



Obiettivo

Nel Mese del Ciao i ragazzi hanno incontrato amici vecchi e nuovi con i quali hanno intrapreso il cammino verso un nuovo anno associativo. Nella festa del Ciao riflettono sulla loro scelta di partire, sulle motivazioni che li incoraggiano e sul proprio modo di mettersi in gioco, caratterizzato a volte dalle paure che frenano, altre dalla prontezza che fa balzare in piedi. Colgono così la bellezza rappresentata dalle persone che il Signore ha posto loro accanto per condividere il cammino e tenere il passo.

Lo spunto della festa

Quando le strade di quattro ragazzi si incrociano, si sfiorano, si avvicinano, c'è sempre da aspettarsi di tutto. Alessandro, Iris, Rebecca e Max stanno per iniziare a vivere un'esperienza davvero unica, che li porterà a dover fare delle scelte importanti, a scoprire cosa vuol dire sentirsi amati e crescere nella libertà di vivere la realtà senza paura.

Puntare in alto fa sempre fare grandi scoperte e porta in luoghi inaspettati, dove si possono incontrare nuovi amici su cui contare anche nelle scelte più complicate.

Aggancio con la storia

I protagonisti della nostra storia sono quattro ragazzi come tanti, molto diversi tra di loro, che non si conoscono e vivono in luoghi differenti e lontani. Si tratta appunto di Alessandro, Iris, Rebecca e Max. All'inizio di quest'avventura i nostri amici sembrano non avere nulla in comune, se non la voglia e la determinazione di prepararsi bene a un'uscita in montagna che ognuno di loro ha in programma durante quest'anno. Un'escursione in montagna infatti, può essere un'esperienza indimenticabile, ma per vivere bene il cammino e divertirsi, bisogna prepararsi ad affrontare la salita! Allora come non cogliere l'occasione di un corso di preparazione, un vero training in vista dell'uscita in montagna per scoprire tutti i trucchi e le accortezze di un bravo escursionista!

Ogni ragazzo protagonista della storia deciderà quindi di partecipare al corso, e coinvolgerà gli accierrini nelle prove previste dal training di preparazione all'escursione in montagna, mettendosi alla guida di una squadra. Ciascuno avrà l'obiettivo di superare tutte le prove per poter conquistare il brevetto del "bravo escursionista!" (già, come quello delle giovani marmotte!)

Per il lancio sarebbe bello pensare ad una scenografia che comprenda le quattro stanze dei ragazzi, ognuno nella propria città, con le proprie aspettative e paure, intenti a prepararsi a partecipare al corso. Ogni protagonista può presentarsi con la propria storia, lasciando spiccare le caratteristiche della propria personalità. Questi amici ci accompagneranno durante l'intero anno!

Atteggiamenti

Nel cimentarsi nelle prove proposte i ragazzi faranno esperienza di quattro atteggiamenti indispensabili per scegliere di mettersi in cammino e tenere il passo.

Disponibilità: è accogliere la chiamata di Gesù a partire "zaino in spalla" dietro a Lui.

Discernimento: è comprendere che Gesù è importante nella propria vita, per scegliere di percorrere la strada per incontrarlo e seguirlo.

Condivisione: è vivere la sequela con la consapevolezza di non essere soli nel cammino, ma di procedere "in cordata" con gli altri.

Accoglienza: è preparare il cuore alla venuta di Gesù, Maestro di libertà.

Le prove

I ragazzi gireranno negli stand divisi in squadre, accompagnati da un protagonista della storia. Il gioco prevede tre stand gioco, e una postazione jolly. Infine tutti i ragazzi insieme si cimenteranno nella prova finale.

Durante le prime tre prove si conquisteranno strumenti utili per andare in montagna: cioccolata, borraccia e scarponi (presenti anche sul fantastico Yodel Acr wooooooow!!!). Ogni volta che verrà superata la prova verranno consegnati alla squadra gli oggetti in numero diverso a seconda del modo in cui la prova è stata superata. Per esempio sulla prova della disponibilità se la squadra giocherà in maniera brillante potrà ricevere 8 (numero approssimativo) paia di scarponi. Se invece supererà la prova con difficoltà le paia di scarponi potranno due o tre. Sarà importante valutare non solo la riuscita della prova, ma anche il livello di partecipazione dell'intera squadra al gioco. Ovviamente non stiamo immaginando delle vere paia di scarpe, ma cartoncini o qualcosa di simile che ricordino degli scarponi da montagna, delle stecche di cioccolato e delle borracce (lasciamo alla vostra fantasia questa parte della festa).

