



AZIONE CATTOLICA DEI RAGAZZI

Diocesi di Ascoli Piceno

SCEGLI LA PACE!

Festa della Pace 7 febbraio 2009
a misura di seiotto e noveundici

OBIETTIVO

La festa della Pace sarà un'esperienza che stimolerà i ragazzi a vivere relazioni positive quando i propri percorsi incontrano quelli degli altri. Nello svolgimento della festa i ragazzi verranno educati a cogliere che i propri desideri devono essere messi in relazione, devono inserirsi nello spazio di vita degli altri, in maniera da realizzare i desideri di tutti nel miglior modo possibile. Il bene comune comincia da piccoli passi!

LA STORIA

Ci troviamo ancora nel centro commerciale ANTARES...il nostro Valentino ha ormai ritirato il premio vinto al Giokacity ma... qualcosa sta per turbare lo shopping quotidiano delle persone e il tranquillo lavoro dei negozianti. Infatti alla mamma del piccolo Valentino...scappa la PIPÌ'.

Prima di entrare nella toilette però lascia la sua preziosa borsa al figlio!!!! Il ragazzo aspetta con pazienza che la mamma esca, ma ad un tratto qualcosa attira la sua attenzione e si allontana con la borsa ed il suo ricco contenuto !!

Fatto il bisognino la mamma esce dal bagno e inizia a guardarsi intorno per cercare la borsa, ehm il figlio...ma niente...non c'è traccia...ed è subito panico. La signora corre subito alla ricerca del direttore del centro commerciale per far annunciare dagli altoparlanti lo smarrimento della borsa ma poi si rende conto che rendere pubblico che c'è una borsa piena di soldi portata a spasso da un bambino non è una buona idea, soprattutto con tutti i malintenzionati che oggi giorno vanno in giro.

Allora il direttore, che di questi casi ne ha visti a bizzeffe, convince la signora a controllare con lui tutti negozi del centro commerciale, sicuro di trovare il ragazzo intento a comprare qualche oggetto dei suoi desideri con i soldi della mamma...

UN VERO GIALLO!

Verrà quindi chiesto a tutte le squadre di aiutare il direttore e la mamma a cercare il piccolo Valentino nel centro commerciale.

Gli indizi

Ad ogni prova verranno conquistati dalle squadre che si classificano prima e seconda 1 indizio utile per rintracciare il fuggitivo (ovviamente si sottolineerà il fatto che quello dato alla prima classificata è più determinante rispetto a quello preso dalla seconda per non sminuire il gusto della vittoria....ed il bello è che i ragazzi ci crederanno !!!!).

Gli indizi saranno pezzi di una frase in rima baciata costata ore di lavoro all'Equipe diocesana (...e 1 lavagna intera a Mara di Stella):

*“Se il bambino vuoi trovare
Nei negozi non andare..
I suoi soldi non li spende,
fa amicizia con la gente !
Il suo desiderio è diventato
Quello dell'amico incontrato.
Se la pace vuoi costruire,
il bene di tutti devi scoprire...”*

Il giallo non potrà quindi essere svelato da 1 unica squadra poiché gli indizi delle varie prove sono sempre diversi ed è impossibile che 1 squadra possa prendere tutti gli indizi (a meno che non arrivi sempre prima e seconda contemporaneamente in tutte le prove).

Si eviterà anche che qualche squadra non riesca a prendere nessun indizio perché ci saranno degli indizi BONUS che verranno consegnati proprio alle squadre in difficoltà...

Le motivazioni saranno ovviamente di carattere commerciale del tipo:

- “vincete 1 indizio bonus perché siete il milionesimo cliente del centro commerciale”,
- “1 indizio bonus perché questo è il primo scontrino della giornata”,
- “1 indizio bonus per una zona vip di qualche bambino della squadra” ovvero 1 somiglianza con qualche personaggio famoso....

Per risolvere il giallo quindi, le varie squadre dovranno “allearsi” alla fine dei giochi per mettere insieme tutti i pezzi della frase. Questo perché il desiderio del singolo deve in qualche modo essere messo in relazione coi desideri degli altri seguendo la logica del bene comune...in sintonia con l'obiettivo della festa.

