



Obiettivo

(cfr. Guida d'arco)

La festa della Pace è, per i ragazzi, l'occasione di rialzare lo sguardo dalla strada percorsa e puntarlo sull'altro. Si impegnano così a guardare i compagni di viaggio con occhi nuovi cogliendone i particolari più belli che, fino a quel momento, non erano venuti fuori. La sosta è anche un momento privilegiato per accogliere, in chi condivide il cammino con loro, i pesi accumulati a causa di situazioni in cui la libertà non è stata espressa e rispettata. I ragazzi rileggono le storie scoperte alla luce dell'incontro con Gesù che mostra per tutti un orizzonte di pace possibile.

Aggancio con la storia

(cfr. Guida d'arco)

Vi ricordate dove abbiamo lasciato i nostri amici al termine della Festa del Ciao? Dopo un'estenuante corso di preparazione i quattro protagonisti della storia hanno finalmente raggiunto l'ambito attestato di "bravo escursionista". Queste giovani marmotte sono quindi pronte a partire per la tanto attesa gita in montagna. Ma la montagna, si sa, è piena di sorprese a volte belle (un panorama indimenticabile che arriva dopo una serie interminabile di curve strette e piene di sassi, oppure un simpatico scoiattolo che salta da un ramo all'altro) a volte meno belle come, ad esempio, la nebbia!

Proprio in questa condizione atmosferica si muoveranno dapprincipio i due protagonisti (abbiamo scelto di far condurre la festa a quattro ragazzi della storia della *Guida d'arco*: Max e Rebecca saranno così in una festa mentre Alessandro e Iris nell'altra), partiti per l'escursione in montagna.

Si sono incamminati da due strade diverse, ma si incontreranno (per rara coincidenza!) durante la prima sosta decidendo così di proseguire insieme il cammino. Ogni passeggiata che si rispetti prevede delle pause, necessarie per riposarsi, per ricaricare le energie, per alzare lo sguardo, fisso sino a quel momento solo sui nostri piedi. È il momento di guardare finalmente in faccia i nostri compagni di viaggio, ed è sempre il momento di fare "strani" incontri! Ogni volta, infatti, che i due ragazzi decideranno finalmente di fermarsi per una sosta, saranno puntualmente "interrotti" da bizzarri personaggi bisognosi di aiuto. Di solito è il ranger dei boschi ad occuparsi di chi è in difficoltà in montagna. Sarebbe disposto a farlo anche questa volta, ma il palo dei sentieri è stato distrutto da una tempesta e, senza nessun punto di riferimento, il ranger ha fatto un'enorme confusione, portando a ciascuno l'aiuto destinato ad un altro! Tocca quindi ai

nostri due protagonisti darsi da fare. Ce la faranno da soli ? O c'è bisogno dei dolci faccini dei ragazzi delle elementari dell'Acr?

SI PARTE!!!!

Atteggiamenti

Durante le prove i ragazzi sperimenteranno l'atteggiamento centrale in questa seconda fase del cammino annuale (cfr. *Guida d'Arco*): il DISCERNIMENTO.

Ogni gioco vedrà quindi sviluppato un aspetto particolare di questo atteggiamento:

- . Discernimento è cercare di spazzare via la pigrizia, la gelosia, i piccoli egoismi che mi impediscono di guardare chiaramente le cose e le persone.
- . Discernimento è riconoscere che con l'altro è più bello.
- . Discernimento è guardare all'altro con entusiasmo sapendone riconoscere i pregi.
- . Discernimento è guardare l'altro con amore sapendone accogliere i pesi.
- . Discernimento è indicare, su invito di Gesù, orizzonti di pace possibili.

Prove

Prima prova – ***Occhio non vede.. cammino da solo!***

Discernimento è cercare di spazzare via la pigrizia, la gelosia, i piccoli egoismi che mi impediscono di guardare chiaramente le cose e le persone.

