



AZIONE CATTOLICA DI PADOVA
PRESENTA

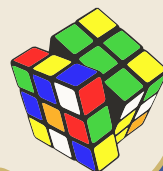
ITINERARA

Relazioni in circo!



GUIDA EDUCATORI

CAMPOSCUOLA 2021





**Azione
Cattolica**
Diocesi di Padova

presenta

ITINERATA

Relazioni in circo!

Guida educatori

Carissimi educatori e assistenti,

quest'ultimo anno ci ha messo tutti alla prova, costringendoci a rinunciare a molti aspetti belli e fondamentali delle nostre relazioni, come il contatto e la condivisione.

In tutto ciò, anche i percorsi associativi con i nostri ragazzi sono stati notevolmente condizionati e, in qualche caso, addirittura abbandonati, a causa della difficoltà di svolgere attività a distanza.

Tuttavia, nello stile che contraddistingue l'ACR, abbiamo voluto preparare anche quest'anno uno strumento che vi aiuti a proporre ai ragazzi un'esperienza incentrata sulle relazioni, vero momento di formazione a loro misura e con il loro linguaggio, per poter vivere l'atmosfera unica del camposcuola estivo.

La coppia biblica di Sara e Abramo ci accompagna in questa esperienza, per scoprire un viaggio nello spazio e nel tempo, fatto di fede e di relazioni, talvolta di dubbi e sfiducia, ma sempre ricco di doni e grandi progetti per noi. Le relazioni, in particolare, saranno il tema centrale di questa guida, perché sono indubbiamente il pane quotidiano delle vite nostre e dei nostri ragazzi.

Lo svolgimento delle attività proposte in questa guida non può prescindere dal rispetto delle misure di sicurezza previste dalla Regione e dallo Stato e dal buon senso di tutti i partecipanti.

L'esperienza è strutturata in cinque giornate, con attività pensate per essere vissute in presenza, tuttavia può essere riadattata alle esigenze di ciascuna parrocchia, rendendo le attività svolgibili anche in modalità telematica, nel caso in cui non fosse possibile viverle in presenza.

Grazie per la disponibilità, il tempo prezioso e la qualità formativa che donate ai ragazzi in ogni occasione.

L'augurio è che possiate vivere insieme ai vostri ragazzi un'esperienza di fede, condivisione e impegno per il bene. Noi ce l'abbiamo messa tutta cercando di fornirvi uno strumento che possa aiutarvi - o perlomeno darvi qualche spunto utile - nella preparazione del camposcuola, ora è il vostro turno!

Chiara, Sofia, Maria, Elena, Chiara,
Stefano, Francesco, Nicola, Lorenzo e don Vito
Commissione Camposcuola

Chiara, Stefano, Maria, Samuele, Nicolò e don Vito
Equipe diocesana ACR

SOMMARIO

INTRODUZIONE.....	6
LA GIORNATA TIPO.....	9
ALCUNI CONSIGLI.....	12
VERIFICA.....	12
AGGANCIO.....	13
QUESTA NON E` LA FINE.....	26
L'ARDIRE DIPARTIRE.....	28
IL TEMPO DELL'ALTRO.....	38
ALTI UGUALI.....	46
ANCORA DI PIU`.....	54
FINALMENTE LIBERI.....	62
SERATE.....	70
PERUNAVERIFICA.....	76

INTRODUZIONE

TITOLO

“ITINERA - Relazioni in circo”. È bene partire dal titolo per spiegare il tema e il significato del camposcuola. “Itinera”, una parola latina che significa “strade”, “percorsi”, richiama il senso del viaggio nello spazio e nel tempo, vissuto sia da Sara e Abramo che dai personaggi dell’aggancio. “Relazioni in circo” va a sottolineare la centralità del tema delle relazioni all’interno della nostra guida, con l’aggiunta del circo, inteso sia come ambientazione circense, sia come abbreviazione di circolo, per indicare la circolarità delle relazioni, degli avvenimenti temporali, della vita.

La storia, infatti, porta i protagonisti, una compagnia di circensi, a compiere un viaggio in diverse epoche storiche, per scoprire il dono della vera relazione, una relazione che rende liberi di essere pienamente se stessi. Questo dono riscoperto permetterà loro di tornare a emozionare il pubblico e di provare un’infinita soddisfazione.

Sara e Abramo partono per assecondare il progetto che Dio ha per loro: una grande discendenza, una nuova terra e la sua benedizione.

In questa avventura, anche i ragazzi sono chiamati a scoprire e testimoniare tutta la bellezza delle relazioni.

TEMA

Il camposcuola ACR di quest’anno accompagna ragazzi ed educatori alla scoperta delle figure bibliche di Sara e Abramo, madre e padre della discendenza che porterà alla nascita di Gesù.

Abramo è chiamato a partire per realizzare la promessa di Dio, un progetto che a volte sente troppo grande per sé, ma che, grazie alla fede, arriverà a compiersi. Abramo non è solo, con lui c’è la moglie Sara, donna forte, bella e coraggiosa, capace di mettere un sorriso in tutte le relazioni.

Come di consueto, ciascun giorno di camposcuola è scandito da un obiettivo che guida le attività e i giochi. Per mantenere un filo diretto con il brano biblico e con l’aggancio, a ogni giornata sono associati un titolo che riprende il tema del viaggio e le dinamiche relazionali che caratterizzano quella giornata.

