

AZIONE CATTOLICA DEI RAGAZZI
DIOCESI DI ASCOLI PICENO
Festa del Ciao 2001
"Pagine bianche aspettano noi"

Introduzione

Dopo il momento di preghiera i ragazzi riunitisi, troveranno ad aspettarli sul luogo della festa lo scienziato Doc e la sua ultima invenzione: la macchina del tempo. Si tratta di un grosso congegno capace di ospitare al proprio interno una persona; potete realizzarla come meglio credete e con tutte le lucine tipo Las Vegas (o albero di Natale) che più vi incantano purché poniate in bella vista un cartello segnatempo su cui sarà indicato di volta in volta un anno diverso. Quando per un difettoso meccanismo non previsto dallo scienziato) il segnatempo si azionerà da solo segnalando un determinato anno uscirà dalla macchina, sfruttando il ponte tra le due età creatosi, un personaggio ogni volta diverso. I personaggi sono scrivani delle varie epoche ai quali è stata commissionata la stesura della storia del relativo periodo. Ciascuno dirà ai *ragazzi* che al proprio libro manca una pagina...ve lo immaginate voi un libro di storia senza una pagina? Nessun dei loro contemporanei infatti in una particolare situazione di necessità del periodo, che sarà meglio spiegata di seguito, si era reso disponibile per la sua risoluzione. I personaggi quindi sfruttato il varco (anche detto ponte) psico-socio-temporale (psico e socio fanno numero, scena e cultura) creato dalla macchina, chiedono ai ragazzi di tornare con loro indietro nel tempo, intervenire e diventare i protagonisti di quell'episodio. Recupereranno così la pagina di storia "perduta". Dopo ogni incontro con un personaggio i ragazzi visiteranno, divisi in gruppi, gli stand allestiti per il periodo di riferimento. Gli stand (numero a discrezione delle parrocchie a seconda dei partecipanti alla festa) presenteranno tutti la stessa situazione, la stessa prova! Per ciascuna delle cinque età (primitiva, romani, medioevo, Rinascimento per arrivare infine al 2001) i gruppi gireranno un solo stand che sarà ambientato nel quartiere in cui vivono i ragazzi (stesso quartiere ma epoche diverse)! Se riusciranno a far fronte alla situazione presentata riceveranno una pagina bianca del libro dello scrivano che compileranno con i dettagli della loro trovata e riconsegneranno al personaggio. Ma i primitivi non avevano la carta...Ciascuna epoca sarà quindi caratterizzata da un diverso supporto scrittorio nonché di un differente strumento per scrivere: pietra e gesso per i primitivi, tavoletta di cera e chiodo per gli antichi romani; pergamena e piuma per il Medioevo; carta e piuma per il Rinascimento. Quando il personaggio in questione avrà ricevuto la pagina di tutti i gruppi ringrazierà i ragazzi e risalirà soddisfatto sulla macchina. A questo punto il segnatempo farà scattare un anno posteriore e comparirà un altro personaggio che inviterà i *ragazzi ad* una nuova avventura...fino ad esaurimento delle ere sopra citate. Quando il calendario segnerà il 2001 dalla macchina non uscirà nessuno...Doc, dopo aver controllato se si è staccata la spina, tirerà le somme della festa. La storia del 2001 è scritta da ognuno di noi che ne siamo i protagonisti. Ci aspettano pagine bianche questa volta della nostra storia, del nostro tempo, del nostro quartiere (città). Doc ricercando le cause dell'arresto della macchina chiederà ai ragazzi se hanno mai scritto pagine del loro libro di storia (magilibro)...A questo punto i gruppi mostreranno a Doc il loro magilibro e lo scienziato li inviterà a non arrestare - visti i risultati ottenuti per le epoche passate - le loro penne...

Tre...due...uno...si comincia!

Il caro Doc per la prima volta aveva inventato una macchina di cui si ricordava la funzione. Troppo cocente era stata infatti la delusione di quella volta in cui si era presentato all'ufficio brevetti con il suo parancomodulare applicato al densimetrolosterico e non si era ricordato il funzionamento ma soprattutto la funzione! Questa volta, con la sua macchina del tempo, aveva deciso di puntare in alto per entrare nella storia della scienza... e per togliersi la soddisfazione di conoscere i più grandi scienziati della storia: Einstein, Galileo Galilei, Copernico... Ultimati i lavori ed inserita la spina il nostro Doc era già agitato per l'arrivo di Einstein quando il display segnatempo comincia a sfarfallare come impazzito. Nonostante gli inutili tentativi di Doc di riassetarlo, il segnatempo si arresta sull'8000 a.C. e, in un batter di ciglio, ecco far capolino dalla macchina un uomo primitivo con un osso in mano.