La soluzione

Solo alla fine si scoprirà che il piccolo Valentino non ha speso i suoi soldi ed il suo tempo per realizzare i suoi desideri, ma è stato attento alle esigenze delle persone che ha incontrato nel centro commerciale ed ha contribuito a realizzare i loro desideri. I personaggi che il bambino ha incontrato sono:

- un ragazzo che non aveva amici per giocare e cercava un compagno di giochi (per giocare a dama!!): *vuoi giocare con me?*
- un ragazzo che non aveva nessuno con cui parlare e cercava qualcuno per scambiare due chiacchiere: *vuoi parlare con me?*
- un ragazzo che voleva pregare insieme ad un amico: *vuoi pregare con me?*
- una persona che cercava aiuto x portare le pesanti buste della spesa: *mi aiuti a...?*

Se il mio desiderio ascolterai un indizio in più avrai

Questi 4 personaggi andranno in giro durante i giochi cercando di non attirare troppo l'attenzione e se verranno fermati da un componente di una squadra che mostra interesse e offre aiuto, allora alla squadra verrà consegnato un indizio SUPERBONUS che conterrà le parole chiave della frase. Si premierà infatti la sensibilità di qualche ragazzo che, nella frenesia del gioco e della competizione, è comunque attento agli “altri” e a ciò che gli succede intorno.

I GIOCHI

Le prove da superare sono ambientate in alcuni dei negozi del centro commerciale dove la signora e il direttore vanno a cercare il “fuggitivo”. Ogni negoziante per rivelare l’indizio chiederà il superamento di una prova a tema con il suo lavoro.

- 1) **MACELLERIA:** ogni squadra dovrà fare una o più salsicce. Seguendo il manuale “Lì mmasciate”, i ragazzi dovranno preparare la carne (fogli della Gazzetta dello sport) e il grasso (qualsiasi altro quotidiano bianco) nella giusta proporzione perché la salsiccia troppo grassa non è buona e quella troppo magra non si spande!!! Dovranno quindi tagliare e sminuzzare la carta, insaccarla nella budella (cosa meglio dei collant da donna???!!!) ed infine fare i fustini con dello spago comune.
La giuria di qualità premierà la salsiccia più lunga e fatta meglio.
- 2) **NEGOZIO DI ELETTRONICA:** ogni squadra dovrà realizzare un computer funzionante con le sue varie componenti...spazio alla fantasia e all’inventiva !!! (schermo, tastiera, stampante, mouse, tappetino, casse, webcam, scanner...). Vince la squadra più simpatica nella realizzazione del mimo.
- 3) **PIZZERIA:** ogni squadra dovrà “condire” le proprie pizze (dei dischi di cartone) con degli ingredienti che verranno forniti e poi infornarle....tirandole a mò di frisbee in 1 forno sempre di cartone. Vince chi riesce ad infornare la quantità maggiore di pizze.
- 4) **POPPA’S (negozi di dolci):** verranno gonfiati 300-400 palloncini (cercasi volontari con polmoni d’acciaio!!!) ed in alcuni di essi verranno inserite delle caramelle. I palloncini verranno appesi al soffitto della palestra così da creare anche una variopinta scenografia, poi al momento del gioco le reti verranno aperte e i palloncini invaderanno la palestra. I ragazzi dovranno scoppiare i palloncini cercando di trovare le caramelle, infatti la squadra che ne trova di più si aggiudicherà la vittoria.
- 5) **NEGOZIO DI ANIMALI:** si gioca allo “scalpo”, un gioco che gli educatori più anziani forse ricorderanno. Ogni bambino ha una striscia di stoffa o di plastica o... La striscia viene infilata nei pantaloni quanto basta per uscire fuori, sul lato B, come fosse una coda (ovvero lo scalpo). L’obiettivo del gioco è sfilare le code agli altri giocatori e catturarne il più possibile, ovviamente senza imbrogliare (qualcuno potrebbe nascondere la sua coda o annodarla per non farsela rubare...) e senza usare alcun tipo di violenza fisica o psicologica nei confronti degli avversari. Possono affrontarsi 2 squadre contemporaneamente, ognuna con lo scalpo di un colore diverso e vince la squadra che in totale ha preso più scalpi.