LE GIORNATE

Nella serata d’arrivo, i ragazzi conoscono Sara e Abramo e i protagonisti della storia scenario delle vicende che li accompagneranno durante il camposcuola e fanno conoscenza reciproca con alcuni giochi per rompere il ghiaccio.

Dalla mattina successiva inizia la vera e propria avventura del camposcuola, con le attività delle cinque giornate.

giorno	TITOLO	OBIETTIVO	STORIA BIBLICA
1	L'ardire di partire	Il ragazzo scopre che, per aprirsi a nuove relazioni, serve il coraggio di rischiare.	Dio chiede ad Abramo di abbandonare tutte le sue certezze e tutti i suoi averi, con la promessa della Sua benedizione e la realizzazione del Suo progetto. Abramo e la moglie Sarai seguono la via del Signore lungo la strada che Egli mostra loro e, ad ogni tappa, innalzano un altare a Dio per rendergli omaggio e ringraziarlo del Suo progetto per loro.
2	Il tempo dell'altro	Il ragazzo apprende che, per vivere le relazioni, ci vuole tempo.	Abramo vive un momento di crisi. Le promesse che Dio gli aveva fatto non si sono ancora realizzate e lui fatica ad attendere ancora. Così, cerca di trovare altre soluzioni per ottenere quello che il Signore gli aveva prospettato per la sua vita.
3	Alti uguali	Il ragazzo sperimenta che, per prendersi cura dell'altro, bisogna saper stare alla pari.	Abramo e Sara ricevono la visita di tre ospiti misteriosi, li accolgono e si prendono cura di loro ospitandoli nelle ore più calde della giornata e cucinando per loro, donano il meglio di ciò che hanno da offrire.
4	Ancora di più	Il ragazzo si sorprende della ricchezza delle relazioni, poiché spesso superano le sue aspettative.	La storia di Abramo e Sara raggiunge un momento fondamentale nell'incontro con i messaggeri di Dio che annunciano la nascita di Isacco, il figlio da tanto promesso e atteso. La risata di Sara in questa occasione racchiude molti meravigliosi significati.
5	Finalmente liberi	Il ragazzo riconosce che la vera relazione è un dono e lascia liberi.	In questo capitolo conclusivo della storia biblica che ci ha accompagnato, il Signore mette alla prova Abramo, chiedendogli di sacrificare il figlio Isacco, che è appena un ragazzo. L'obbedienza di Abramo soddisfa il Signore e un angelo interrompe il sacrificio, salvando Isacco.

PREGHIERE E CELEBRAZIONI

Le preghiere e le celebrazioni proposte nel camposcuola vogliono aiutare i ragazzi a vivere momenti intensi e belli di incontro con il Signore. I giorni vissuti insieme (al campo) sono una buona opportunità per educare i ragazzi a vivere più intensamente la preghiera come momento importante per incontrare e dialogare con il Signore. Aiutare i ragazzi a stare con lui significa educarli a percepire la bellezza e la necessità dei momenti di preghiera nella vita quotidiana. Il desiderio e l'obiettivo è che i ragazzi possano tornare a casa da questa esperienza avendo fatto un passo in più nel loro imparare a pregare e a stare con Dio. Le proposte di preghiera toccano un po' tutti gli elementi essenziali della preghiera cristiana: il canto, i salmi, la Parola di Dio, i segni, i due sacramenti della riconciliazione e dell'eucaristia.

Gli educatori e gli assistenti curino bene questi momenti e soprattutto siano attenti a tutto ciò che favorisce l'entrare nel clima della preghiera.

LA STORIA BIBLICA

Quest'anno i momenti di preghiera sono accompagnati dalla storia di Sara e Abramo, che guida il camposcuola. Si propone che un educatore e un'educatrice impersonino con una breve recitazione Abramo e Sara (si curi anche l'abbigliamento) che raccontano ai ragazzi la loro storia o la introducono e poi la fanno leggere agli altri educatori o ai ragazzi stessi.

La recitazione, che può sembrare maggiormente adatta per i 9/11, potrebbe essere un buon espediente anche per i 12/13, specie se curata bene e inserita in un clima di preghiera. Si invitano gli educatori a non eliminare questo momento: non è un'alternativa alla scenetta dell'aggancio, ma un'occasione per prendere confidenza con il personaggio che accompagna le giornate di camposcuola.

Questo momento è identificato nel libretto dei ragazzi dal titolo: "La storia di Sara e Abramo".

AGGANCI

L'aggancio è una storia originale che racconta l'avventura di una compagnia di circensi.

Ogni giornata si svolge in un periodo storico corrispondente: si parte dal presente nella città di Roma e presso quest'ultima si fa ritorno. I circensi si muovono nella storia in gruppo, ma a ogni tappa vi è uno di loro che spicca come protagonista. Il passaggio da un periodo all'altro avviene attraverso la ricomposizione, ad una ad una, delle facce di un cubo di Rubik: ogni faccia ricomposta costituisce il varco d'accesso per l'epoca storica successiva. Nell'ultima giornata il gruppo scopre chi gli ha lasciato il cubo e il suo significato. Nel corso della storia i personaggi affrontano diverse avventure che riprendono gli obiettivi delle giornate in cui si collocano.