L'età primitiva

Doc era su tutte le furie; gli ritornava alla mente quella volta in cui con la macchina scambia - cervelli aveva avuto un tremendo insuccesso scambiando il cervello della moglie con quello del cane e si era ritrovato una moglie intelligentissima ed un cane imbecille. Il bellimbusto in pelliccia ascellare dopo la richiesta di spiegazioni "sulle strane pelli" indossate da Doc e dai ragazzi si presenta come Storicrock.

Storicrock dice d'essere lo storico addetto dal capo di una tribù di primitivi - insediatasi proprio in quella zona che ora gli appariva così diversa - all'incisione su pietra dei fatti avvenuti. Si era ritrovato lì perché risucchiato da una potente fonte di luce (il varco socio-psico-temporale creato dalla macchina che mette in comunicazione le due ere) della quale ignorava l'origine.

Doc spiega al primitivo con immensa fatica di essere stato catapultato nel futuro e cerca di convincerlo a restarci così da aiutarlo in alcune ricerche scientifiche. Storicrock dice di avere un compito troppo importante da svolgere nella sua tribù e di non potere lasciare altre "rocce bianche" nel suo "libro" di storia...

Non aveva infatti ancora digerito il dover lasciar bianca una roccia al matrimonio del capotribù. Il maestro di cerimonie era stato divorato da un mammut (mostra l'unico osso rimasto) e nessuno all'interno della tribù aveva avuto il coraggio di organizzare i festeggiamenti costringendo così lo scrivano a lasciare bianca la roccia per essi predisposta. A questo punto Storicrock ha un lampo di genio. Se la macchina è riuscita a portarlo nel futuro può anche portare tutti nel passato esattamente al giorno delle nozze del capotribù...e se i ragazzi sono d'accordo potrebbero fare in modo che quella roccia non rimanga senza incisioni...

Doc ritiene che sia possibile tornare nel passato con la macchina esattamente al momento del matrimonio del capotribù...Storicrock propone ai ragazzi di organizzare una volta tornati indietro nel tempo una danza tribale per festeggiare il matrimonio del capotribù. Doc si accinge ad azionare la macchina; perché il congegno riesca a trasportare la folla è tuttavia necessario che tutti si concentrino sull'età primitiva... Storicrock propone che tutti urlino insieme nella sua lingua (inventatevi l'urlo!) "Pagine bianche aspettano noi!".

Quando i ragazzi avranno per bene risposto all'invito si troveranno catapultati nel passato (una musica di sottofondo potrebbe suggerirlo).



La prova dell'età primitiva: una danza tribale (10 minuti circa).

A questo punto i ragazzi si precipiteranno divisi per gruppi negli stand in ciascuno dei quali (vi ricordo che sono tutti uguali e che ciascun gruppo dovrà visitarne esclusivamente uno) verrà riproposta la scena del matrimonio del capotribù dei Piceni. Per poter completare la roccia rimasta senza storia organizzeranno come festeggiamento una danza tribale.

Sulla base di un ritmo il più veritiero possibile realizzato con strumenti messi a disposizione degli stessi ragazzi o con un ritmo precedentemente registrato (in tal caso ciascun gruppo dovrà avere a disposizione una radio) i ragazzi realizzeranno in cerchio una danza tribale. Per renderla più divertente è possibile mandare a turno un ragazzo al centro del cerchio che emetterà a ritmo un verso o si cimenterà in un passo che sarà poi ripetuto da tutti gli accierrini del cerchio (una possibile variazione laddove il numero dei ragazzi lo permetta consiste nel far ripetere ai ragazzi che entrano nel cerchio tutti i versi o i passi di quanti li hanno preceduti). Quando l'educatore lo riterrà opportuno la danza verrà stoppata e se il capo tribù sarà soddisfatto verrà consegnata al gruppo una pietra con un gesso sulla quale un ragazzo scelto scriverà come il gruppo è riuscito a far fronte alla necessità della tribù: come il gruppo dunque è riuscito a fare storia. Rientrati nei pressi della macchina tutti i gruppi e consegnate a Storicrock tutte le rocce il personaggio ringrazierà e saluterà tutti i ragazzi per poi raggiungere la sua tribù.

