non è finita qui! I ragazzi per conquistare il materiale devono ancora fare uno sforzo. Dopo aver superato la prova, il ragazzo dovrà completare infatti il libretto d'istruzioni, pensando alle volte in cui, a seconda dello stand visitato (famiglia, tempo libero, scuola):

- ha avuto paura
- ha vinto la paura
- si è sentito più forte perché sostenuto da qualcuno.

Sarà importante in questa circostanza guidare il ragazzo a riflettere sulle paure vere, evitando di scendere in quelle "da cinema" (gli insetti, i vampiri, ecc.). Compilata la parte del libretto relativa allo stand il ragazzo riceverà il materiale. In sintesi:

- 1- Massimo visita lo stand
- 2- Massimo fa la prova
- 3- Massimo compila il libretto di istruzioni nelle sezioni corrispondenti (famiglia, tempo libero, scuola)
- 4- Massimo riceve il materiale e passa allo stand successivo fino ad esaurimento stands.

Visitati tutti gli stand i ragazzi avranno dunque sia il materiale per realizzare il gioco sia il libretto completo con le istruzioni. Spazio alla creatività di ogni ragazzo: che gioco sono?

#### Seconda parte:

I giocattoli sono pronti, ognuno con il proprio libretto d'istruzioni. Possiamo ora allestire il nostro negozio di giocattoli! I ragazzi/giocattoli si disporranno proprio come se fossero in un negozio e l'educatore si fingerà bambino per chiedere informazioni sui giocattoli esposti, chiedendo informazioni sui libretti d'uso. In questo modo i ragazzi potranno confrontarsi sui momenti della loro vita in cui hanno avuto paura e se hanno trovato coraggio e forza negli altri. Quando i ragazzi avranno liberamente condiviso quanto scritto sul loro libretto d'istruzioni, si procede con la lettura del brano il brano Giosuè 1,1-9.

I ragazzi scoprono che, come Giosuè, sono chiamati ad essere forti e coraggiosi. Dalla loro parte hanno infatti la grande famiglia della Chiesa che li accoglie e cammina con loro. Non solo non sono soli in questo cammino ma sono chiamati a farsi compagni di viaggio dei loro vicini sostenendoli. La comunità che non ci fa sentire soli comincia da me, dal mio essere Chiesa, dal mio farmi "prossimo al prossimo".

## 2° GIORNO

### MATTINA:

**SCOPO:** Ripercorrendo la propria vita il ragazzo individua tutte le belle sorprese, fatte e ricevute che hanno portato gioia per sé e per gli altri.

#### **ATTIVITA': AFFARI TUOI!**

##### Ambientazione:

In questa mattinata i ragazzi saranno i concorrenti di un'edizione speciale di "Affari tuoi"!

Troveranno, nel luogo d'incontro del sottogruppo, una postazione simile a quella della trasmissione televisiva "Affari tuoi" con 20 pacchi in semicerchio e per terra un grande tabellone con la schermata dei premi da 0,01 € a 500.000 € (due file di rettangoli blu e rossi proprio come in TV). All'esterno dei pacchi, per distinguerli, non ci però sarà scritto né

---

<sup>1</sup> Altre prove sono disponibili al seguente indirizzo: [http://www.parcchiastella.it/news/news\\_dettaglio.cfm?id=192](http://www.parcchiastella.it/news/news_dettaglio.cfm?id=192)

il nome di una regione né il numero d'ordine da 1 a 20, bensì direttamente la cifra in denaro corrispondente (ma non sarà di certo quella la sorpresa per i nostri ragazzi!). Ma allora cosa c'è all'interno dei pacchi? I pacchi conterranno degli oggetti-sorpresa che possano evocare nei ragazzi il ricordo di alcuni momenti della propria vita ad esempio una pallina dell'albero per ricordare il Natale, una palla di vetro con la neve che scende può ricordare anch'essa il Natale o una nevicata inaspettata, un palloncino colorato o una fetta di torta – vera - per un compleanno, ecc... a vostra fantasia; l'importante è proporre oggetti che possano ricordare ai ragazzi situazioni ordinarie e straordinarie in un cui ognuno possa aver ricevuto o fatto a sua volta una bella sorpresa.

#### Svolgimento del gioco:

Un ragazzo alla volta tenterà la fortuna del gioco. Avrà di fronte a sé i 20 pacchi, ma la scelta del pacco da aprire dipenderà da una filastrocca! La squadra dovrà infatti pescare una carta con su scritta la filastrocca AMBARABACCICCOCCO... Il concorrente dovrà saltare sullo stile della campana, sui rettangoli del tabellone dei premi, sulle note della filastrocca AMBARABACCICCOCCO'... cantata in coro dal resto del gruppo. Ma la durata della filastrocca non sarà però uguale per tutti! Le carte infatti riporteranno solo parte della filastrocca, e ciascuna carta sarà diversa dall'altra. Il gruppo canterà insomma solo la parole della filastrocca contenute sulla carta.

Ad esempio:

ambarabaccci

ambarabaccicoccò tre civette

ambarabaccicoccò tre civette sul comò che facevano

[...]

Ambarabaccicoccò tre civette sul comò che facevano l'amore con la figlia del dottore, il dottore si ammalò  
ambarabaccicococcò (X 3 volte)

Quando il gruppo smetterà di cantare la filastrocca, il ragazzo dovrà fermarsi nel suo saltellare sui "premi" e la casella su cui si troverà, sarà il pacco da aprire. Aperto il pacco troverà l'oggetto-sorpresa, questo diventa un regalo per lui che potrà tenere con sé e portare a casa dal campo (o mangiare se si tratta di un dolcetto), per far assaporare l'emozione di una piccola sorpresa ricevuta, di un dono!

Conquistata la sorpresa il ragazzo si reca da solo all'interno della postazione RICORDO (una mega cabina a forma di pacco o una stanza della casa addobbata a pacco regalo) in cui poter restare qualche minuto da solo con l'oggetto trovato, a stuzzicare la memoria, e ricordare di una bella sorpresa fatta o ricevuta.

È essenziale in questa circostanza condurre il ragazzo a riflettere non solo sulle "grandi" sorprese fatte e/o ricevute in momenti straordinari della propria vita (con i più piccoli è dunque necessario che la postazione ricordo sia presieduta da un educatore) come un Natale o un compleanno. Saranno infatti ugualmente interessanti tutte quelle piccole sorprese che possono aver segnato la vita del ragazzo pur non costituendo qualcosa di "grande": non escludiamo mai che "quella volta che babbo mi è venuto inaspettatamente a prendere a scuola" o "quella volta che io e mamma - da sole - siamo andate a prendere un gelato" o "quando è nato mio fratello" possano essere nella vita del ragazzo sorprese altrettanto belle e da ricordare ... vedrete che i ragazzi vi stupiranno!

Nella postazione RICORDO il ragazzo potrà poi lasciare un racconto dell'episodio ricordato con il metodo che preferisce, potrà scegliere di scrivere, disegnare o trovare un oggetto simbolo come una pietra, un fiore, una penna... che parli di quel ricordo. Il ragazzo lascia allora ciò che ha scritto/disegnato/trovato all'interno di un grande pacco regalo che trova nella postazione RICORDO e torna nel sottogruppo per riunirsi agli altri che nel frattempo avranno continuato a giocare.

E il dottore? Vicino all'educatore/conducente c'è un telefono che può squillare inaspettatamente in qualsiasi momento del gioco: è il dottore che può intervenire complicando il gioco e rendendolo più entusiasmante con le richieste più disparate. Ad esempio:

- se chiama mentre il ragazzo sta saltando sul tabellone può chiedere di fermarsi in quella casella, oppure che il gruppo peschi dal mazzo una nuova carta-filastrocca, o che ripeta la filastrocca due volte, o saltelli all'indietro invece che in avanti;

-se chiama prima che il ragazzo apra il suo pacco, può chiedere il cambio pacco;

- appena il pacco è aperto può chiedere di scambiare la sua sorpresa con quella di un ragazzo che ha già giocato, oppure può obbligare il ragazzo a raccontare una sorpresa FATTA piuttosto che una RICEVUTA;

-altre a vostra fantasia.

Al termine del gioco i ragazzi si riuniranno intorno al mega pacco che conterrà i ricordi delle sorprese fatte e ricevute che hanno segnato la vita di ogni ragazzo. Pescando gli oggetti, i disegni, i racconti, diamo vita ad un momento di condivisione libera. Ciascun ragazzo potrà raccontare agli altri gli episodi che gli sono tornati in mente, i doni ricevuti, le sorprese fatte. Quanta gioia nel momento in cui hanno ricevuto una sorpresa? Quanta soddisfazione per aver reso qualcuno felice con una sorpresa?

#### Note tecniche:

Una volta aperto il pacco la sorpresa viene presa dal ragazzo, ma il pacco è ancora in gioco perché non viene cancellato dal tabellone. Occorre perciò che nel pacco siano presenti tanti oggetti uguali o meglio che un'educatore ogni volta ricarichi di nascosto il pacco con un oggetto diverso. In caso di particolare difficoltà nel reperimento di alcuni fra gli oggetti si può tuttavia rimediare alla situazione usando sapientemente le telefonate del dottore.

Se lo svolgimento del gioco è rapido ogni ragazzo può ripetere il gioco più di una volta, avendo così la possibilità di ricordare diverse sorprese e non una sola. Prima di ricominciare il giro occorre però rimescolare pacchi e i cartellini altrimenti i ragazzi sanno già quale sorpresa c'è nel pacco da 1 €, in quello da 500.000 €, ecc..