Come al solito, gli educatori non abbiano timore di dare spazio alla fantasia e alla creatività per modificare alcuni elementi, avendo cura però di mantenere i passaggi fondamentali (indicati giorno per giorno) per trasmettere il messaggio della giornata. Il testo della storia è presente alla fine della guida.

IL GADGET

Il gadget di questo camposcuola è un cubo di Rubik, elemento utilizzato nell'aggancio come passa-porta tra un'epoca e l'altra.

Alle parrocchie si suggerisce, per ogni giornata, di preparare e consegnare ai ragazzi una facciata adesiva, raffigurante il personaggio del giorno e una parola significativa. Gli educatori possono scegliere in autonomia come procurarsi e consegnare questo oggetto ai propri ragazzi.

LA GIORNATA TIPO

Le giornate di campo sono costruite in relazione all'obiettivo: ogni cosa ha un suo senso preciso e anche il più piccolo dettaglio è pensato per far vivere pienamente a ciascun ragazzo il tema del campo. Di seguito, in poche righe, si spiega il senso della struttura della giornata.

BUONGIORNO EDUCATORI

Per iniziare la giornata con il piede giusto, non c'è modo migliore che affidarsi al Signore. Le preghiere educatori proposte nell'inserito di questa guida sono il perfetto trampolino per tuffarsi nel tema della giornata di campo. Sono state scritte appositamente per essere utilizzate nel tempo tra la sveglia dei ragazzi e il momento in cui iniziano a scendere per la colazione.

Inoltre, richiamano la storia di Sara e Abramo, proprio come succederà nella preghiera con i ragazzi. Una proposta ulteriore può essere anche quella di vivere la celebrazione eucaristica quotidiana: in un tempo dedicato, o alla mattina al posto della preghiera degli educatori, o dopo pranzo o subito prima di cena, si può riservare del tempo all'incontro con il Signore in un clima familiare tra l'equipe e chiunque altro eventualmente volesse aggiungersi.

PREGHIERA DEL MATTINO

Con la preghiera del mattino si dà il "la" alla giornata. Durante questo campo le preghiere del mattino ripercorrono la storia di Sara e Abramo. Un salmo, l'ascolto della Parola, la riflessione e una preghiera corale costituiscono la struttura tipo per ogni mattina. Si abbia cura di aiutare i ragazzi a entrare in un clima di preghiera e ascolto, possibilmente in un luogo adatto e accompagnato dall'accensione di un cero o da qualche altro segno che li aiuti a distinguere e riconoscere questo momento.

AGGANCI

L'aggancio, oltre a dare un senso di magia a tutta la settimana, è uno dei modi con cui il ragazzo può cogliere il tema: c'è chi capisce al volo con la preghiera del mattino, chi con i giochi, chi alla sera e chi invece con la storia. Se visto in quest'ottica, si capisce bene che non è un momento da vivere alla leggera. Gli educatori adattano questo momento alla sensibilità dei ragazzi: si parta dalla caratterizzazione dei personaggi per adeguarli alla loro età. Si scelga poi come realizzare l'aggancio:

- con un video;
- dal vivo in forma di racconto;

- mettendo in scena il racconto;
- con una voce narrante e attori-mimi.

È davvero molto importante curare questa parte! Molto spesso è la più attesa dai ragazzi e un approccio superficiale potrebbe causare più danni di quanto si creda.

ATTIVITÀ

Si parte con le attività! Mattina e pomeriggio piene di giochi, laboratori, esperienze! Si faccia attenzione alla sequenzialità che viene proposta! Nulla è a caso! Si sconsiglia di eliminare un'attività in tronco: se è proposta vuol dire che può dare un contributo unico e importante. Si lascia agli educatori la possibilità di sviluppare o semplificare le attività proposte a seconda dell'età dei partecipanti. Attenzione anche ai tempi! Si è cercato di evitare di riempire le giornate per scongiurare l'effetto "tabella militare". Mattine e pomeriggi sono stati dimensionati su circa 120 minuti in modo che eventualmente si possano dilatare i tempi senza rischiare accavallamenti con altre attività. Infine, molti materiali (immagini, video, tabelle) sono disponibili per il download sul sito www.acpadova.it.

DIETRO ALLE QUINTE

Questo importante momento, a chiusura delle attività, vuole essere un modo per fare il punto della situazione e deve essere lasciato ai ragazzi e guidato sapientemente dall'educatore. L'obiettivo è quello di aiutare i ragazzi a far sintesi di quanto vissuto durante la giornata e a riportare l'esperienza del campo alla vita di tutti i giorni.

Ci sono due grossi rischi incontrati nelle esperienze passate: il primo è quello di puntare sulla comodità e far fare all'educatore la "lezione" che riassume la giornata con tutti i ragazzi che annuiscono. L'educatore non è chiamato a insegnare, ma a educare, a far venire fuori! Questo è il momento dei ragazzi: concretamente, serenamente, senza blocchi o limitazioni eccessive. Le parole dette dall'educatore dovrebbero contarsi sulle dita di una mano, circoscritte alle domande-provocazioni suggerite nella guida: il suo ruolo è quello del facilitatore.

Il secondo rischio, in passato manifestatosi più volte, è quello di svilire e banalizzare il momento, pensando che il Dietro alle Quinte non funzioni perché i ragazzi sono timidi, non riescono a formulare bene le loro idee, non sono in grado di fare riflessioni profonde o che le domande sono troppo impegnative. Non può esserci errore più grande! Le risposte di un ragazzo, per quanto semplici, non sono mai banali: i suoi occhi vedono il mondo con una semplicità spesso invidiata da noi giovani e adulti. Senza questo importante momento di riappropriazione del tema da parte dei ragazzi, quale missione educativa stiamo portando avanti?