Lancio:

I due personaggi sono partiti, ognuno per la sua strada; pian piano che salgono, tuttavia, incontrano solo una fitta nebbia che non permette loro di vedere nient'altro. Entrambi ritengono così opportuno fermarsi per aspettare che la visuale migliori. Non si vede niente... ma qualcosa si incomincia a sentire! Allora c'è qualcuno? I due protagonisti, resisi conto l'uno della presenza dell'altro, provano a incontrarsi ma questa maledetta nebbia non lo permette. C'è bisogno dell'aiuto dei ragazzi! Devono far diradare la nebbia. Ma come fare?

Beh, se la nebbia è rappresentata da dei palloncini bianchi è semplice, FARLI SCOPPIARE!!!

La prova:

Le squadre sono già formate ma non hanno un nome. Ogni ragazzo farà quindi esplodere 1 o 2 palloncini all'interno dei quali ci sono dei bigliettini con dei nomi di tipici animali di montagna (so che siete curiosi ma il puma feroce questa volta non c'è... uffa!). Gli animali nei bigliettini sono 12: otto di questi saranno i nomi delle squadre, quattro invece sono fasulli (questi bigliettini cioè saranno presenti in pochissime copie e non potranno mai essere sufficienti per la costituzione della squadra).

Scoppiato il palloncino i ragazzi, con il bigliettino trovato all'interno, tornano in squadra. È giunto il momento di darsi un nome! In base a quello che hanno trovato scritto nei bigliettini (il nome più accattivante oppure il fatto che tanti nella squadra hanno lo stesso animale) decidono l'animale che li rappresenterà. Ma non è così semplice: per confermare il nome della squadra, tutti dovranno avere il biglietto con lo stesso animale. Via quindi alla ricerca di quelli mancanti, cercando di scambiarli con i ragazzi delle altre squadre.

Il gioco termina quando ogni componente della squadra ha in mano il biglietto con l'animale che hanno scelto come nome.

La difficoltà? Due o più squadre potrebbero scegliere lo stesso nome o, ancora peggio uno dei nomi fasulli!

Scoppiando i palloncini e scacciando via la nebbia, spazziamo via tutto ciò che non ci permette di guardare l'altro e le cose che abbiamo intorno, come la pigrizia, la gelosia, i piccoli egoismi. Con questo sguardo nuovo ci rendiamo conto di essere in gruppo, un gruppo di persone che in maniera libera ha deciso di mettersi in cammino alla sequela di Gesù.

Seconda prova – **Chi dorme non... ritrova le pecore (beeeehlla la montagna)**

Discernimento è riconoscere che con l'altro è più bello.

Lancio:

I due ragazzi, dopo essersi trovati, iniziano a camminare insieme ma... la salita è dura. C'è bisogno di un'altra sosta. Stanno per stendere a terra le loro coperte per rilassarsi e scambiare qualche parola, quando all'improvviso da dietro un albero sentono russare in maniera incredibile. È il pastore macedone, Goran Pecurescu. Nella sua famiglia sono pastori da generazioni e generazioni ma lui ha un enorme problema, soffre di una forma acuta di narcolessia. Ogni volta che a fine serata si mette a contare le pecore per controllare se sono tutte si addormenta.

Così non può andare proprio avanti ma non sa cosa fare. Ha chiesto aiuto al ranger il quale però, non avendo più il palo dei sentieri a disposizione, ha sbagliato strada. In totale confusione ha portato al povero Goran un'inutile apetta...MAH!

Saranno quindi i ragazzi ad aiutare il pastore a rimanere sveglio e a contare finalmente le sue pecore.

La prova:

Ogni squadra ha il compito di portare il caffè al proprio pecoraro tramite un bicchierino contenente del caffè in polvere. Il recipiente può essere tenuto solo con i denti. I ragazzi avranno inoltre appeso al collo il disegno di una pecora.

Appena il primo arriva dal pecoraro con la tazzina di caffè, quest'ultimo dà al ragazzo una semplice operazione da fare (es. $4 \times 5 = 20$). Tornato indietro, il ragazzo scrive il risultato sulla pecora appesa al collo del compagno che deve partire dopo di lui. Questi appena arrivato dal pecoraro riceverà un'altra operazione (es. $:2$) da applicare al numero che ha appeso al collo (nel nostro esempio $20:2 = 10$). A sua volta scriverà il risultato sul foglio del terzo che deve partire e così via. Il numero che uscirà fuori dall'operazione dell'ultimo ragazzo della staffetta sarà il numero delle pecore secondo i ragazzi.