## **POMERIGGIO:**

**Scopo:** il ragazzo ripensa ai momenti della propria vita in cui ha sentito il bisogno di chiedere aiuto a Dio. Come i discepoli di Emmaus trova in Gesù la gioia inaspettata di avere un amico che non lo abbandona mai.

### **Attività: Verso EMMAUS e oltre**

In questo pomeriggio è prevista l'uscita, l'attività si realizzerà in maniera itinerante, come una successione di tappe, lungo il cammino. Proponiamo un'esperienza in cui i ragazzi rivivono e comprendono la situazione sperimentata dai discepoli di Emmaus. Attraverso le prove si appassioneranno alla scoperta di questo brano, fino a ritrovarsi, a conclusione del percorso, in un momento di condivisione con gli altri a comprendere il contenuto del brano secondo il proprio vissuto, per far parlare il Vangelo alla vita di ognuno.

A seguito della lettura di ogni pezzo del brano del Vangelo un educatore potrà raccontare ai ragazzi il contenuto di quelle righe, rimanendo fedeli al testo, ma in modo più vivace e ricco di particolari, cercando di farli immedesimare nella figura dei discepoli. Questo può essere un modo per far "risuonare" la Parola di Dio nella vita dei ragazzi, cercando di utilizzare il loro linguaggio e tenendo conto della loro età.

Proponiamo ad ogni tappa una riflessione liberamente tratta da *AZIONE CATTOLICA DEI RAGAZZI, Emmaus, editrice AVE, Roma 1997 (Il seme della parola)*.

Invitiamo i ragazzi ad incamminarsi verso Emmaus.

A pranzo sarà recapitato ad ognuno l'invito a presentarsi in un preciso punto della casa ad un orario stabilito. Facciamo gli inviti in modo tale che i ragazzi trascorrono il pomeriggio a gruppi di quattro, cinque persone; in questo modo garantiremo la partenze scaglionata dei gruppi, a distanza di 5, 10 minuti l'uno dall'altro. Alla partenza saranno consegnate le prime righe del brano, Luca 24, 13-14. Come i discepoli anche i ragazzi partiranno per il viaggio verso Emmaus. Il percorso sarà indicato su una cartina che consegnamo a ciascun gruppo. Ogni tappa, compresa la partenza, è segnalata con il nome di una piazza del quartiere delle parrocchie presenti al campo; a significare che il ragazzo è invitato a vivere alla luce del Vangelo i luoghi della sua quotidianità.

Questa la riflessione per il primo pezzo di brano:

***Cerchiamo di capire cosa fosse successo, cosa aveva portato i discepoli a decidere di lasciare Gerusalemme e partire. E' molto triste tornare a casa dopo una festa finita male, passo lento, poca voglia di parlare e nessun desiderio di guardarsi intorno. Il gruppo dei discepoli si era disperso, perché si erano frantumati i loro sogni. [...]***

***"Eravamo stanchi, non ce la facevamo più a stare con gli altri a Gerusalemme. Per noi era la città della grande delusione, la città in cui Gesù era stato ucciso, la città in cui noi eravamo stati suoi discepoli, eravamo guardati male. Andarcene da là voleva dire per noi voltare le spalle a quegli anni passati con Gesù, mettere la parola fine a un sogno, che forse era durato anche troppo, e perciò convinti di fare bene. Ma voleva dire anche tradire il ricordo di una persona***

*che ci aveva voluto bene e ci aveva insegnato un sacco di cose, voleva dire lasciare degli amici con i quali avevamo imparato a vivere come fratelli, smettere di pensare che potesse ancora cambiare qualcosa, che lui potesse tornare... insomma eravamo tristi. [...]"*

*Il loro cuore è turbato. Gesù, loro amico e maestro, il Salvatore, è morto in croce, dopo essere stato condannato come un malvivente. Non hanno saputo reagire in altro modo: se ne vanno da Gerusalemme. Profondamente tristi.*

SI PARTE!!

Ci sei ma non ti vedo.

Nella prima sosta i ragazzi si trovano di fronte ad un grande scatolone, con una fessura grande abbastanza da farci entrare la mano di un ragazzo, ma non abbastanza da poterne sbirciare il contenuto. Un ragazzo alla volta infilerà la mano per scoprire gli oggetti contenuti. Mettiamo nello scatolone oggetti facili da confondere al solo tatto, oggetti inusuali, in modo tale che la prova non sia scontata e che si possa comprendere il disagio di chi non vede tutto ciò che c'è intorno a lui.

Si riparte... arrivati alla seconda tappa bendiamo gli occhi alla metà dei componenti il gruppo, l'altra metà si dispone ognuno di fronte a un amico bendato che dovrà riconoscerlo toccandolo. Il gruppo sarà poco numeroso e per evitare che la prova sia troppo semplice, l'educatore può all'occorrenza sostituirsi a un ragazzo per confondere il giocatore bendato.

Consegniamo allora ai ragazzi i versetti Luca 24, 15-16. Dopo aver letto il brano riflettiamo insieme sulla difficoltà dei discepoli ad aprire gli occhi e riconoscere Gesù.

*Gesù il Signore Risorto, si pone al loro fianco; vuole condividere la loro tristezza vuole camminare con loro. Loro però non riconoscono in quel viandante il loro Maestro, la persona che gli aveva voluto bene [...]*

*"In realtà avremmo fatto la strada anche volentieri da soli, per restare un po' con i nostri pensieri, per convincerci che stavamo facendo la cosa giusta."*

*Gesù si avvicina a loro, sta in loro compagnia. I due discepoli avrebbero potuto mandare via quello sconosciuto, sentirsi infastiditi da un compagno di viaggio imprevisto; invece no.*

Mi parli ma non ti capisco

Proseguiamo il cammino fino alla prossima piazza. Qui i ragazzi incontreranno un educatore che si rivolgerà a loro con un linguaggio difficile da comprendere, utilizzando l'alfabeto farfallino! E' importante che l'educatore parli molto velocemente e ponga loro una valanga di domande, pretendendo risposte chiare, senza lasciare quindi liberi i ragazzi di proseguire il cammino senza aver davvero provato a comprenderlo!

Leggiamo insieme il Brano di Luca 24, 17-24.

*"Ci ha dato u po' di noia che uno sconosciuto ci interpellasse, ci facesse parlare . D'altra parte il nostro cuore era colmo di sofferenza che non vedeva l'ora di rovesciare fuori quello che gli frullava dentro. Abbiamo attaccato discorso. Non era possibile che quello che per noi era così importante, qualcuno lo avesse appena sentito dire, senza farci attenzione. [...]*

*Gesù ascolta che cosa i due stanno dicendo, non interviene; gli basta stare con loro lungo la strada: egli accoglie tutto ciò che appartiene alla nostra vita. Ma può farlo solo se noi ci apriamo a lui. Gesù al loro fianco desidera ascoltarli e parlare con loro del Dio grande e buono, che trasforma la vita in morte [...]*

*"Volevo parlare di Gesù, ma ho subito parlato di noi, del nostro dramma. Avevo mille cose da raccontare su di Lui, per far capire quanto era importante per me e per tutti. "Noi Speravamo"... abbiamo detto quella parola così amara... Speravamo!!*

*Ci era capitato spesso in passato di fermarci a pensare a come cambiare il mondo con Gesù, ma ormai ci sembrava di non essere più capaci di sperare, di non poterci aspettare più niente di buono.*

Seguendo le indicazioni della mappa arriviamo fino ad un incrocio, ultimo punto indicato nella carta. Da qui non abbiamo altre indicazioni sulla strada da percorrere che un cartello piuttosto confuso che riporterà l'indicazione per Emmaus verso ogni direzione percorribile. Ma allora qual è la strada per Emmaus? Per nostra fortuna incontreremo lì

un educatore che sembra piuttosto disponibile ad aiutarci, ma quando chiederemo indicazioni a lui, ci risponderà con delle parole che ci sembrano davvero difficili da comprendere... parole al contrario. Ad esempio per dirci la "prima a destra e dritto fino in fondo" dirà "amirp a artsed e ottird onif ni odnof"!

Dopo aver decifrato con fatica le indicazioni i ragazzi leggeranno insieme un altro pezzo del brano Luca 24, 25-27.

*"Lo Sconosciuto ha reagito così duramente. Non poteva bastarci più una parola di compassione, ci voleva una parola dura per scuoterci e farci capire che per comprendere qualcosa di Gesù non dovevamo chiuderci in noi stessi, nei nostri sentimenti ma dovevamo aprirci sempre di più alla Parola di Dio. Noi da soli non eravamo stati capaci di capirlo, ma era proprio quello che volevamo sentirci dire."*

*Gesù gli parla di se, eppure loro non riescono a comprenderlo.*

Proseguiamo il cammino fino ad incontrare un tavolo apparecchiato che sembra essere lì apposta per noi! Dopo la fatica del viaggio decidiamo di fermarci a rifocillarci! Facciamo trovare quindi una tavola per ciascun sottogruppo. Apparecchiamola con cura e una volta accomodati finiamo di leggere il Brano. Luca 24, 28-35.