CELEBRAZIONE

La giornata di attività si conclude portando tutto quanto vissuto davanti al Signore con il momento della celebrazione. Attraverso un brano del vangelo, un segno, il canto, la preghiera, i ragazzi recuperano il tema e il senso dell'attività della giornata; è importante curare bene la preparazione, cosicché gesti e segni proposti non diventino motivo di distrazione o ancor più di confusione, ma di vero aiuto alla riflessione.

Il campo vuole essere un'esperienza intensa e ricca per i ragazzi. Il tema e il

percorso invitano a una vera integrazione tra fede, vita e le tematiche affrontate. Le celebrazioni sono lo strumento che favorisce questa integrazione aiutando i ragazzi a portare la loro esperienza nella preghiera, mettendo di fronte al Signore tutta la loro vita.

Quest'anno le celebrazioni sottolineano ogni giorno un gesto della liturgia. Il desiderio è che, nel corso dell'intero camposcuola, i ragazzi abbiano modo di sperimentare e gustare quei segni che poi ritrovano nella celebrazione eucaristica al termine del camposcuola e nelle loro comunità. I ragazzi hanno bisogno di essere accompagnati a vivere i momenti di celebrazione, perciò invitiamo educatori e assistenti a disporre un clima di attenzione e partecipazione perché anche i segni più piccoli e semplici possano essere accolti. Laddove possibile, le celebrazioni siano guidate dall'assistente.

SERATA

Dopo cena, le serate lasciano spazio al puro divertimento. Quest'anno i giochi serali abbracciano temi e ambientazioni diverse. Nella serata d'arrivo i ragazzi iniziano a conoscersi a vicenda ed entrano nell'ambientazione sia della storia di Sara e Abramo che della storia che li accompagna nel camposcuola. Gli educatori hanno a disposizione diverse proposte per le serate: un gioco notturno, un gioco giallo, una veglia alle stelle, una serata film. Il gran finale è organizzato, come di consueto, dai ragazzi, per concludere al meglio una settimana indimenticabile.

Le diverse serate sono raccolte nell'omonimo capitolo dopo le giornate di campo, valutino gli educatori in che giorno proporre ai ragazzi.

PREGHIERA DELLA SERA CON AUTOVALUTAZIONE

A seguire, i ragazzi ricevono il braccialetto della giornata e vivono il momento dell'autovalutazione. Si conclude la preghiera con un canto.

L'autovalutazione proposta utilizza l'immagine di un cubo di Rubik. I ragazzi ripercorrono la giornata, come hanno vissuto le relazioni con i compagni del campo, come hanno accolto e fatto propri i temi proposti. Ciascuno attribuisce quindi una valutazione colorando più o meno quadretti: meglio si è vissuta la giornata, più quadretti vengono colorati.

SCHEMI OPERATIVI

In questa guida, alla fine di ogni giornata, tranne che per la serata d'arrivo, sono presenti gli schemi operativi, utili a ricapitolare tempi, materiali e luoghi dei vari momenti; sono pensati anche per fornire uno spazio dove annotare gli orari e le informazioni propri di ogni singola esperienza. Confidiamo che questo strumento, costituisca un valido aiuto per la preparazione, oltre che per la realizzazione del camposcuola.

ALCUNI CONSIGLI

Ecco alcuni suggerimenti da tenere presente ai quali ogni educatore può aggiungere i propri punti di forza maturati attraverso l'esperienza e la formazione personali. Questi consigli, ripresi dalle guide di qualche anno fa, nascono dalla consapevolezza di quanto sia importante il compito dell'educatore: occorre curare tutti i particolari, non solo la preparazione pratica del campo, ma soprattutto lo stile educativo e gli atteggiamenti che si assumono nello stare accanto ai ragazzi.

- › **PROGRAMMARE BENE PRIMA DI PARTIRE;**
- › **FARE DEL CAMPOSCUOLA UN TEMA CHE PARLI ALLA PROPRIA VITA;**
- › **STARE VICINO AI RAGAZZI E METTERSI IN GIOCO;**
- › **VIVERE UNA BELLA ESPERIENZA DI INCONTRO E COLLABORAZIONE TRA EDUCATORI;**
- › **FARE ATTENZIONE AI MOMENTI DEL CONFRONTO IN GRUPPO E DI RIFLESSIONE;**
- › **CURARE IL GRUPPO;**
- › **FARE ATTENZIONE A COLORO CHE AL CAMPO FANNO PIÙ FATICA AD APRIRSI;**
- › **CURARE IL MOMENTO DELLA VERIFICA;**
- › **CURARE IL MOMENTO DELLA PREGHIERA**

Gli educatori siano tutti presenti ai momenti di preghiera con i ragazzi. È vero che è importante anche ciò che viene dopo e quindi va preparato, ma la preghiera comunitaria con la presenza di tutti rimane di gran lunga più significativa.

VERIFICA

Durante il mese di settembre la commissione diocesana propone una breve verifica via web per valutare la guida camposcuola 2021.

Nella sua semplicità, è un utilissimo mezzo che la commissione usa per capire cosa migliorare di anno in anno: i commenti e le critiche emersi lo scorso anno sono stati molto utili nella preparazione della guida di quest'anno.