La squadra che si avvicina di più al numero esatto delle pecore, combinato all'ordine di arrivo della staffetta, vince!

Per i 6/8 naturalmente le operazioni saranno mooolto mooolto semplici.

Terza prova – **Ridi.. ridi che Mozumo ha fatto le foto! (Sollidete)**

Discernimento è guardare all'altro con entusiasmo sapendone riconoscere i pregi.

Lancio:

La vetta si avvicina ma le forze iniziano a scarseggiare. Il sole batte forte e l'unica soluzione per riprendersi un po' è bere dell'acqua. Ecco quindi che si profila una nuova sosta quando i due ragazzi vedono apparire un personaggio molto particolare. È Mozumo Kolanih Kon, un giapponese con al collo una macchinetta fotografica di ultima generazione.

Tutto normale direte? Purtroppo no. Il nostro amico durante la salita ha perso gli occhiali. Ha provato a farsi aiutare dal ranger, ma costui si è presentato, chissà perché, con un termos pieno di caffè... MAH!

Il giapponese ha scattato tantissime foto (avanti con gli stereotipi!) così da finire la memoria all'interno della macchina fotografica, eppure non riesce a distinguere e a trovare un senso alle foto che vede (o meglio non vede) tutte uguali!

La prova:

Ancora una volta saranno gli accierrini ad aiutare lo sventurato a mettere a fuoco i particolari che rendono unici e belli i luoghi e le persone immortalati nelle foto, particolari che richiedono uno sguardo attento e profondo per essere colti.

I 6-8 dovranno quindi aiutare Mozumo a trovare le differenze tra due foto apparentemente uguali.

I 9-11 invece saranno chiamati a dare un senso a dei fotomontaggi assurdi (sullo stile di alcuni demotivational di facebook), in cui alcuni degli elementi della foto sono legati da un filo conduttore comune, mentre altri sono totalmente fuori luogo.

Ogni gruppo avrà la stessa immagine su cui lavorare; vince la squadra che trova più differenze (6/8) o trova il senso giusto della foto (9/11) nel minor tempo.

Quarta prova – ***Al Boscaiolo non far sapere... come portare la legna da ardere***

Discernimento è guardare l'altro con amore sapendone accogliere i pesi.

Lancio:

Lasciato l'amico giapponese continua la lunga salita tra muschi, licheni e animali di ogni genere. Si sa che camminare mette un certo appetito per cui i ragazzi decidono di riprovare a fermarsi per addentare un mega panino. Appena stese le coperte si sente però un urlo incredibile.

È il boscaiolo russo, Andrey Peybosky. Un suo distratto collega tagliando un albero ha calcolato male il luogo dove questo sarebbe caduto. Sfortuna ha voluto che lì ci fosse l'apetta del nostro amico. Apetta distrutta e nessun modo per poter riportare la legna a valle. Ed ora??! Non è servito neanche chiedere una seconda apetta al disorientato ranger che è stato in grado di portargli solo un paio di occhiali (fossero mica quelli che servivano al giapponese? ari-MAH!). Toccherà ancora una volta ai ragazzi ingegnarsi per portare a destinazione la grande quantità di legna che il nostro amico Andrey è riuscito a tagliare.

La prova:

In ogni squadra 6 ragazzi rivestiranno il ruolo di "boscaiolo" ed altri 6 il ruolo di "tronco". I ragazzi "tronchi" di tutte le squadre sono piazzati nel bosco (angolo di palestra con scritta BOSCO!) con movenze da albero. Il compito dei boscaioli è trasportare dal bosco al proprio magazzino la catasta formata dai tronchi del proprio gruppo.