*I due discepoli si accorgono che questo compagno inaspettato ridona il gusto di vivere e lo invitano a cena.*

*"Se ne stava andando, ma si è fermato al nostro invito. Chissà, forse lo ha fatto apposta per sentirselo dire, perché fossimo noi a invitarlo. Egli, che non ci aveva fermato mentre ce ne andavamo via dal gruppo di amici, ci è venuto a cercare, ma ha voluto che anche noi facessimo il nostro passo verso di Lui.*

*È strano. Tante parole, tanta preparazione ci avevano affascinato, però c'è voluto quel gesto, il gesto dell'Ultima Cena che gli apostoli ci avevano narrato, il gesto che poi tante volte avremmo ripetuto, per poterci accorgere che colui che avevamo davanti era proprio Lui: il Signore. Il suo gesto di offrirci il pane, di darci ancora e per sempre se stesso era un segno di riconoscimento più valido di qualsiasi altro. Allora era vero! Quello che avevamo visto portare via e chiudere in un sepolcro, ora mangiava con noi. Ci sono venute mille cose da chiedergli, da dirgli e Lui, invece è sparito.*

*Prima ci sembrava troppo buio per andare avanti, ma ora c'era luce sufficiente per tornare indietro, di corsa. Dovevamo per forza raccontare ai fratelli cosa ci era successo.*

*Gesù è sparito dalla loro vista, ma ormai i discepoli di Emmaus lo sentono presente e vivo con loro: non lo vedono più ma lo sentono vicino come non mai. Fanno dietro-front: tornano a Gerusalemme.*

*Lui è sempre presente, in modo tutto speciale, non ci ha lasciato soli e così abbiamo nuova forza per il nostro cammino. Per vivere bene ciò però, bisogna lasciarsi aprire gli occhi.*

Dopo aver compreso fino in fondo il contenuto del brano, i ragazzi si lasceranno interrogare dalle parole che ora suonano più familiari, rispondendo alle provocazioni che troveranno appuntate dietro ad alcuni degli oggetti che apparecchiavano la tavola. Ad esempio sotto a un piatto, dentro a un bicchiere, sopra a un tovagliolo! Sotto la provocazione lasciamo lo spazio affinché il ragazzo possa rispondere con una frase o con un disegno, che poi condividerà con gli altri.

*La sofferenza dei discepoli che decidono di andarsene da Gerusalemme, non è difficile da immaginare. La sofferenza fa parte della tua vita, la si può nascondere facendo finta che non ci sia, oppure la si può conoscere, vivere, accettare, comprendere. Anche tu magari hai tanti motivi per essere triste.*

**-Quali tristezze e difficoltà ti porti dietro?**

**-E tu, nelle difficoltà sei/ti senti solo? C'è qualcuno con te?**

**-Come vorresti che Gesù intervenisse in questa tua situazione di difficoltà?**

Per avviare la discussione si potrebbe partire soprattutto dalla terza provocazione: desideriamo un Dio supereroe che risolve i nostri problemi e le nostre difficoltà? Carichiamo Dio di così tante aspettative così da modellarlo a nostra misura, a nostra immagine, ma soprattutto a nostro (com)piacimento?

Le difficoltà nel quotidiano ci sono, non scompaiono all'improvviso come se una bacchetta magica le portasse via. Gesù non è un supereroe che risolve magicamente i nostri problemi. Gesù è nostro amico, e come un vero amico è sempre al nostro fianco. Dobbiamo allora saperci fidare di Lui, che vuole solo che noi siamo felici! L'amicizia con lui ci renderà grandi e capaci di affrontare le nostre difficoltà.

A conclusione del momento di condivisione i ragazzi ritroveranno il pacco ricordo, che la mattina di questo giorno ha contenuto le belle sorprese che caratterizzano la nostra storia. All'interno troveremo il pane, da spezzare e condividere, simbolo della sorpresa speciale di aver scoperto insieme di avere un grande amico, che ci è sempre accanto!

Buona merenda!

## 3° GIORNO

### MATTINA:

**Scopo:** Il ragazzo riflette sul suo modo di pregare attraverso i 5 sensi. Scopre così che la preghiera dà vita ad un rapporto personale che lo coinvolge pienamente.

#### **ATTIVITA': Twister sensoriale**

Attraverso il simpaticissimo gioco del "twister", i ragazzi riflettono su come sono coinvolti i 5 sensi nelle loro preghiere.

#### il materiale per giocare

Come realizzare il twister? Vediamo le componenti essenziali:

-una ruota;

divisa in quattro quadranti con scritto: mano destra, mano sinistra, piede destro, piede sinistro. Ogni quadrante sarà a sua volta diviso in cinque spicchi più piccoli nei quali saranno presenti i disegni dei cinque sensi. Per rendere il tutto più carino consigliamo di riprendere i simboli dei 5 sensi dalle componenti di Mr Potatoes.

-un tappeto;

consigliamo di realizzarlo di grandi dimensioni, su un lenzuolo bianco o una qualsiasi superficie che consenta di evitare che nel corso del gioco venga rotto. Il tappeto riporterà una scacchiera (più carina se fatta a pallini) composta da quattro righe e cinque colonne. Su ogni scacco (o pallino) sarà indicato attraverso il disegno del corrispondente accessorio di Mr Potatoes uno dei cinque sensi secondo il seguente schema:

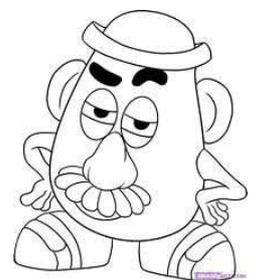
Olfatto (naso Mr Potatoes)	mano	occhio	orecchio	bocca
Olfatto (naso Mr Potatoes)	mano	occhio	orecchio	bocca
Olfatto (naso Mr Potatoes)	Disegno mano	Disegno occhio	Disegno orecchio	Disegno bocca
Olfatto (naso Mr Potatoes)	Disegno mano	Disegno occhio	Disegno orecchio	Disegno bocca

Mano destra

Mano sinistra

Piede destro

Piede sinistro



Cartoncini a forma degli accessori di Mr Patatoes ( occhi, nasi, mani, orecchie, lingua)

PRIMA FASE: Inizia il gioco!

I ragazzi del sottogruppo non giocheranno tutti insieme; sulla base del numero dei ragazzi presenti procederemo ad organizzare una serie di manches successive perché il tappeto così organizzato può ospitare al massimo 4 persone. Se i ragazzi del sottogruppo sono ad esempio 10 consigliamo di effettuare 3 manches.

Ogni manca può durare all'incirca 10 minuti.

Pronti...partenza... giochiamo!

- 1) Il ragazzo gira la ruota;  
la ruota gli indicherà uno dei 5 sensi e, abbinato, la parte del corpo che dovrà posizionare in corrispondenza;
- 2) Il ragazzo riceve un cartoncino con l'accessorio di Mr patatoes corrispondente al senso conquistato e se lo attacca in una qualsiasi parte del corpo;
- 3) Gli altri ragazzi della manca procedono in modo analogo;  
Quando sarà trascorso il tempo riservato alla manca tutti i ragazzi che avranno partecipato avranno attaccati alcuni accessori di Mr Patatoes; a questo punto mentre il secondo gruppo inizia a giocare, il primo completa i cartoncini. Su ogni cartoncino infatti, a seconda della tipologia, sarà riportata una delle seguenti diciture:  
Prego con gli OCCHI quando.....  
Prego con il NASO quando .....  
Prego con La BOCCA quando....  
Prego con Le ORECCHIE quando.....  
Prego con Le MANI quando.....

Una volta compilato il cartoncino il ragazzo se lo riattacca addosso aspettando che gli altri ragazzi facciano lo stesso. Facciamo un esempio per capire meglio. Massimo ha girato la ruota ed è uscito mano sinistra e vista. Si andrà a posizionare sul lenzuolo secondo quanto uscito. L'educatore gli darà un cartoncino a forma di occhio che Massimo si attaccherà. Finita la manca, Massimo andrà a scrivere sui cartoncini conquistati come utilizza quel senso nella preghiera.

Quando saranno terminate tutte le manches e tutti avranno compilato i propri cartoncini si procederà ad un momento di condivisione compilando il cartellone di sintesi secondo lo schema indicato. Ciascun ragazzo si staccherà così gli accessori di dosso, ne condividerà il contenuto e li andrà ad attaccare sul cartellone. Il quadro che ne emergerà ci farà così capire come la preghiera non sia una serie di cose da fare o una serie di regole da applicare ma è una relazione con una persona che, come tale, ci coinvolge pienamente anche attraverso l'uso dei 5 sensi.

Il Cartellone:

Prego con:
gli OCCHI quando.....
il NASO quando .....
La BOCCA quando....
Le ORECCHIE quando.....
Le MANI quando.....

NOTA BENE : Nel caso in cui un ragazzo non sia riuscito a conquistare tutti e cinque i sensi (causa poco tempo) può esprimere liberamente il suo pensiero ad alta voce nel momento del confronto.

## **POMERIGGIO:**

**Scopo:** Il ragazzo, riflettendo sul comandamento nuovo di Gesù, scopre la novità che trasforma la sua vita, anche nel rapporto con gli altri.

### **Le ragioni di una scelta**

Da anni ormai il nostro campo scuola segue uno schema consolidato che ricalca – se così possiamo dire – quello dei tre tempi di catechesi presenti nel cammino annuale. Durante la mattinata prevediamo l'analisi/confronto tra i ragazzi e nel pomeriggio il confronto con i documenti della fede. Il rischio per la proposta-campo di scendere nell'abitudine anche all'interno di un'esperienza straordinaria si nasconde però dietro l'angolo. Il quotidiano della nostra vita di fede, se ci pensiamo, non è "fatto di attività" e l'incontro tra la vita e la Parola Dio avviene ad esempio nella celebrazione domenicale attraverso l'omelia del sacerdote, così come può avvenire nei momenti di preghiera, in quei piccoli momenti di deserto che ciascuno si riserva nella giornata. Perché dunque confinare il confronto tra la vita e la Parola sempre nello schema di un'attività?