Questi strumenti si riveleranno tutti indispensabili per l'ultima prova.

Un breve momento dopo ogni prova potrà essere utilizzato per presentare ai ragazzi l'atteggiamento di cui si è fatto esperienza nel gioco, simboleggiato dagli oggetti conquistati.

Ricapitolando: i personaggi che guidano la festa sono quattro, quindi quattro saranno le squadre. I tre stand gioco accoglieranno una squadra per volta, quindi ... cosa farà nel frattempo la quarta squadra? Non si può partire per la montagna senza conoscere usi e costumi del luogo, muschi e licheni, canti e balli. Allora dobbiamo diventare dei veri esperti del nostro Yodel! Nella quarta postazione la squadra dovrà ballare e cantare il bans ACR 2011!

Dunque le squadre arriveranno insieme all'ultima postazione gioco, e qui tutti i ragazzi giocheranno contemporaneamente per conquistare l'ambito brevetto!

La bellezza delle esperienze sta anche nella compagnia. Spesso il ricordo più bello è di ciò che si è condiviso con i compagni. I ragazzi quindi, al termine della festa, faranno una foto di gruppo, che possa ricordare la bellezza di questa giornata insieme, con il brevetto in mano, pronti per partire. La foto potrà essere regalata ai ragazzi. Al termine della Festa degli Incontri poi si potrà scattare la foto in vetta, simbolo che il cammino fatto insieme li ha cambiati e aiutati a crescere.

1- Prova: Disponibilità – Vecchio scarpone

I ragazzi verranno in aiuto ad un personaggio tom, vestito da montagna con cappello, occhiali e grandi guanti (quando diciamo grandi intendiamo ENORMI!) Questo simpaticissimo personaggio, così conciato, non riesce ad allacciarsi i suoi scarponi da montagna. Ci ha

provato più e più volte e ha solo peggiorato la situazione. I lunghissimi lacci (ma veramente mooolto lunghi, abbastanza da tener occupati al gioco tutti i componenti della squadra) si sono intrecciati tra loro, formando nodi antipatici e rimanendo impigliati con oggetti, radici, tronchi d'albero ... un vero disastro.

I ragazzi dovranno liberare i lacci e rifare il nodo agli scarponi del nostro amico.

Per accelerare il cambio di gioco tra una squadra e l'altra consigliamo di tenere pronte due paia di scarponi dai lacci intrecciati.

La disponibilità è la capacità di accogliere, nella libertà e con gioia, la chiamata di Gesù per partire alla sua sequela. Il nostro amico tom si affida completamente ai ragazzi per potersi liberare e per poter intraprendere il cammino.

Solo chi è disponibile infatti può scegliere di seguire Cristo, perché riesce a mettersi totalmente nelle sue mani, accettando di lasciarsi cambiare, di lasciarsi stravolgere la vita da lui.

2- Prova: Condivisione – Gelata ... al cioccolato!

Nello stand incontreremo un bizzarro uomo svizzero che ha con sé tanta cioccolata. E' importante curarne l'accento e vestirlo in modo adeguato e puntuale! Il nostro amico si vanta di aver creato la cioccolata migliore del mondo, tavolette e cioccolatini dal gusto prelibato. Lo svizzero è molto geloso della sua creazione e concederà gustosi assaggi solo in cambio di collaborazione creativa e originale. Ai ragazzi sarà proposto di partecipare alla campagna promozionale del prodotto con una delle due prove a scelta.

- Creare l'incarto della cioccolata con un enorme foglio di carta, lasciando libero sfogo alla fantasia ... e senza dimenticare di inserire nel disegno alcune immagini imposte dagli sponsor: un pesce, una mortadella, una befana.

- Registrare uno spot televisivo efficace e convincente, dalla durata massima di trenta secondi.