Ogni squadra organizzerà i propri boscaioli in questo modo: un ragazzo si occuperà di tagliare gli alberi, tre saranno posizionati nel percorso che porta dal bosco alla valle e gli ultimi due saranno coloro che "accatastano" i tronchi nel magazzino.

Al via il primo boscaiolo "taglierà" uno degli alberi rappresentato dal ragazzo. Non avendo nessuna intenzione di spargere sangue di sei-otto ovunque, non dovrà veramente "accettare" il suo compagno, ma basterà vestirlo con della cartapesta marrone. Fatto questo, lo dovrà consegnare al primo dei tre boscaioli posti lungo il percorso prendendolo in braccio, sulle spalle o facendolo rotolare. Il bambino-tronco sarà quindi il testimone di una staffetta tra i boscaioli, al termine della quale i due ragazzi con il compito di "accatastare" gli alberi lo posizioneranno nel magazzino.

I sentieri dei boscaioli non sono lineari, ma incrociati, all'interno di un'unica grande valle, in modo tale da rendere la cosa più complicata (le cose semplici non ci piacciono). Vince la squadra che porta per prima i 6 tronchi a valle!

Quinta prova – ***Corri vai non ti fermare... che di strada ce n'è ancora tanta sai!***

Discernimento è indicare, su invito di Gesù, orizzonti di pace possibili.

Lancio:

A questo punto i ragazzi si sono resi conto che la maggior parte delle difficoltà dipendono dal fatto che il palo dei sentieri è rovinato e il ranger non riesce più a prendersi cura dei vari personaggi che popolano la montagna. Continua a sbagliare strada e a portare alle persone cose di cui non hanno bisogno. Forse è il caso di sistemare questo palo.

Giunti nel rifugio incontrano il ranger americano "Walker Tom Tom Ranger". Il palo dei sentieri è rovinato, sui cartelli rimasti, rotti e storti, si intravede la scritta "PACE", ma non si capisce più quale direzione venga indicata. Il ranger è disperato, non sa come fare perché non trova più nessun sentiero.

Gli accierrini possono aiutare il ranger a sistemare il palo dei sentieri sostituendo i vecchi cartelli con nuove frecce, ma prima devono riuscire a raggiungere il palo!

La prova:

All'interno della sala, i ragazzi troveranno i punti cardinali scritti sulle quattro pareti. Ogni squadra sarà una bussola umana (si mettono quindi in cerchio rivolti verso l'esterno, i 6/8 tenendosi per mano, i 9/11 sottobraccio) priva delle frecce che indicano le direzioni: NORD, SUD, OVEST, EST.

La bussola potrà inizialmente muoversi praticando l'antica arte del "girotondo". La squadra potrà muoversi verso una direzione, solo se avrà sbloccato il punto cardinale che la contraddistingue. Sparse in terra ci sono, infatti, quattro frecce per ogni squadra con scritti i punti cardinali su un lato e una parola dall'altro.

Trovata la freccia con su scritto SUD, ad esempio, la squadra potrà muoversi esclusivamente in quella direzione (o continuare nella nobile arte del girotondo). Quando troverà la seconda (esempio EST) potrà muoversi nelle due direzioni sbloccate.

Completata la bussola dei quattro i punti cardinali, la squadra sarà libera di muoversi in tutte le direzioni e di dirigersi verso il palo dei sentieri.

A questo punto ogni squadra completerà un nuovo cartello a forma di freccia da inserire nel palo dei sentieri, scrivendovi una frase, un messaggio, uno slogan usando (o lasciandosi ispirare) le quattro parole trovate nel gioco, dando insieme un significato vero e nuovo alla parola PACE, che si legge ancora nei vecchi cartelli malandati. Le parole sono: SGUARDO NUOVO / L'ALTRO / BELLEZZA / ACCOGLIENZA. Ognuna fa riferimento ad una delle quattro prove svolte dai ragazzi e ai diversi aspetti del discernimento sperimentati nei giochi.

Gesù ci guida nelle nostre scelte e seguendo i suoi insegnamenti è impossibile perdere la direzione, è Lui che orienta la nostra bussola e ci indica la via giusta per arrivare alla pace!