Pensiamo poi a come abbiamo proposto negli ultimi anni l'esperienza del deserto ai ragazzi. Ripercorrendo le tappe, nei campi passati abbiamo reso il deserto sempre funzionale all'esame di coscienza che precede il sacramento della riconciliazione. Il rapporto tra il deserto e l'esame di coscienza, ovviamente, non è esclusivo vale a dire: bene fare il deserto e sperimentare come la Parola di Dio può plasmare la mia vita in occasione della Confessione ma non è propriamente corretto fare quest'operazione SOLO in vista del sacramento. Il deserto ed il confronto tra la mia vita e la Parola possono avvenire QUOTIDIANAMENTE, a piccoli passi, a seconda dell'età di ciascuno.

Infine una piccola riflessione sulle nostre celebrazioni. L'invito che ci arriva attraverso il sussidio del centro nazionale è quello di differenziare le celebrazioni scoprendo in questo modo la bellezza della preghiera che parla e trasforma la vita. Anche in questa direzione abbiamo recepito la necessità di dare una sterzata alle abitudini che hanno implicitamente stabilito l'equivalenza all'interno della nostra proposta di campo tra celebrazione e penitenziale. In effetti se si fa eccezione per le preghiere del mattino e della sera e per la Messa – spesso solo all'ultimo giorno – il nostro campo non presenta altre celebrazioni all'infuori di quella penitenziale. Perché dunque non prevedere qualcosa al momento del vespro? Perché non vivere ad esempio una Celebrazione della Parola?

Insomma per raggiungere lo scopo sopra indicato ci siamo proposti di seguire una triplice via:

- 1- approfondire attraverso dei laboratori creativi sulla cultura ebraica il valore dell'alleanza sancita attraverso le dieci parole ricevute da Mosé sul Sinai;
- 2- prevedere una Celebrazione della Parola che consenta di comprendere il ruolo di Gesù nel progetto d'amore del Padre: dai dieci comandamenti al comandamento nuovo.
- 3- consentire ai ragazzi nell'opportuno spazio di silenzio una breve esperienza di deserto differenziata per fasce d'età: toccheranno così con mano come la preghiera incontra la vita e la trasforma.

### **Laboratori creativi**

Non si può costringere l'ebraismo nei limiti dei nostri concetti: ogni parola, ogni definizione risulterebbe inefficace o riduttiva di fronte all'esperienza vissuta. Il rischio è di ribaltarne le prospettive, di creare una lettura occidentalizzata che si discosta non poco dalla realtà.

Cercare di avvicinarci a questa cultura attraverso delle attività pratiche come sono i laboratori qui proposti, è sicuramente uno sforzo che darà i suoi frutti, bisogna ricordare però che si può sperare di comprendere solo se non ci si limita a guardare con occhio estetico o sentimentale: quasi paradossalmente è necessario un occhio "trasfigurativo", capace di captare ogni messaggio senza filtrarlo. E' necessario cercare di cogliere gli elementi di questa cultura ricordando che non sono mai fini a se stessi, che esiste un simbolismo che permea trasversalmente ogni ambito ed esperienza e che spinge ad andare oltre ogni visione apparente.

### **Laboratorio di cucina**

*Per gli ebrei, la sapienza in cucina è un modo per tramandare valori, per rammentare la storia e tenere viva la fede. Quella ebraica, è una cucina essenzialmente povera, è la cucina di un popolo che ha conosciuto più sofferenze che gioie, sperduto ai quattro angoli del mondo e in cui risultano come uniche certezze la fede in Dio e la provvisorietà. Le ricette che nascono vivono degli accampamenti, non sono elaborate, presentano accostamenti semplici, nello stesso*

*tempo non sono frettolose ma richiedono cura e pazienza, spesso presentano tempi di cottura o di preparazione lunghi a cui non siamo più abituati. I piatti delle antiche comunità sono stati tramandati di generazione in generazione, intrecciando una memoria storica e questo vale per tutte le comunità sparse per il mondo. Nello scegliere le pietanze, nel preparare il cibo, nel cucinarlo e nel consumarlo si chiede una consapevolezza anche nei gesti più elementari come il portare un boccone in bocca o rimestare dentro una pentola sul fuoco: ogni gesto, ogni elemento devono far riflettere sulla propria identità ebraica.*

*Le regole alimentari (Kashrut) e la loro osservanza al di là delle contraddizioni o delle conseguenze pratiche, ancora si collocano come modo di essere fedeli a Dio, alla tradizione, a se stessi.*

*Le feste costituiscono un momento privilegiato per mantenere viva la "memoria", una tappa essenziale nel cammino dell'ebreo che in questo modo scandisce il proprio presente ed il passato.*

*La cucina stessa risponde in modo attento e puntuale a questo richiamo e contribuisce a sottolineare le tappe più importanti.*

*Le pagine della Bibbia presentano continuamente elementi che consentono di associare cibo e memoria, come nel caso dell'esodo, della manna prodigata dal Signore, regalo di Dio e terapia di identità dove si dice che avesse il sapore che ognuno desiderava darle. Nei secoli successivi e per millenni il popolo ebraico si è trovato senza patria, terra, bandiera e così questo evento biblico non appartiene più solo passato, non diviene nemmeno un mito o un evento da ricordare, diviene un modello di esistenza presente.*

*La quotidiana convivenza con il passato, rivissuto nella preghiera e nei gesti, continuano a forgiare l'identità ebraica: allora anche il frugale pasto di tutti i giorni assaporando il vino pasquale o il pane dello Shabat concorrono a scavalcare il pensiero banale di mangiare per sopravvivere.*

Le possibilità nei confronti di questo laboratorio sono molteplici. Forniamo di seguito la ricetta specifica per questa giornata. Per chi vuole proporre i laboratori tutti i giorni si rinvia al sito <http://xilmiopopolo.acr.azionecattolica.it> (utente: utente – passw: xilmiopopolo)

## **Le ricette:**

### **SHAVUOT**

*(Festa delle primizie)*

E' una festa di ringraziamento che si celebra sette settimane dopo la Pasqua e ripropone il momento in cui le Tavole della Legge furono date a Mosè e agli Israeliti sul monte Sinai. La sinagoga viene addobbata di fiori, soprattutto rose. Per rispetto a questo solenne momento, si usa considerare Shavhot come una festa "bianca" (il bianco è il colore della purezza per accostarsi ai momenti più alti della storia sacra).

Si consumano cibi a base di latte che è uno dei simboli della primavera, formaggio e zucchero, simbolo di purezza, fertilità e felicità. Secondo le regole alimentari, la carne è esclusa.

*Le ricette che seguono appartengono al menù di Shavuot che è la festa di ringraziamento che celebra il momento in cui le Tavole della Legge furono date a Mosè e agli Israeliti sul monte Sinai. Per questa festa vengono preparati cibi a base di latte simbolo della primavera, formaggio e zucchero, simboli di purezza, fertilità e felicità. Secondo le regole alimentari, la carne è esclusa.*

### **LATKES DI FORMAGGIO**

*(Frittelle di formaggio)*

#### **Ingredienti per 4 persone**

280 gr di formaggio fresco morbido in fiocchi

250 gr di matzah (o pangrattato)

3 uova

50 gr di yogurt naturale bianco

1 cipolla

1 cucchiaino di zucchero

olio di semi per friggere

sale e pepe

Lavorate il formaggio in una ciotola. Aggiungete i tuorli, un pizzico di sale, il matzah, la cipolla sbucciata, lavata e tritata, lo zucchero, lo yogurt e un po' di pepe. Montate gli albumi, con un pizzico di sale, a neve ben ferma e incorporateli gradualmente al composto. Mescolate fino ad ottenere un composto omogeneo.

Ponendolo a cucchiaiate in una grossa padella con abbondante olio caldo, cuocendo 5 minuti per lato fino a far dorare le frittelle.

Scolate i latkes dalla padella e metteteli ad asciugare su carta da cucina. Serviteli caldi guarnendoli a piacere con citronella fresca.

**Matzah:** pane piatto non lievitato fatto di farina e acqua. Deve essere preparato da una persona adulta entro diciotto minuti dal momento in cui la farina è mischiata con l'acqua, altrimenti il pane che ne deriva viene considerato come pane lievitato. Disponibile nei negozi specializzati.

## **FARTALEJOS – Ebrei del Marocco**

*(Involtini di formaggio fresco)*

### **Ingredienti per la pasta**

1 bicchiere di olio

1 bicchiere d'acqua

500 gr di farina

2 uova

sale

### **Ingredienti per il ripieno**

100 gr di formaggio fresco

2 uova

5 foglie di menta fresca

### **Ingredienti per lo sciroppo**

500 ml di acqua

250 gr di zucchero o miele

Preparate la pasta: fate riscaldare l'acqua, l'olio e un pizzico di sale. Lasciate intiepidire e versate sulla farina, aggiungete le uova e mescolate bene con un cucchiaio di legno per poi impastare con le mani.

Schiacciate il formaggio bianco fresco e mescolate con le uova sbattute e la menta tritata.