L'opinione di ogni educatore è importante, vogliamo sentire anche la tua!

AGGANCIO

NOTE INTRODUTTIVE

AMBIENTAZIONE

il circo

INQUADRAMENTO GENERALE

Ogni giornata si svolge in un periodo storico corrispondente, si parte dal presente nella città di Roma e presso quest'ultima vi si fa ritorno. Il gruppo di circensi si muove nella Storia in gruppo, ma ad ogni tappa vi è uno di loro che spicca come protagonista. Il passaggio da un periodo all'altro avviene attraverso la ricomposizione, ad una ad una, delle facce di un cubo di Rubik: ogni faccia ricomposta costituisce il varco d'accesso per l'epoca storica successiva. Nell'ultima giornata il gruppo scopre chi gli ha lasciato il cubo e il suo significato. Nel corso della storia i personaggi affrontano diverse avventure che riprendono gli obiettivi delle giornate in cui si collocano.

PERSONAGGI PRINCIPALI

IL MIMO - NOEMI

Personaggio femminile, di bassa statura, occhiali, capelli neri e pelle bianca come il latte. Cura molto il suo aspetto e ha quasi un'ossessione per l'alta moda, che la porta a vestirsi in modo ricercato. Adora indossare sempre un elegante basco magenta: è il suo tratto distintivo. Il foulard abbinato non può mancare, né tanto meno il suo sguardo ammaliatore. Da sempre, è abituata a raggiungere i propri traguardi, prima della classe fin dall'infanzia, costantemente spronata dai suoi genitori a fare carriera nella vita. Tutte le pressioni che le sono state affibbate l'hanno condotta nel corso degli anni ad essere ipercritica con se stessa e con gli altri. Questo eccesso nel rimarcare i propri e gli altrui errori l'ha condotta ad essere molto timida, in ogni occasione in cui si trovasse coinvolta in prima persona.

IL DOMATORE - WALTER

Personaggio maschile. Si veste con stivali da allevatore, camicia azzurra stropicciata e cappello di paglia, porta sempre con sé frustino e pala. Solitario, cresciuto in una fattoria, poco acculturato, non è mai andato a scuola, ma è sempre rimasto a casa ad accudire le bestie. Trova difficile vivere appieno le relazioni in quanto persona piuttosto solitaria e testarda. E' scappato di casa per avventurarsi nel mondo e fortunatamente si è imbattuto in una compagnia di girovaghi.

IL PRESTIGIATORE - ASCANIO

Personaggio maschile. Si veste con sciarpa, occhiali e ha uno charme incomparabile. Orfano, si è sempre fatto in quattro per affrontare le difficoltà. Era riuscito a farsi largo nei luoghi altolocati mostrando la facciata esteriore di ladro gentiluomo. Di

recente ha deciso di cambiare vita e sfruttare le sue abilità per far divertire la gente. Ha grandi capacità di comando ma troppo spesso tende ad imporre le proprie idee sugli altri abbindolandoli come solo lui sa fare.

L'ESIBIZIONISTA - DONATELIA

Personaggio femminile. E' vestita sempre con fantasie floreali, bionda con occhi azzurri. Ama mostrarsi sempre per come è: fin dalla nascita è senza braccia e gambe, ma grazie a delle protesi è riuscita a superare ogni sfida della vita. E' sempre stata molto sicura di sé, anche se talvolta ha provato una certa difficoltà nelle relazioni più importanti, condizionata dall'idea che gli altri si limitassero a guardarla dall'alto al basso. Il suo approdo al circo è stato determinato dal voler trovare degli amici veri, persone che la possano stimare davvero per ciò che sa fare.

PERSONAGGIO NASCOSTO - DON PINO PUGLISI (CHE SI RIVELA SOLO NELL'ULTIMA GIORNATA)

Il personaggio si ispira alla figura reale di questa persona.

GADGET

I ragazzi ricevono un cubo di Rubik al quale viene associata, per ogni giornata, una facciata adesiva, raffigurante il personaggio del giorno e una parola significativa. Gli educatori possono scegliere in autonomia come far avere questo oggetto simbolico ai propri ragazzi.

QUESTA NON E' LA FINE SERATA D'ARRIVO

LINEE GUIDA: Inquadramento generale della storia. Presentazione dei personaggi. Fallimento dello spettacolo e prima comparsa del cubo.

DOVE: Roma.

QUANDO: Presente immaginario.

SVOLGIMENTO: Immerso tra le magiche luci della città eterna, un vecchio gruppo di amici circensi decide di organizzare uno spettacolo in città, l'ennesimo dell'ultimo periodo. Questa volta, nel tentativo di aggiustare il tiro, hanno escogitato anche una nuova attrattiva: incautamente si sperimentano come artisti del fuoco, ma non c'è nessuna svolta significativa. Un totale fallimento, di nuovo, neanche gli effetti spettacolari a idrogeno sono utili per emozionare il pubblico. Mai avrebbero pensato di vedere di fronte a loro decine di persone, inizialmente cariche di aspettative, rimanere impassibili, visibilmente deluse. Com'è possibile? Sono attanagliati dalla frustrazione. Walter, il domatore di bestie, invece, è fuori di sé. Perché sta accadendo tutto questo? Perché proprio in quel momento? Com'è loro solito, dopo lo spettacolo, dietro il palco, iniziano a riporre uno a uno i vestiti di scena. Li avrebbero mai indossati di nuovo? Quella sera l'atmosfera è molto strana, tesa come una corda di violino. Ogni buon proposito che nelle serate precedenti era comparso si è dileguato, sono ormai fermamente convinti che riproporre un ulteriore spettacolo si rivelerà senza alcun dubbio un fallimento. Incredibile, stava