Se si pensa alla festa e alla voglia di stare insieme, provando ad associare poi queste cose ad un cibo, viene sicuramente in mente la cioccolata!!! Buonissima, ma mangiarne troppa fa male.. meglio dividerla con chi ci è accanto.

La condivisione è vivere questo percorso di sequela con la consapevolezza di non essere soli. È la scelta di fidarsi dell'altro, di Gesù, per vivere un'esperienza di amore vero. La prova vedrà i ragazzi lavorare insieme per raggiungere l'obiettivo.

3- Prova: Accoglienza – Acqua azzurra, acqua chiara ... acqua per tutti!

I ragazzi sono in cordata, quindi legati uno dietro l'altro e ciascuno di loro tiene in mano un bicchiere di plastica. Una borraccia piena d'acqua passerà di ragazzo in ragazzo e ognuno dovrà versarne la giusta quantità nel proprio bicchiere. Ma giusta per chi? Per tutti. I ragazzi dovranno infatti versare nel proprio bicchiere una quantità d'acqua tale che all'ultimo della cordata non arrivi la borraccia vuota, né che versando tutta l'acqua rimasta, questa strabocchi dal bicchiere. Il procedimento è facile: si versa dell'acqua nel proprio bicchiere e si passa la borraccia al successivo che dovrà compiere lo stesso gesto, fino all'ultimo ragazzo che svuoterà la borraccia nel proprio bicchiere. Se l'acqua non basta o è troppa, il gioco riparte da capo affinché ci sia acqua per tutti! E per non dimenticare che siamo in montagna durante tutta la durata del gioco i ragazzi dovranno cantare "quel mazzolin di fiori", senza fermarsi mai!

L'accortezza per la giusta riuscita della prova dovrà essere di utilizzare una vera borraccia, opaca, e non una bottiglia trasparente altrimenti i ragazzi potranno facilmente orientarsi nel riempire i bicchieri.

Accogliere è saper incontrare Gesù e gli altri lungo la via, è vivere la sequela di Cristo con la gioia di camminare insieme al prossimo, nonostante tutte le differenze, verso la felicità vera. Accogliere vuol dire anche interessarsi dell'altro, assicurandosi che tutti possano avere la "giusta" quantità d'acqua.

4- Prova Finale - Discernimento: Attenti al puma!

Per quest'ultima prova tutti i ragazzi giocheranno insieme. Al centro della piazza dove si tiene la festa circoscriviamo uno spazio che delinea il terreno di gioco all'interno del quale i ragazzi troveranno una caverna che custodisce i sudati brevetti! Degli strani personaggi, dal fare fastidioso e arrogante, e dall'aspetto discutibile cercheranno di rendere difficile la conquista dei brevetti da parte dei ragazzi. Nel cercare di raggiungere la caverna saranno disturbati dai pericoli della montagna che cercheranno di fermarli ad ogni costo. Ma i ragazzi, forti dell'esperienza fatta durante il pomeriggio di festa, avranno gli strumenti giusti per combattere le difficoltà. I disturbatori sono l'orso ghiottone, che si combatte con la cioccolata; il fungo velenoso, che si combatte con gli scarponi; e il puma feroce (guardare il video di Elio e le storie tese "Ignudi tra i nudisti"), che si combatte con l'acqua. Quindi unico modo per arrestare i personaggi insidiosi sarà utilizzare gli oggetti conquistati.

Affinché il gioco sia divertente e abbastanza caotico e rumoroso è importante che ci siano più di un esemplare di disturbatore (quindi due o tre educatori per ogni tipo di personaggio, a seconda del numero dei ragazzi presenti alla festa) e che ogni ragazzo non abbia tutti e tre gli antidoti, altrimenti sarà facile superare l'ostacolo. Per questo quindi è necessaria un'oculata gestione dei premi da dare ad ogni squadra negli stand.

Discernere è la capacità di scegliere l'essenziale nel cammino della vita, è comprendere qual è il progetto d'amore per la nostra vita e chiedere al Signore la forza e il coraggio per impegnarsi a realizzarlo. Nel cammino che porta all'ambito brevetto i ragazzi devono saper scegliere cosa è importante per loro, cercando di evitare cosa gli impedisce di continuare il cammino di sequela.