Stendete la pasta e ritagliate dei dischi e ponete un cucchiaio di ripieno su ogni dischetto, poi ripiegate per ottenere un involtino. Disponeteli su una teglia oliata ed infornate a temperatura media per 25 minuti. Nel frattempo, preparate uno sciroppo con l'acqua e lo zucchero o il miele. Quando i *fartalejos* sono cotti, passateli nello sciroppo.

NOTA: In origine i *fartalejos* si mangiavano all'inizio del pasto, ma possono essere anche serviti come dolci.

## **BISCOTTI DI SHAVUOT**

### **Ingredienti**

500 g di farina

125 g di zucchero

2 bicchieri di acqua

1/2 bicchiere di olio d'oliva

un pizzico di sale

Lavorate bene tutti gli ingredienti fino a ottenere una pasta morbida. Stendete la pasta con il mattarello fino a raggiungere uno strato sottile, dello spessore di circa 3 millimetri. Usando uno stampo rotondo oppure un bicchiere tagliate nella pasta dei cerchietti. Sistemate i cerchietti così ottenuti in una teglia spolverata di farina e metteteli al forno, preriscaldato a 180 gradi, finché si saranno colorati. Quando li togliete dal forno, lasciateli raffreddare prima di spolverarli con un po' di zucchero granulato oppure di zucchero a velo.

## **Laboratorio di strumenti musicali**

*Nell'antichità biblica, durante l'epoca nomade (2000-1000 a.C.) presso il popolo ebraico, non esistevano danzatori e musicisti professionisti come accadeva invece in Babilonia e in Egitto. L'espressione musicale era di dominio universale, ovvero cantare, suonare, danzare era prerogativa di ciascuno. La scena cambiò completamente e conobbe un'organizzazione musicale con musicisti professionisti a partire dal periodo dei Re.*

*Da numerosi scritti sappiamo che gli ebrei nutrivano un grande amore per la musica ma abbiamo solo una vaga idea dell'aspetto degli strumenti di cui si parla nell'antico Testamento e negli altri scritti. L'Antico Testamento infatti*

*proibisce ogni tipo di rappresentazione che riguardi oggetti o persone. L'unico modo per sapere qualcosa della musica e delle danze ebraiche è affidarsi alle testimonianze dei popoli limitrofi.*

*La musica della Giudea era in contatto permanente con la cultura egiziana e mesopotamica e si può supporre che la forma degli strumenti assiri, babilonesi, egiziani ed ebraici fosse abbastanza simile.*

Forniamo di seguito le modalità per costruire alcuni strumenti. Fra tutti solo il primo è strettamente a tema con la giornata. Viste però le difficoltà di far sì che questo strumento sia effettivamente funzionante consigliamo di realizzare anche gli altri indicati

## **ASOR**

*Asor significa "dieci" e potrebbe essere stato una cetra fenicia con dieci corde e di forma quadrata; San Gerolamo in una sua lettera così lo descrive proponendo un'interpretazione simbolica che legherebbe le dieci corde ai Dieci Comandamenti; nomina questo strumento chiamandolo Psalteruim decachordum.*

CHE COSA TI SERVE

Assicelle di legno

Piroli per strumenti musicali o chiodi

Martello

Colla per legno

Vernice per legno

Pennello

Filo armonico o corde di chitarra

Seghetto

1. Fatti tagliare da un adulto 6 rettangoli di legno delle seguenti dimensioni: due 11,5 x 30,5 cm (pratica un foro al centro di uno dei due), due di 30,5 x 5 cm e due di 11,5 x 5 cm

2. Assembla con la colla tutti i rettangoli fino a formare una scatola rettangolare con il foro nella parte superiore

3. Vernicia lo strumento con vernici da legno nel colore preferito

4. Inserisci i pirotti per strumenti o i chiodi

5. Tendi le corde da un lato all'altro dei pirotti

Puoi suonare questo strumento con le dita o con un plectro, appoggiandolo su di una tavola. Per accordarlo devi tendere o allentare i pirotti con una chiave apposta.

**Altri strumenti da poter realizzare:**

## **TAMBURO**

*Lo strumento Tof è il Duff degli arabi, l'antico tamburo egiziano, sprovvisto, al contrario del tamburello, di qualsiasi tipo di campanello, sonaglio o pendente. Questo tamburo era costituito da un telaio circolare di legno su cui venivano tese due pelli e veniva suonato con le mani. In Giudea, come in tutti gli altri paesi del vicino Oriente, il tamburo, (che nella traduzioni spesso è chiamato "timpano") era uno strumento tipicamente femminile.*

CHE COSA TI SERVE

Cilindro di latta

Un pezzo di gomma

Forbici

Punteruolo

Spago

Nastro adesivo colorato

1. Abbellisci il cilindro di latta con nastro adesivo nei colori che preferisci.

2. Ritaglia 2 cerchi di gomma che abbiano il diametro di poco superiore a quello del cilindro.

3. Con l'aiuto di un adulto pratica con un punteruolo una serie di forellini lungo tutto il perimetro della gomma.

4. Fai passare lo spago attraverso i fori alternativamente dalla base superiore a quella inferiore.

Per costruire un tamburo puoi utilizzare qualsiasi contenitore di forma cilindrica, latte di diverse dimensioni, vasi di terracotta, contenitori di legno o di cartone molto duro. Più grande sarà il recipiente che hai scelto come cassa armonica, più cupa e profondo sarà il suono prodotto dallo strumento.

## **SHOFAR**

*Letteralmente significa "corno", ed è un semplice corno di montone o di capro privo di bocchino e senza altri elementi aggiunti ed è l'unico strumento antico che ancora si conserva nel culto ebraico. Dopo una prolungata esposizione al vapore viene raddrizzato e poi ripiegato in modo da poter produrre due armonici.*

*Il rituale antico prevedeva due tipi di Shofarim (plurale di Shofar) uno ricavato da corna di stambecco o capro selvatico che veniva suonato durante le cerimonie della Luna Nuova e uno ricavato dalle corna di montone destinato ai giorni che prevedevano il digiuno. Gli zoologi definiscono le corna dello stambecco "a forma di mezzaluna"...forse non è un caso che gli Shofar ricavati da questi animali servissero per i riti della Luna Nuova.*

*Oggi, viene suonato in tutte le sinagoghe libere ed ortodosse, almeno in due celebrazioni (quella dell'Anno Nuovo e dello Yom Kippur), che terminano entrambe con i "violenti" e "terrificanti" squilli dello Shofar tradizionale.*

*Nella Bibbia si parla di un intervento magico dello Shofar: quando Giosuè attacca Gerico sette sacerdoti girano intorno alle mura per sette giorni seguiti dall'Arca dell'Alleanza. L'ultimo giorno compiono ancora sette giri intorno alle mura e poi danno fiato ai loro Shofarim di fronte al popolo: "... le mura crollarono a terra cosicché il popolo poté entrare nella città: ognuno corse diritto davanti a sé e presero Gerico". E' piuttosto difficile far suonare questo pesante strumento che emette solo qualche suono poco raffinato.*

CHE COSA TI SERVE

Tubo flessibile di gomma

Tubo di gomma

Imbuti

Nastro adesivo colorato

Forbici

A Procurati un tubo di gomma. Arrotola il tubo più volte e ferma queste piegature con un pezzo di nastro adesivo. Inserisci ad una delle due estremità un imbuto di plastica.

Questo strumento funziona come amplificatore e modificatore della voce. Per suonarlo dovrai parlare, gridare, sussurrare nel tubo e verrai udito anche da molto lontano.

B.1 Procurati un tubo flessibile di gomma della lunghezza di 120 cm circa, ripiegandolo 2 volte su se stesso lasciando libere le due estremità.

B.2 Lega il tubo, nei punti in cui è arrotolato, con un pezzo di nastro adesivo. Il corno più semplice si suona soffiando direttamente nel tubo

## **Laboratorio di danze**

### **YOM YOM CHAG**

(Giorno giorno di festa)

#### **La danza e i suoi simboli**

*Yom Yom Chag è una danza scritta in epoca recente. Si presenta con una coreografia piuttosto semplice e quindi adatta a tutte le età ma nello stesso tempo ben si presta per sottolineare e lavorare su alcuni aspetti propri della danza in cerchio, estremamente interessanti per i temi che sottendono.*

*La prima parte è un lungo cammino, per mano, con dei momenti di rallentamento, di pausa quasi, per riprendere poi nuovamente la strada; è una sezione che può anche incoraggiare l'attenzione all'adattamento e/o alla modalità di movimento propria e dei compagni (passi più o meno lunghi, un certo modo di entrare nel tempo musicale, la tenuta del cerchio camminando...).*

*Tutta la seconda parte invece, si danza rivolti al centro, rivolti a Dio, cosa che offre l'opportunità per abituare i ragazzi ad uno sguardo attento e ricettivo verso gli altri e per porre l'accento sul significato del centro che, ad esempio, si raggiunge restando vicini e senza escludere nessuno.*

*Al di là di quanto espresso dal testo, Yom Yom Chag sottolinea in questa coreografia il carattere sereno e gioioso del giorno di festa, che è giorno di festa per tutti ma anche per me, soprattutto per me e all'interno del cerchio ciascuno diventa portatore ed elemento vivo di questa realtà.*

*Indipendentemente dai significati che una danza può portare con sé, o dai simboli che può proporre, è importante che i ragazzi trovino una loro "ragione" per danzare, che possano depositare un proprio senso in quel movimento, in quel*

*gesto perché la danza va esperita, va vissuta, va fatta propria, altrimenti resta una brutta copia, un cibo disidratato, un canto scritto senza suono, una ginnastica senza anima..*

*Danzare è vivere.*

*Vivere è danzare la vita.*

*E la vita ha bisogno di essere danzata.*

Per scaricare il video della danza che ricorda l'alleanza d'amore con lo sguardo rivolto a Dio si rinvia al sito <http://xilmipopolo.acr.azionecattolica.it> (utente: utente – passw: xilmipopolo). Nella stessa sezione potete trovare altre danze da fare durante la settimana.

