



## Obiettivo:

I ragazzi dopo aver sperimentato l'esperienza della vetta, fatta dell'incontro trasformante col Signore, scelgono di ritornare con coraggio a raccontare le ricchezze di quello che hanno visto e vissuto. Insieme a tutti quelli che hanno raggiunto la vetta, anche salendo per sentieri diversi, sperimentano che nessuno è escluso dall'annuncio di questa bella notizia: il confine è l'orizzonte. Docili allo Spirito Santo si sentono così partecipi della missione della Chiesa.

## Atteggiamiento:

(riferimento alla griglia a pagina 38 delle Guide)

**CONDIVISIONE** Condividere è sperimentare l'incontro vero con Gesù risorto.  
declinato nei seguenti atteggiamenti:

- Condividere è **INCONTRARE** l'altro nella consapevolezza di ciò che ci accomuna.
- Condividere è **ASCOLTARE** la storia dell'altro.
- Condividere è **GUARDARE** lo stesso orizzonte di impegno.
- Condividere è **ACCOGLIERE** insieme l'invito ad annunciare a tutti la bella notizia.
- Condividere è **COLLABORARE** nell'annuncio, andando oltre le differenze.



## **La storia:**

Finalmente in vetta. I nostri accierrini dopo un lungo percorso in salita sono sul punto più alto della montagna. Lo spettacolo è incredibile! Guido La Guida, decano di tutte gli escursionisti, li accoglie e con esperienza li accompagna nello stupore che quel magnifico paesaggio suscita. Descrive con sapienza ogni cima e racconta tante storie sui loro nomi bizzarri: Corno delle Scale, Monte Amaro, Monte Bove, Monte Allegro ....

Mentre tutti ascoltano Guido a bocca aperta, un accierrino sudato e distratto, in fondo al gruppo, si accorge di uno zaino poggiato dietro a un sasso, che ha tutta l'aria di essere stato dimenticato lì. Utilizzando l'ultimo fiato rimasto nei polmoni chiede: "ma di chi sarà questo zaino??". Guido si interrompe e tutti si riuniscono intorno alla sacca. "Certo che è un bel problema dimenticare uno zaino quassù in cima!" pensano. "Se te ne accorgi che sei a valle chi tornerebbe fin qui a recuperarlo? E poi farà buio. Bisognerebbe trovare il proprietario. D'altronde quante persone avranno affrontato oggi l'impresa della vetta!? Non dovrebbe essere difficile, ma da dove iniziare?"

Ed ecco la fortuna venirci incontro. A guardar bene intorno allo zaino sono cadute delle polaroid. Nelle foto c'è davvero tanta gente, tutti sorridenti, abbracciati, in posa davanti all'obiettivo. Ma guardate qui, tra gli altri ci sono Max, Rebecca, Alessandro e Iris. Che bello! Finalmente potremmo rincontrarli! Anche Guido li conosce, li ha appena accompagnati in vetta. Allora forza amici, mettamoci in cammino, le foto sono i nostri unici indizi!

Ma si sa, in montagna i sentieri sono tanti. Per rendere la ricerca più efficace Guido propone di dividersi in piccoli gruppi, ed ecco che la ricerca si trasforma in un'avvincente gara di orienteering. Ma niente mappe... useremo le foto!

## **Il gioco:**

Dividiamo i ragazzi in piccole squadre. Il numero ideale per muoversi facilmente insieme e partecipare ai giochi sarebbe di sei, sette ragazzi a gruppo. Le foto vedranno ritratti i nostri amici in compagnia di "sconosciuti" in posa davanti a diversi luoghi del quartiere dove si svolge la festa. Dalle immagini si riuscirà a vedere un particolare del luogo, che potrà essere riconosciuto solo da uno sguardo attento! La difficoltà del particolare renderà più divertente il gioco e farà del nostro pomeriggio una vera gara di orienteering illustrata! La squadra dovrà quindi arrivare nel luogo raffigurato nella foto per poi cimentarsi nella prova. Sul posto troveranno infatti le famose lanterne dell'orienteering e ad attenderli dei personaggi che li metteranno di fronte a delle prove. Superate queste verrà loro consegnata un'altra foto che li porterà alla seconda tappa del nostro percorso.

Le tappe del gioco saranno una per ogni atteggiamento da scoprire per fare esperienza di condivisione.

Le squadre passeranno per gli stessi 5 stand ma facendo percorsi diversi. Facciamo quindi particolarmente attenzione nella consegna delle foto. Se le squadre sono tante possiamo anche aggiungere lanterne senza prova, luoghi quindi in cui i ragazzi dovranno passare solo per ricevere un'altra foto.

Dove i numeri dei partecipanti alla festa lo richiedono si possono predisporre dei percorsi per le elementari e dei percorsi per le medie e quindi delle lanterne per le elementari e altre per le medie.

Per i ragazzi delle medie sarebbe divertente inviare la foto successiva per MMS invece che consegnarla a mano (se abbiamo degli accierrini tecnologici e se non ci costa troppo!)