L'età dei Romani

Non appena Storicrock avrà salutato i ragazzi e sarà scomparso dalla loro vista, la macchina e nella fattispecie il display segnatepo si azionerà nuovamente nonostante le invettive e i ridicoli tentativi di Doc di fermarlo. Si arresterà al 29 a.C. anno del Trionfo di Augusto.

Dalla macchina del tempo appare la toga di un romano con un osso alla mano...Con un fare che

rimanda da un lato ai grandi oratori romani dall'altro ai coatti di oggi, il personaggio si presenterà come Livius Storicerus, storico delle province romane. Storicerus è affranto! Non sa come far fronte ad una situazione imprevedibile. Augusto voleva che venisse celebrato il suo trionfo e la sua ascesa al trono imperiale in tutte le province compresa quella Picena ma il maestro dei Ludi (giochi) mentre sperimentava un gioco con le belve è stato divorato da un leone (mostra l'unico osso rimasto). Tutti ora temono di dare vita ai giochi e Livius Storicerus sarà costretto a presentarsi alla corte imperiale con le sue tavolette di cera pronte a ricevere la narrazione dei sontuosi festeggiamenti completamente vuote di storia. Doc informa Storicerus che se i ragazzi sono disponibili qualcosina si potrebbe fare e pronunciata la formula della concentrazione: "Tabula rasa nos ..."



La prova dell'età dei Romani: I Ludi Romani (12 min. circa)

I ragazzi catapultati nel 29 a.C. (una musica di sottofondo potrebbe suggerirlo) si recheranno divisi in gruppi negli stand (tutti uguali) dove troveranno ad accoglierli un pubblico esigente di Romani che attendono i propri Ludi. I ragazzi daranno vita a giochi quale la corsa con le bighe, il combattimento tra i gladiatori, la lotta e l'addomesticamento di bestie feroci. Ciascuna parrocchia può organizzare i giochi come meglio crede a seconda del numero dei ragazzi, dell'età degli stessi etc..

Ultimati i giochi ciascun gruppo nel relativo stand riceverà la tavoletta di cera ed il chiodo per incidere come siano intervenuti nella storia. Quando tutti avranno consegnato a Livius Storicerus le proprie tavolette di cera si passerà all'era successiva secondo le consuete modalità.

L'Età del Medioevo

Quando Storicerus sarà sparito dalla vista dei ragazzi il display segnatempo si azionerà per arrestarsi al 1200. A questo punto preceduto dall'immane osso uscirà dalla macchina lo storico Severino Storicamanus della corte feudale di (...inserire il nome del paese o della città o al limite del quartiere della parrocchia). Il castello del suo Signore è finalmente in festa per essere riuscito a costringere a giuramento di fedeltà un feudo limitrofo. Quale migliore festeggiamento di un torneo cavalleresco? Severino Storicamanus racconta però che l'ultimo dei prigionieri catturati dal nemico, quando la guerra era ormai perduta, è stato proprio il maestro dei tornei cavallereschi della sua città che è stato lasciato morire di fame ingabbiato alle porte del feudo ostile (mostra l'unico osso rimasto). Severino non ha potuto raccontare quei festeggiamenti che il suo Signore voleva assolutamente tramandare ai posteri. Cosa fare? I ragazzi si offriranno disponibili all'organizzazione del torneo cavalleresco...Concentratisi pronunciando l'ormai straconosciuta frase "Pagine albe nos expectant" (stavolta in volgare) si accingono a visitare l'età di Mezzo.



La prova del Medioevo: Il Torneo Cavalleresco (12 min. circa).