## **Laboratorio dei costumi**

*Per il popolo ebraico, l'abbigliamento è stato lo specchio delle tappe storiche più significative delle diverse condizioni di vita e, di conseguenza, del suo stato d'animo. E' bene precisare, innanzi tutto, che, quando parliamo di abbigliamento ebraico, ci riferiamo ad elementi che risalgono all'epoca biblica, la maggior parte dei quali hanno un valore rituale e religioso e, pertanto, ricorrono da sempre nel vestiario di ogni ebreo.*

*Per il carattere simbolico che impronta l'intera vita degli ebrei dalla cucina ai costumi, dalla danza agli strumenti, cioè che è concepita per "ricordare", anzi meglio mantenere e far rivivere una memoria e non per modellare un'immagine transitoria: al tempo della schiavitù i "Figli di Israele" decisero di non adottare l'abbigliamento degli egiziani e di mantenere una loro distinta identità: la figlia del Faraone riconobbe il piccolo Mosè come ebreo da suoi vestiti.*

*Il valore simbolico non è solo riservato alla memoria: gli abiti di una persona rappresentano la sua condizione. Per questo un sapiente (Chakham = termine usato soprattutto nel periodo Talmudico per coloro che spiegavano la Torà) non dovrebbe mai uscire con abiti macchiati e gli studiosi dovrebbero indossare vestiti scuri convenienti alla loro posizione all'interno della comunità.*

*La tunica era un indumento talmente basilare da essere totalmente identico sia per l'uomo che per la donna. Il tessuto poteva essere di lana, di lino o cotone a seconda delle disponibilità finanziarie. A quei tempi le persone non usavano cambiarsi d'abito per la notte, non era previsto un indumento che assolvesse a tale funzione, semplicemente scioglievano la cintura e si coricavano con la tunica addosso.*

*Rivolgendo lo sguardo ai tempi biblici, scopriamo un guardaroba abbastanza ridotto, almeno per i più poveri, composto da una tunica e dal copricapo. Calzature e mantello erano facoltativi. Le variazioni le troviamo nel colore, nella stoffa e nello stile della fattura.*

Per le schede sugli abiti si rinvia ancora al sito: <http://xilmipopolo.acr.azionecattolica.it> (utente: utente – passw: xilmipopolo). Nella stessa sezione potete trovare le vesti da realizzare in questo giorno e se volete durante la settimana.

## **La Celebrazione della Parola**

La struttura della celebrazione liturgica ripercorre lo schema proposto da G. NOVELLA, *Criteri e metodi per costruire una celebrazione della parola*, IV settimana catechistica di MONDOVÌ, 29 giugno-4 luglio. Ne proponiamo alcuni stralci:

### **Riti di apertura**

I riti di apertura favoriscono il passaggio a un nuovo modo di essere. Aiutano a entrare nella celebrazione per vivere con intensità la realtà evocata dalla celebrazione stessa. Attraverso il vestito, il luogo, gli oggetti, i gesti, il rito - che sono "le regole del gioco" che devo assumere per sentirmi partecipe della celebrazione – passo dall'attività ordinaria a questo tipo diverso di attività. Questo passaggio non è sempre facile: c'è un salto qualitativo da fare, operato proprio attraverso i riti di apertura.

### **Il centro della celebrazione**

Nella celebrazione cristiana (in quella liturgica come in quella catechistica) viene sempre proclamata la Parola: Dio offre al popolo riunito il messaggio di salvezza; ricorda il suo amore fedele che continua la storia della salvezza. Il passato diviene presente per questa assemblea: la storia dell'eterna fedeltà di Dio la raggiunge con la sua proposta di senso che rischiarla la vita. La sequenza degli elementi della celebrazione catechistica si può ispirare al modello della

liturgia: preghiera, proclamazione della Parola, silenzio, gesto simbolico di adesione, interventi di preghiera spontanei. Il canto sottolinea l'adesione corale dei partecipanti.

## **Riti di conclusione**

Non sono una semplice appendice: hanno la funzione di rinviare all'attività ordinaria, ricaricati, dall'incontro celebrativo.

## **“Vi do un comandamento nuovo”**

### Riti di apertura

#### *Canto*

Come la pioggia e la neve  
scendono giù dal cielo  
e non vi ritornano senza irrigare  
e far germogliare la terra,  
Così ogni mia parola non ritornerà a me  
senza operare quanto desidero,  
senza aver compiuto ciò per cui l'avevo mandata,  
ogni mia parola, ogni mia parola.

**G:** Nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo

**T:** Amen

**G:** Il Signore abiti nei nostri cuori

**T:** Ora e sempre

**G:** Facci comprendere o Dio il mistero del tuo amore;  
donaci un cuore grande,  
capace di accogliere i tuoi desideri  
e di modellare su di essi le nostre scelte.

Aprici ad accogliere la tua Parola,  
a riconoscerla come luce per i nostri passi,  
come dono capace di dare senso alla nostra vita.

**T:** Amen

**Gesto:** Questo primo momento può aiutarci a condividere quanto realizzato nei laboratori creativi. Si offre all'altare il rotolo della Parola nel quale è scritto con i caratteri ebraici il passo Es 20, 1-21. Nel mentre i laboratori condividono quanto realizzato: le danze, i costumi, gli strumenti musicali ed anche il piatto della cucina (se si vuole si può anche assaggiare ora o alla fine del momento). Si tenga conto che non stiamo utilizzando una forma di pregare che non ci appartiene; non stiamo “pregando come gli ebrei”. Il gesto serve semplicemente a sottolineare, come per gli ebrei l'alleanza con Dio si fermi ai dieci comandamenti; per noi Gesù ha detto una parola nuova...

### In ascolto della Parola

#### Dal libro dell'Esodo 20, 1-21

Dio pronunciò tutte queste parole:

<sup>2</sup>Io sono il Signore, tuo Dio, che ti ho fatto uscire dalla terra d'Egitto, dalla condizione servile:

<sup>3</sup>Non avrai altri dèi di fronte a me.

<sup>4</sup>Non ti farai idolo né immagine alcuna di quanto è lassù nel cielo, né di quanto è quaggiù sulla terra, né di quanto è nelle acque sotto la terra. <sup>5</sup>Non ti prostrerai davanti a loro e non li servirai. Perché io, il Signore, tuo Dio, sono un Dio geloso, che punisce la colpa dei padri nei figli fino alla terza e alla quarta generazione, per coloro che mi odiano, <sup>6</sup>ma che dimostra la sua bontà fino a mille generazioni, per quelli che mi amano e osservano i miei comandamenti.

<sup>7</sup>Non pronuncerai invano il nome del Signore, tuo Dio, perché il Signore non lascia impunito chi pronuncia il suo nome invano.

<sup>8</sup>Ricòrdati del giorno del sabato per santificarlo. <sup>9</sup>Sei giorni lavorerai e farai ogni tuo lavoro; <sup>10</sup>ma il settimo giorno è il sabato in onore del Signore, tuo Dio: non farai alcun lavoro, né tu né tuo figlio né tua figlia, né il tuo schiavo né la tua schiava, né il tuo bestiame, né il forestiero che dimora presso di te. <sup>11</sup>Perché in sei giorni il Signore ha fatto il cielo e la terra e il mare e quanto è in essi, ma si è riposato il settimo giorno. Perciò il Signore ha benedetto il giorno del sabato e lo ha consacrato.

<sup>12</sup>Onora tuo padre e tua madre, perché si prolunghino i tuoi giorni nel paese che il Signore, tuo Dio, ti dà.

<sup>13</sup>Non ucciderai.

<sup>14</sup>Non commetterai adulterio.

<sup>15</sup>Non ruberai.

<sup>16</sup>Non pronuncerai falsa testimonianza contro il tuo prossimo.

<sup>17</sup>Non desidererai la casa del tuo prossimo. Non desidererai la moglie del tuo prossimo, né il suo schiavo né la sua schiava, né il suo bue né il suo asino, né alcuna cosa che appartenga al tuo prossimo".

<sup>18</sup>Tutto il popolo percepiva i tuoni e i lampi, il suono del corno e il monte fumante. Il popolo vide, fu preso da tremore e si tenne lontano. <sup>19</sup>Allora dissero a Mosè: "Parla tu a noi e noi ascolteremo; ma non ci parli Dio, altrimenti moriremo!". <sup>20</sup>Mosè disse al popolo: "Non abbiate timore: Dio è venuto per mettervi alla prova e perché il suo timore sia sempre su di voi e non pecciate". <sup>21</sup>Il popolo si tenne dunque lontano, mentre Mosè avanzò verso la nube oscura dove era Dio.

### Salmo responsoriale (Sal 119, 1-8)

Rit. Beato chi cammina nella legge del Signore.

Beato chi è integro nella sua via  
e cammina nella legge del Signore.

<sup>2</sup> Beato chi custodisce i suoi insegnamenti  
e lo cerca con tutto il cuore.

<sup>3</sup> Non commette certo ingiustizie  
e cammina nelle sue vie.