succedendo proprio a loro, che un tempo erano il gruppo più atteso in ogni luogo e il cui nome risuonava in ogni via. Ora ogni cosa è cambiata, anche tra di loro, nessuno sa perché si trova lì. Nessuno proferisce parole costruttive. Chi tace, chi si arrabbia, chi si infastidisce. Ogni sguardo però cela timore, inquietudine. Che fine avrebbero fatto? Cosa fare per cambiare le cose? Da dove partire? Con il corpo sono tutti lì, in quel medesimo luogo, ma la loro mente viaggia lontano. Walter è pronto a iniziare l'ennesima litigata, ma si chiede a che scopo. Pronti per allontanarsi l'uno dall'altro vedono a terra qualcosa di luminoso, uno strano cubo di Rubik. Il mimo, Noemi, curiosa come sempre, lo raccoglie, inizia a studiarlo e riesce casualmente a ricompone una prima faccia. Pervasi da una fortissima carica energetica, si sentono sollevare e trasportare altrove. Una sensazione straordinaria, veloce: si ritrovano catapultati a pochi chilometri da Parigi, nel giardino immenso e profumato della più sontuosa delle case: la reggia di Versailles.

L'ARDIRE DI PARTIRE PRIMO GIORNO

OBIETTIVO GIORNATA: Il ragazzo scopre che, per aprirsi a nuove relazioni, serve il coraggio di rischiare.

LINEE GUIDA: Noemi, il mimo, timida, anche se ipercritica con sé stessa e con gli altri, esce dalla propria comfort zone e impara ad aprirsi a nuove relazioni, ad incoraggiare gli altri, ad avere il coraggio di rischiare per costruire relazioni significative. Tour della Reggia. Incontro tra Noemi e Gustave. Partecipazione allo spettacolo. Dialogo tra il capocomico e l'uomo forzuto.

DOVE: Reggia di Versailles.

QUANDO: primi decenni del '700.

SVOLGIMENTO: Il gruppo di circensi si ritrova incredibilmente catapultato alla reggia di Versailles, un luogo meraviglioso e ricco di sfarzo. Tra loro però è tutto come prima e il mimo comincia a lamentarsi, desiderosa di tornare a casa al più presto. Era proprio tipico di Noemi adottare questo atteggiamento: era la più timida del gruppo, parlava poco, ma da ogni suo più leggero movimento traspariva ogni suo più piccolo pensiero. Era indescrivibile la sua capacità di curvare le sopracciglia, per esprimere un certo disappunto, un sottile fastidio per tutto ciò che la circondava. Sapeva riconoscere e marcare i limiti degli altri, senza una minima sensibilità. Ora si trovano incredibilmente lì, incantati e ammaliati da quei giardini favolosi e immensi. Carrozze trainate da cavalli¹, fontane con statuaria ellenica², ogni angolo cela attrattive straordinarie. Sono circensi, amano tutto ciò che si lascia guardare e che coinvolge. Un tempo erano anche molto più uniti, semplicemente e profondamente amici. Per un momento hanno rivissuto quella sensazione di vera amicizia del passato. Tutto molto bello, bellissimo, ma perché si trovano lì? Nel '700, a Versailles, in mezzo a strane persone che in testa portano un cappellino bianco di pizzo, un imbarazzante ombrellino per il sole, pompose vesti, con tanto di crinolina per le

1 - Qui un baldo educatore, che ne trae in groppa un altro, può dar vita ad una ludica scenetta.

2 - Si possono mettere in scena giochi d'acqua con i quali coinvolgere i ragazzi e permettere loro di immergersi a pieno in quel luogo fantastico.