## **La festa - l'incontro!**

Le persone che i ragazzi incontrano al punto-lanterna (e che saranno le stesse raffigurate nelle foto in compagnia dei nostri amici) sono i soci di altre associazioni e i membri dei movimenti presenti nella nostra parrocchia o di altre realtà del territorio o di altri gruppi di Ac. Insomma persone che, come noi, scelgono di essere testimoni della bella notizia del Vangelo. Anche loro sono stati in vetta. Siamo saliti da sentieri differenti, ma tutti abbiamo camminato verso la stessa cima. Allora insieme, forti delle nostre diverse esperienze, siamo Chiesa che annuncia il Vangelo, che sceglie di scendere a valle a raccontare la ricchezza dell'incontro con il Signore, nessuno è escluso dal bellissimo orizzonte che abbiamo visto in vetta!



Gli ospiti della nostra festa, dopo aver proposto ai ragazzi la prova da superare, prima di consegnare loro la foto successiva, presenteranno brevemente l'atteggiamento raccontando come anche loro hanno fatto esperienza della bellezza della condivisione.

L'ultima foto che riceveranno i ragazzi li condurrà tutti al luogo del lancio. Qui finalmente ritroveranno Max, Iris, Rebecca e Alessandro e riconsegneranno loro lo zaino. Insieme con loro troveranno anche i nostri amici delle lanterne. La gara di orienteering è stata una grande occasione per conoscere meglio la realtà parrocchiale e quella locale, per incontrare chi vive con noi i luoghi di ogni giorno. Con noi in vetta ci sono tante altre realtà e persone, salite da strade diverse, ma tutte con lo sguardo rivolto verso la valle, impegnati ad essere testimoni di Gesù. Dopo aver sperimentato la bellezza dell'incontro con il Signore non si può continuare a fissare l'orizzonte. Bisogna cominciare la discesa, con la consapevolezza di non essere soli!

L'ultima foto consegnata ai ragazzi da Max, Iris, Rebecca e Alessandro potrebbe essere quella della casa del campo scuola, un invito speciale a ritrovarsi di nuovo insieme!

## **Le prove:**

### **Incontrare**

Il personaggio della lanterna è un tipo tosto. Appena vede arrivare i ragazzi li accoglie con un saluto particolare, stile rapper, fatto di tante mosse difficili in una sequenza lunga, quasi irripetibile. Compito dei ragazzi sarà quello di imparare questa sequenza di gesti (quasi fosse un balletto) per essere poi capaci di riproporla tra loro.

### **Ascoltare**

Ascoltare è già di per sé difficile, immaginate se chi vi sta parlando non sta fermo ma gira in bici (o in macchina se il luogo della festa ve lo permette). L'amico di questa tappa non riesce proprio a stare fermo ma non rinuncia a raccontare la sua storia. Ci parlerà della sua esperienza in parrocchia in movimento e con della musica di disturbo. I ragazzi dovranno rincorrerlo per capire cosa sta dicendo. Sarebbe divertente annunciare la storia con un megafono!

### **Guardare**

Sguardo comune verso l'orizzonte e verso quello che abbiamo intorno. I ragazzi per superare la prova dovranno riuscire a vedere tutti degli oggetti e dei luoghi che verranno loro indicati. Avranno però una difficoltà. Davanti a loro ci sarà un cartone borgioni nel quale sarà posizionata una fessura (di dimensioni tali da permettere a tutti di metterci gli occhi) attraverso la quale i ragazzi potranno guardare, come se fosse una maschera gigante.

Indichiamo ai ragazzi un elemento del paesaggio. La squadra dovrà riuscire a posizionarsi in modo che tutti riescano a vederlo contemporaneamente, senza mai far cadere il borgioni dalle mani. A rendere ancora più difficile l'operazione, la statura diversa dei ragazzi, che dovranno adattarsi per far vedere tutti dalla fessura. Ogni componente della squadra, dovrà urlare "visto". Il primo che avvisterà l'obiettivo, darà indicazioni agli altri utilizzando l'orario (tipo albero a ore 9). La verifica dell'inquadratura verrà fatta tramite l'educatore che chiederà info sulla cosa che hanno in inquadrato. (esempio: di che colore è lo spago intorno all'albero?)

### **Accogliere**

Per accogliere questa volta costruiamo un tetto! I ragazzi devono costruire un rifugio solido e accogliente per la squadra che arriverà dopo di loro alla lanterna. I 6-8 e i 9-11 costruiranno il rifugio con del cartone e qualsiasi altro materiale che possa essere utile. I 12-14 monteranno una tenda da campeggio. La squadra lascerà un messaggio di annuncio e accoglienza per i compagni in arrivo.

### **Collaborare**

Ci chiedono sempre di trovare le differenze, ma ora qui per collaborare bisogna andare oltre e fare forza sui punti comuni. Ai ragazzi verranno consegnate due foto grandi e molto molto diverse, piene di elementi e di colori. La squadra dovrà trovare gli elementi presenti in entrambe le immagini!