<sup>4</sup> Tu hai promulgato i tuoi precetti  
perché siano osservati interamente.

<sup>5</sup> Siano stabili le mie vie  
nel custodire i tuoi decreti.

<sup>6</sup> Non dovrò allora vergognarmi,  
se avrò considerato tutti i tuoi comandi.

<sup>7</sup> Ti loderò con cuore sincero,  
quando avrò appreso i tuoi giusti giudizi.

<sup>8</sup> Voglio osservare i tuoi decreti:  
non abbandonarmi mai.

### Canto dell'Alleluja

Chiama, ed io verrò da te:

Figlio nel silenzio,  
mi accoglierai.

Voce e poi... la libertà,  
nella tua parola  
camminerò.

Alleluja...

in alternativa: Alle-alleluia, a-alleluia, alleluia,

alleluia, alleluia, a-alleluia, alleluia.  
Passeranno i cieli  
e passerà la terra,  
la sua parola non passerà,  
a-alleluia, alleluia.

**NB.** Se il passo dell'Antico testamento lo abbiamo proclamato dal rotolo è importante proclamare il Vangelo dal libro (tecnicamente *codice*). Nel passaggio dal rotolo al libro, avvenuta definitivamente con l'era cristiana, si concretizza anche visivamente, attraverso uno strumento, la novità del cristianesimo<sup>2</sup>. Cristo completa la Scrittura, non occorre aggiungere nuovi fogli al rotolo; serve piuttosto avere la possibilità di consultare rapidamente tutta la Scrittura, cosa che il libro permette agevolmente. La linea del tempo ebraica è aperta all'attesa del foglio decisivo; la nostra rivelazione si manifesta invece leggendo sapientemente tutto il libro.

### Dal Vangelo secondo Giovanni (15,12-17)

Come il Padre ha amato me, anche io ho amato voi. Rimanete nel mio amore. <sup>10</sup>Se osserverete i miei comandamenti, rimarrete nel mio amore, come io ho osservato i comandamenti del Padre mio e rimango nel suo amore. <sup>11</sup>Vi ho detto queste cose perché la mia gioia sia in voi e la vostra gioia sia piena.

<sup>12</sup>Questo è il mio comandamento: che vi amiate gli uni gli altri come io ho amato voi. <sup>13</sup>Nessuno ha un amore più grande di questo: dare la sua vita per i propri amici. <sup>14</sup>Voi siete miei amici, se fate ciò che io vi comando. <sup>15</sup>Non vi chiamo più servi, perché il servo non sa quello che fa il suo padrone; ma vi ho chiamato amici, perché tutto ciò che ho udito dal Padre mio l'ho fatto conoscere a voi. <sup>16</sup>Non voi avete scelto me, ma io ho scelto voi e vi ho costituiti perché andiate e portiate frutto e il vostro frutto rimanga; perché tutto quello che chiederete al Padre nel mio nome, ve lo conceda. <sup>17</sup>Questo vi comando: che vi amiate gli uni gli altri.

### Riflessione del celebrante

#### Silenzio e deserto

A conclusione della riflessione di chi presiede viene concesso un breve spazio ai ragazzi per un piccolo deserto che li aiuti a "far parlare" la Parola ascoltata alla loro vita. Ad introduzione di questo momento si possono leggere queste parole:

*Dio che aveva già parlato nei tempi antichi  
molte volte e in diversi modi  
ai padri per mezzo dei profeti,  
ultimamente, in questi giorni,  
ha parlato a noi per mezzo del suo Figlio (Eb 1,1-2).  
Dio ha parlato nel passato e parla anche oggi.  
Come far vivere la Parola scritta  
in modo che continui ad essere Parola del Dio vivo  
che parla a noi, persone viventi,  
per dare senso alla nostra vita,  
muoverci alla conversione e donarci la salvezza?  
È necessario l'ascolto,  
ed un confronto personale e comunitario con la Parola.*

Ciascun ragazzo – a seconda dell'età - riceve una piccola provocazione su cui riflettere.

---

<sup>2</sup> Cfr. G. BOLOGNA, *Dal rotolo al codice miniato*, in *Manoscritti e miniature. Il libro prima di Gutenberg*, Bologna 1994, pp.9-22, pp. 30-40.

- Elementari:

**Viene consegnata ai ragazzi una striscia di fumetto dove possono rappresentare una situazione in cui hanno amato o potrebbero amare come Gesù ci chiede nel Vangelo.**

### Gesto di adesione

Ogni ragazzo si reca dal presidente, che regge il LIBRO della Bibbia aperto alla pagina del brano letto. Si compiono i seguenti gesti:

- viene poggiato il Vangelo sul capo: la Parola investe tutta la persona, chiamandolo ad annunciare la novità del comandamento di Gesù;
- vengono poggiate le mani sul libro: le nostre attività divengano annuncio vivo del Signore.

**Padre nostro** che sei nei cieli...

### Riti di conclusione

**T:** Parola, parole.

Comunicazione.

La storia dell'incontro di Dio con l'uomo è segnata dal lungo parlare di Dio.

Per dire il suo amore infinito ha parlato, tante volte e in tanti modi, fino a pronunciare la sua parola piena: Gesù di Nazareth.

Una parola-persona.

Il suo incontro libera in noi la coraggiosa testimonianza, ci rende parola del suo amore per i fratelli.

**G.** O Dio, che nel Cristo tuo Figlio  
rinnovi gli uomini e le cose,  
fa' che accogliamo come statuto della nostra vita  
il comandamento della carità,  
per amare te e i fratelli come tu ci ami,  
e così manifestare al mondo  
la forza rinnovatrice del tuo Spirito.

Per il nostro Signore Gesù Cristo,  
egli è Dio e vive e regna per tutti i secoli dei secoli.

**T.** Amen

### Benedizione o congedo

### Canto finale

Amatevi l'un l'altro...

## 4° GIORNO

### MATTINA:

**SCOPO:** *Il ragazzo scopre le sue qualità positive come doni che il Signore gli ha dato. Si interroga sulle situazioni in cui non le mette pienamente a frutto, anche nel rapporto con gli altri.*

### **ATTIVITA' "Il mercante col turbante va all'ACR in elefante"**

Proponiamo ai ragazzi un'attività liberamente ispirata al gioco del Mercante in fiera, versione estiva!

Occorreranno due mazzi di carte di due colori diversi, ma identici nel contenuto (come i famosi mazzi blu e rosso!) I personaggi delle carte non saranno però gli improbabili personaggi del Mercante bensì i giocattoli protagonisti di toy story. Ciascuna carta riporterà quindi il disegno di un giocattolo. Realizziamo i mazzi in modo che ci siano almeno 5 carte a ragazzo e che all'interno dello stesso mazzo non ci siano doppioni. L'attività si articola in due momenti.

### Prima parte: la conquista delle carte

In un primo momento i ragazzi, singolarmente, saranno impegnati a conquistare le carte di uno dei due mazzi (l'unico in circolazione in questa parte dell'attività.) Un mercante-educatore apre l'asta ed offre una o più carte a chi decide di cimentarsi in una prova. Le prove saranno veloci e divertenti, una sorta di piccole "penitenze" (ad esempio "andare dalla cuoca a dire seriamente che la cena del giorno prima era proprio immangiabile!" oppure "fare una dichiarazione alla ragazza più carina del campo dicendole sei bellissima!" e così via).

Subito dopo aver conquistato una carta, nella parte sottostante alla rappresentazione del giocattolo il ragazzo va a scrivere una sua qualità positiva. Una volta conquistate tutte le carte del mazzo, l'asta termina ed ogni ragazzo scrive nella parte posteriore della carta quando non mette a frutto la qualità positiva scritta precedentemente. Quando prepariamo i mazzi lasciamo quindi dalla parte del disegno uno spazio da riempire con la qualità e sul retro scriviamo "Non metto a frutto questa qualità quando ...". Sono le parti che il ragazzo – come appena detto – andrà a completare.

### Seconda parte: il nuovo mazzo

Il secondo momento vede l'inizio del gioco del Mercante in fiera. Viene presentato ai ragazzi il secondo mazzo di carte. Questo mazzo ha una carta speciale, una carta jolly, un doppione di una carta di questo stesso mazzo (ad es. se ho realizzato una carta con Buzz, la mia carta jolly è un altro Buzz).

Questa carta jolly verrà posta dall'educatore sotto il montepremi all'inizio del gioco. Chi alla fine rimarrà con quella carta in mano si aggiudicherà il premio!

A questo punto l'educatore inizia a scoprire una carta alla volta dal nuovo mazzo. Il ragazzo in possesso della carta scoperta deve condividere con gli altri quanto scritto nella carta sulla fronte e sul verso. Se per quella carta il ragazzo sarà riuscito ad indicare sul retro almeno una situazione in cui non è riuscito a mettere a frutto quella sua qualità procederà a scartare la carta, riconsegnandola al mercante.

Se invece il ragazzo è convinto di utilizzare sempre, in tutte le circostanze della propria vita, quella qualità, potrà continuare a tenerla in mano fra le carte ancora in gioco..

Facciamo un esempio chiarificatore. Massimo ha conquistato tre carte: un Buzz, un Woody ed un Dino. Su ciascuna carta Massimo indicherà una sua qualità positiva nella relazione con gli altri. Quando tutte le carte saranno state conquistate il mercante tira fuori il nuovo mazzo. La prima carta è un Buzz. Massimo prenderà Buzz leggerà la sua qualità positiva e se avrà indicato una situazione in cui non ha sfruttato pienamente quella qualità riconsegnerà la carta.