dame. Walter si sente un po' fuori luogo. Il gruppo si interroga sul motivo per il quale si trovasse lì, ma la loro attenzione è continuamente catturata da ciò che li circonda. Girovagando per la reggia, si imbattono in diverse rappresentazioni spettacolari, che vedono coinvolti animali, maschere allegoriche, scenografie robotizzate.... Ogni stanza e ogni corridoio nasconde e rivela una meraviglia diversa³. Il mimo a un tratto si ritrova nella luminosa e labirintica stanza degli specchi e comincia ad avere lo strano sentore di essere stata abbandonata dagli altri. È piuttosto preoccupata, sola e in un luogo del tutto sconosciuto. Abituata a spostarsi con gli altri non si era mai accorta della sua pessima capacità di orientamento, e proprio il fatto di non sapersi destreggiare la innervosisce alquanto. Il mimo non riesce a ritrovare gli altri, ma al loro posto, incontra un nobile della reggia che si aggira solitario. Noemi fa quattro chiacchiere con lui, trovandolo disponibile a raccontarsi. Gustave era ricchissimo, era stato uno chef di successo da giovane, invece ora che aveva a sua disposizione intere giornate, si ritrovava dannatamente solo con se stesso, in quanto aveva allontanato da sé ogni persona che più lo amava solo per la sua sete di successo e di popolarità. Mai per un attimo si era fermato ad ascoltare il proprio cuore, né tantomeno quello degli altri. Non aveva mai riposto il suo coraggio nelle relazioni, mai aveva dato loro la priorità. Il mimo è frastornato, quasi gli sembra di rivedere sé stessa, lei però non è sola, non ancora almeno. Ha paura, paura di ritrovarsi sola, concentrata solo su ciò che c'è da fare e mai in ascolto di sé e degli altri. Mai l'avrebbe ammesso, o anche solo fatto trasparire. Quel nobile cortese la invita proprio in quel momento ad assistere insieme ad uno spettacolo del giorno seguente. Il giorno seguente i due partecipano allo spettacolo e casualmente ritrovano anche il resto del gruppo. Nessuno va da Noemi a chiederle che fine avesse fatto. Quello spettacolo li cattura, ha qualcosa di diverso, trasmette quelle emozioni di cui un tempo proprio loro erano campioni indiscussi. C'era un pubblico partecipe, che sarebbe rimasto per ore e ore. Non sono gli accorgimenti tecnici, le luci o la qualità della scenografia a rendere speciale il tutto: c'era qualcosa di più. Noemi si confida con Gustave, non accetta la sconfitta, non accetta che il suo gruppo debba sciogliersi. Sa bene, o forse, si era resa conto nella notte, che da sola non sarebbe riuscita a intraprendere alcuna strada. Ha capito che la qualità del successo che desidera sarebbe dipesa dalle relazioni che l'avrebbero reso concreto e reale. Con chi si troverebbe, altrimenti, a condividere la gioia frutto di coraggio, fatica e determinazione? Il vero coraggio doveva essere rivolto alle relazioni. Alla fine dello spettacolo si congeda da quel nobile e con fare sospetto si inoltra dietro le quinte, frettolosa di capire cosa stesse accadendo, di scoprire cosa tenesse uniti e rendesse capaci gli attori di tanta meraviglia. Ascolta in particolare il dialogo tra due attori: uno è l'uomo forzuto e l'altro è il capocomico. L'uomo forzuto sta ringraziando il capocomico perché due anni prima l'aveva incluso nella loro compagnia, salvandolo dalla brutta piega che stava prendendo la sua vita, tra circoli di malaffare e atti illeciti. Noemi è pietrificata, mai aveva avuto il coraggio di ringraziare i suoi compagni, mai era stata in grado di avere l'atteggiamento del capocomico che risponde all'uomo forzuto sostenendolo, e affermando che è sempre stato una risorsa per l'intera comitiva, riconoscendo il suo valore e le sue qualità a prescindere dagli sbagli compiuti in passato. Mentre i due stanno parlando, Noemi sente dentro di sé una voce interiore che la sprona a riesaminare i passi compiuti nella sua vita. Aveva mai ringraziato i suoi compagni? si era mai messa in ascolto di qualcuno di loro? La risposta, per quanto atterrasse

3 - Si possono inserire gag simpatiche da inscenare.

il suo orgoglio, era amaramente “no!”. Si era mai chiesta se non fosse anche lei a sbagliare qualcosa? La risposta era ancora “no!”. Ma a quale scopo continuare così? Nei meandri di questi pensieri, Noemi si rende conto che il resto del gruppo l’aveva raggiunta e aveva ascoltato il suo monologo. Avvertendo la loro vicinanza e il loro supporto, si convince che forse è proprio da lei che può iniziare una svolta. Il viaggio stava permettendo loro di riscoprire quel legame di un tempo, che tanto aveva dato loro successo. Ritrovano inaspettatamente quel cubo, a coglierlo è il domatore di bestie. Non fa in tempo a sistemarsi la camicia, che si ritrovano catapultati in un altro cronotopo.

IL TEMPO DELL’ALTRO SECONDO GIORNO

OBIETTIVO GIORNATA: Il ragazzo apprende che, per vivere le relazioni, ci vuole tempo.

LINEE GUIDA: Walter, domatore di bestie, abituato a fustigare gli animali, privo di pazienza, apprende che per vivere le relazioni ci vuole tempo. Avventura nella selva e cattura degli animali. Ritrovamento dei circensi e incontro rivelatore con il guru.

DOVE: Muraglia cinese.

QUANDO: 221-206 a.C.