I ragazzi troveranno ad accoglierli negli stand una corte medievale. A seconda del numero dei componenti dei gruppi verrà proposta ai ragazzi una sola o più prove tipiche di una giostra medievale. Nella fattispecie consigliamo:

1. La quintana : si gioca divisi in squadre; giostranti per ogni tornata 2 ragazzi (cavallo e cavaliere da disporre come meglio preferite). La giostra consiste nel centrare un anello (non è realizzabile la forma consona con lo scudo) retto da un Moro dopo aver effettuato un percorso ad 8.
2. La lotta con i bastoni (cfr Robin Hood): giocano due ragazzi per volta; posizionati i piedi su una striscia bianca tracciata per terra vince chi per primo servendosi del bastone non per colpire l'avversario ma semplicemente per fargli perdere l'equilibrio e spostare anche uno soltanto dei piedi dalla linea.
3. La partita con la palla di stracci: consiste nel giocare a pallamano con una palla che essendo realizzata di stracci si romperà continuamente. Non solo: sarà possibile segnare soltanto di testa e su un passaggio di un compagno.

Quando i giochi saranno ultimati ciascun gruppo riceverà nello stand una pergamena ed una piuma con la quale riportare il loro ingresso nella storia. Quando le pergamene di tutti i gruppi saranno consegnate a Severino Storicamanus questi ringrazierà i ragazzi per l'aiuto e sparirà dalla loro vista.

L'Età del Rinascimento

Riazionatosi da solo di fronte all'ormai sconsolato Doc il display segnatempo si arresta questa volta sul 1470: siamo in pieno Rinascimento Italiano. La sommità di un cappello tipico del periodo ed il solito osso precedono l'entrata dell'ultimo personaggio: Machiavello Storicarto. Esprimendosi in un Italiano comprensibile ma con la solennità tipica del Rinascimento Machiavello che si presenta come lo storico del Signore di (...inserire il nome del paese o della città o al limite del quartiere della Parrocchia) mostra spiccati interessi scientifici che

commuovono Doc. Raccontando la sua carriera di insigne storico di corte Machiavello narra come essa sia stata viziata da un unico neo. Il suo libro di "Istorie" presenta un vuoto incolmabile: non sa trattenere la stizza di non essere stato lo storico che abbia raccontato la costruzione del più insigne monumento della regnanza del suo Signore. Questi infatti per la sua realizzazione aveva contattato un famoso architetto che purtroppo durante la visita al palazzo Signorile, guidato nella Sala degli antenati, veniva colpito mortalmente da un osso (mostra l'osso) di un avo posto su una teca. Nessuno mai realizzò quel monumento. Doc. commosso dalla Storia di questo Umanista chiede ai ragazzi la loro collaborazione per regalare a Machiavello ed al Signore questa soddisfazione. Dopo aver gridato tutti insieme: "Albe pagine noialtri aspettano" i ragazzi sono pronti a precipitarsi nel vero senso della parola negli stand Rinascimentali.. ma per fare Cosa?



La prova: Architetti, Artisti ed Artigiani (8 min.).

Sulla base del Progetto dello sfortunato architetto i ragazzi saranno chiamati a ricostruire, servendosi di NUMEROSI scatoloni come pezzi di un puzzle, il maestoso monumento.

Superata la prova verrà consegnata al gruppo (come in precedenza ad un rappresentante) un foglio di carta, la piuma e l'inchiostro a china con il quale tramandare ai posteri il loro essere protagonisti di un episodio storico. I fogli verranno consegnati a Machiavello che saluta, ringrazia e sparisce.

Oggi

A questo punto il display segnatempo che tante fitte al cuore aveva causato al nostro Doc quante il suo amato cane dopo lo scambio di cervelli con la moglie, si arresta - ed era ora - sul 2001. Doc si prepara all'ennesimo incontro ma dalla macchina non esce nessuno. Dopo aver atteso alcuni minuti mette furtivamente il naso all'interno della macchina...nossignori non si vede proprio nessuno! Doc chiede ai ragazzi come si possa spiegare questo strano fenomeno...non tanto il display impazzito perché quello è probabilmente frutto di uno dei suoi soliti errori di programmazione quanto la mancanza di personaggi per l'età contemporanea. Dopo aver spremuto ciò che restava delle sue meningi, Doc giunge, con l'aiuto dei ragazzi alla conclusione: se non ci sono scrivani è perché la storia di oggi la facciamo e la scriviamo noi se siamo disponibili a metterci in gioco vivendo la nostra vita da protagonisti e non da spettatori. A questo punto Doc chiederà ai ragazzi se loro nel presente come nel passato hanno scritto un libro di Storia con ciò che essi stessi hanno realizzato. I ragazzi a questo punto mostreranno a Doc il magilibro ed accoglieranno l'invito dello scienziato a non smettere mai di scrivere.