Il gesto, come avrete capito, non è casuale. In questo modo infatti, il ragazzo capisce che non mettere a frutto le qualità equivale a non potersi giocare la carta per la vittoria.

È importante quindi non svelare il metodo con cui ci si aggiudica il premio in modo tale da poter invitare il ragazzo a ripensare e scrivere quando non mette a frutto le sue qualità, piuttosto che incentivarlo a concludere che la mette sempre a frutto e a lasciare il retro della carta in bianco.

Finite le carte del mazzo, chi ha più carte e quindi più qualità messe frutto, potrà sperare di avere la carta sotto il montepremi.

Dopo aver scoperto la carta e premiato il vincitore può partire il confronto, portando i ragazzi a comprendere quanto è importante mettere a frutto le proprie qualità positive, i propri talenti, che sono doni ricevuti dal Signore. Una qualità non sfruttata pienamente, è una qualità persa, proprio come le carte scartate. Le qualità positive, segni di un Dio che lo ha voluto speciale, vanno messe a frutto perché se non si usano sono perse, come avviene nel gioco. Un'ultima riflessione scaturisce dal gesto di condividere quanto scritto sulla carta. Nell'attività infatti tutti sono stati chiamati a condividere almeno a voce le proprie qualità. Accade così anche nel quotidiano? Cosa significa mettere a disposizione dell'altro una nostra qualità? In che modo il mettere a frutto le nostre qualità coinvolge anche l'altro? Come le nostre qualità possono essere di aiuto e di sostegno per il nostro prossimo?

## **POMERIGGIO:**

**Scopo::** Attraverso la liturgia penitenziale, il ragazzo coglie la presenza del Signore che vuole solo il suo bene e lo perdona sempre, dandogli ogni volta la possibilità di crescere e di trovarlo migliore.

**Attività: Liturgia Penitenziale**

## **5° GIORNO**

### **MATTINA:**

**Scopo:** Il ragazzo accoglie il mandato a farsi testimone dell'incontro con Gesù. Solo vivendo alla luce dei suoi insegnamenti può riuscire ad abbattere le mura delle debolezze e dei limiti umani.

**Attività:** Faccia da muro !!

L'azienda Olo. Pop. S.p.A ha depositato il brevetto di un nuovo attrezzo da lavoro, un martello pneumatico adatto alla distruzione anche del muro più impenetrabile.

L'idea è ottima e la richiesta sul mercato elevata. Ci sono tutte le condizioni perché diventi un prodotto vendutissimo. Il primo passo da effettuare è quello di costruire questo martello e collaudarlo per poi iniziare a pubblicizzarlo.

I pezzi da assemblare sono tanti, non esiste un'unica azienda in grado di produrli tutti. Diverse società saranno coinvolte nella realizzazione del prodotto. Il lavoro di ognuna porterà alla costruzione di un pezzo. I ragazzi divisi in sottogruppo avranno il compito di concretizzare questo brevetto, trasformando il progetto nella produzione di un vero e proprio martello pneumatico.

Negli stand le prove proposte aiuteranno i ragazzi a ripercorrere gli atteggiamenti vissuti in tutte le giornate del campo (ACCOGLIENZA, FIDUCIA, INTERIORITA', GRATITUDINE, PERSEVERANZA), "strumenti" che rendono possibile l'incontro con Gesù di cui i ragazzi si fanno testimoni. Trattandosi di aziende i nomi degli stand possono essere resi verosimili, ad esempio ACCOGLIENZA S.p.A, Fratelli Gratitude S.r.l. etc, a vostra fantasia!

STAND:

#### **ACCOGLIENZA:**

*Nel luogo del gioco saranno sparsi tanti oggetti più o meno ingombranti. Ad ogni ragazzo del sottogruppo sarà dato il compito di raccogliere e tenere con sé tutti gli oggetti il cui nome inizia con una lettera dell'alfabeto. Durante la ricerca non dovranno perdere neanche un oggetto.*

*Ad esempio: Amaranta dovrà raccogliere tutti gli oggetti che iniziano per "S". Potrà trovare un secchiello, una scopa, una saponetta, una sedia etc etc. e dovrà riuscire a custodire tutto tra le sue braccia senza perdere niente, neanche l'oggetto più piccolo. Nel frattempo Jessica starà cercando tutti gli oggetti che iniziano per G.*

*Al termine della prova riceveranno la **PUNTA** del martello pneumatico.*

#### **FIDUCIA:**

*Verrà proposto ai ragazzi di fidarsi dei propri compagni facendo un percorso seduti sulla "sedia del Papa" (due ragazzi incrociano le braccia in modo tale da formare una sedia). Un ragazzo si siede e due trasportano.*

*Tutti dovranno essere trasportati e almeno una volta trasportare un compagno. Alla fine della prova riceveranno il **MANICO** del martello pneumatico.*

#### **PERSEVERANZA:**

*I ragazzi dovranno cercare di riempire un contenitore con dell'acqua trasportandola utilizzando esclusivamente dei bicchieri. Al contenitore è stato però fatto un piccolo foro dal quale esce (pian piano) l'acqua che i ragazzi portano (per rendere più difficile il tutto anche i bicchieri potrebbero avere un piccolo forellino).*

Quando il livello dell'acqua arriva ad un punto stabilito i ragazzi superano la prova e ricevono il **PULSANTE DELL'ACCENSIONE** del martello pneumatico.

#### **INTERIORITA':**

*alcuni membri del gruppo dovranno mimare agli altri dei sentimenti e delle emozioni. Il sentimento da mimare verrà estratto al momento. Il gruppo dovrà indovinare più sentimenti possibili. Al termine della prova i ragazzi riceveranno il pezzo centrale, il "CORPO", del martello pneumatico.*

#### **GRATITUDINE:**

*i ragazzi saranno disposti uno accanto all'altro a rappresentare una prolunga che termina vicino ad una presa di corrente! I ragazzi dovranno uno alla volta ringraziare il proprio vicino di qualcosa avvenuto al campo, un gesto, una parola, etc. così la persona ringraziata ringrazierà il suo vicino e via dicendo. L'ultimo della fila andrà ad attaccare la spina alla presa in modo da accendere una "insegna" su cui c'è scritto GRAZIE! Per la realizzazione dell'insegna vi consigliamo di utilizzare un faretto posizionato dietro ad un'insegna con la scritta "grazie" realizzata con la carta velina)*

*A prova terminata i ragazzi riceveranno il **FILLO CON LA SPINA** del martello pneumatico.*

Una volta che i ragazzi avranno tutti i pezzi dovranno assemblarli per costruire lo strumento. Si potrà poi passare alla fase di collaudo. Prima di lanciare il martello sul mercato e farsene promotrice, l'azienda deve assicurarsi che il martello sia efficace! Quale miglior modo per sperimentare la forza distruttrice del martello pneumatico che distruggere un muro???

Il martello si compone infatti di tutti gli atteggiamenti positivi, che nelle giornate di campo abbiamo sperimentato, confrontandoci e mettendoci in gioco. Ma per fare in modo che il campo non sia solo una bella esperienza, o dei giorni bellissimi in buona compagnia, per lasciarci interrogare da tutto questo anche una volta tornati a casa, e rivedere la nostra quotidianità con una nuova luce, occorrerà superare con forza la pigrizia che rischia di farci accontentare.

Farsi testimoni della bellezza di una vita ispirata all'esempio di Gesù non è cosa facile. C'è un muro di difficoltà da abbattere.

I ragazzi si troveranno infatti davanti a un muro di scatoloni. Ciascun mattone rappresenta ciò che può rendere difficile la testimonianza, ad esempio i pregiudizi, la pigrizia, la prepotenza, la vergogna, la timidezza, l'influenza delle persone a noi vicine ...

Accogliere la proposta del capo tecnico della Società Olo Pop a collaudare il martello abbattendo questo muro rappresenta per ogni ragazzo la scelta a farsi testimone.

Ma non finisce qui ... Uno strumento valido e vincente va pubblicizzato. Bisognerà quindi organizzare una campagna pubblicitaria che possa convincere tutti della preziosità del nostro prodotto, della nostra scoperta.

I ragazzi dovranno creare e registrare uno spot pubblicitario, facendosi testimonial del nuovo prodotto!

La creazione dello spot avverrà all'interno dei sottogruppi.

Dopo la lettura di Mt 28, 1-10 i ragazzi si chiederanno quali sono i muri, le pietre da far rotolare che ci impediscono di annunciare a tutti quella gioia di Gesù risorto? Quali difficoltà li attendono tornando a casa in famiglia, a scuola con i compagni di gioco? Così come il testimonial mette la propria persona a garanzia del prodotto pubblicizzato, la presentazione dello spot è garanzia di impegno da parte di ogni ragazzo a farsi testimone della bellezza dell'incontro con Gesù, a metterci insomma la faccia! Non ci sono muri che non possiamo abbattere né pietre tanto immobili da non rotolare di fronte ad una notizia così sconvolgente. Bisogna però come le donne al sepolcro avere il coraggio di tornare fra la nostra gente ed annunciare – anche a rischio di non essere creduti – quanto è stato bello vivere i suoi insegnamenti (ACCOGLIENZA, FIDUCIA, INTERIORITA', GRATITUDINE, PERSEVERANZA) nell'esperienza del campo. Il nostro spot dovrà raccontare tutto questo ed anche di più ...