SVOLGIMENTO: A dir poco pazzesco, una traversata inimmaginabile! Nell’arco di pochi secondi, eccoli di fronte a qualcosa di sbalorditivo: la grande Muraglia Cinese, ancora in costruzione. È una delle Sette meraviglie del mondo moderno ed è considerata il simbolo della Cina e della sua storia millenaria, racconta Donatella al resto del gruppo. Loro malgrado, nessuna rasserenante atmosfera di pace si trova ad accoglierli. Mai avrebbero pensato di ritrovarsi nel bel mezzo di una battaglia: da un lato barbari trogloditi che saccheggiano e bruciano poveri villaggi di pastori e uomini del popolo, dall’altro la guardia reale dell’imperatore che cerca di difendere gli operai che stanno costruendo la grande muraglia. I nostri personaggi scappano terrorizzati seguendo inizialmente la via protetta della Grande Muraglia, immensamente grande e lunga. Ogni sentiero illuminato dal sole si rivela però troppo pericoloso: chiunque avrebbe potuto vederli e raggiungerli. Non ci sono altre soluzioni: si sarebbero dovuti inoltrare in quella selva aspra e selvaggia che si estende oltre il filo dell’orizzonte. Quello che più temevano stava accadendo: a causa del fitto intreccio di fronde e arbusti i personaggi perdono il loro senso dell’orientamento e si ritrovano a vagare in solitudine. Il domatore di bestie poco si preoccupa di aver perduto il gruppo: è estasiato! Adora sentirsi finalmente libero, tra flora e fauna viste giammai. Fino a pochi minuti prima tutti lo imploravano di aspettare, di aver un briciolo di pazienza: ora finalmente si sente padrone del proprio tempo. Con tutto quello spazio e quel tempo a disposizione avrebbe potuto scegliere qualsiasi animale lì presente, per insegnargli a sottostare ai suoi tempi e a lasciarsi domare come lui avrebbe desiderato. Da sempre, il suo atteggiamento nei confronti degli animali non era stato dei migliori, infatti approfitta dell’occasione per cercare, e catturare, qualche specie rara da poter sfoggiare nei suoi spettacoli. Mai avrebbe immaginato un tale colpo di fortuna: riesce a catturare un tenero cucciolo di panda gigante, una furba scimmia

dal manto dorato e un'affascinante tigre bianca con occhi luminosi come diamanti. Prova così ad addestrarli ma nessun modo sembra rivelarsi azzeccato: la voce grossa e la frusta sembrano del tutto inutili. Fretta, troppa fretta: gli animali non rispondono, come il panda, oppure si innervosiscono e attaccano, come la tigre. Giunge dunque la notte e dopo aver incatenato gli animali, si rende conto che il freddo pungente gli avrebbe impedito di chiudere gli occhi anche solo per qualche secondo. Il giorno seguente cerca un modo per ricongiungersi con gli altri e far vedere loro cosa è riuscito a catturare per il prossimo spettacolo. Camminando, riesce a trovare un sentiero, peccato che le indicazioni riportate sulla targhetta siano scritte in cinese. Non ha alternative migliori che percorrerlo, ma fin da subito si rende conto che la salita si presenta particolarmente difficile. A fatica raggiunge la cima e si ritrova di fronte a un cancello. A un certo punto una voce esclama: "Eccolo!". Erano i circensi, che subito lo aggiornano: giunti in quel punto prima di lui, erano riusciti a ottenere ospitalità per la notte. Il padrone di casa è un tipo un po' strano, un guru. Il domatore porta dentro casa anche le bestie catturate, che lo avevano accompagnato fino a quel momento. Ognuno era rimasto esterrefatto per la straordinaria particolarità degli esemplari. Il guru parla in modo strano, pronuncia frasi quasi incomprensibili⁴, il domatore chiede ospitalità per sé e per le bestie, intanto prova ad addestrarle di nuovo con il supporto dei compagni. Ognuno ha una propria opinione sul da farsi, ma nulla sembra funzionare. Interviene il guru, che con pochi gesti rivela la legge profonda che anima quel luogo ai confini della terra: l'unica cosa che avrebbero dovuto fare era rivolgere il proprio cuore e la propria mente in ascolto del tempo dell'altro. Il panda gigante nei primi 6 mesi di vita non vede. La tigre della Cina meridionale vive nei boschi, pertanto è doveroso rispettare la sua volontà di vivere il suo tempo libera e selvaggia. La scimmia dorata vive in branco con a capo un individuo, non da sola, la sua sopravvivenza dipende dalla condivisione del proprio tempo con gli altri, da sola morirebbe. Il guru insegna dunque ai personaggi che in ciascuna relazione, che sia già nata e cresciuta o che debba ancora iniziare, è necessario darsi del tempo per conoscersi e per conoscere il tempo dell'altro. A volte è necessario aspettarsi, è anche questa una prova d'amore. Il guru, dall'alto della vallata mostra loro la guerra di prima: "Purtroppo sono più numerosi gli uomini che costruiscono muri di quelli che costruiscono ponti". I personaggi ritrovano il cubo, compongono una faccia e VIA...

ALTI UGUALI

TERZO GIORNO

OBIETTIVO GIORNATA: Il ragazzo sperimenta che, per prendersi cura dell'altro, bisogna saper stare alla pari.

LINEE GUIDA: Ascanio, il prestigiatore, che è solito avere manie di controllo sugli altri ed essere capo accentratore, impara a prendersi cura dell'altro e mettersi alla pari. Intrusione a palazzo, primo incontro con Arianna, consegna degli inviti per la festa. Litigio e arrivo del prestigiatore in piazza. Peripezie con il giullare e Arianna.

4 - Sia l'educatore a scegliere il modo migliore per inscenare questa parte, anche includendo qualche gag divertente.

Ritorno a palazzo e recupero del cubo.

DOVE: Alla corte dei Medici, Palazzo Pitti, Firenze.

QUANDO: Fine Medioevo/Umanesimo-Rinascimento: ambientazione carnevalesca.

SVOLGIMENTO: I nostri circensi si ritrovano a Palazzo Pitti, residenza granducale di Cosimo de' Medici e della moglie Eleonora di Toledo. Subito vengono accerchiati dalle guardie di corte perché sospettati di intrusione. Vengono quindi arrestati e portati alla corte del granduca che chiede loro spiegazioni; i personaggi si giustificano dicendo che si sono smarriti. Prende quindi in mano la situazione il prestigiatore che, notando lo sguardo perso della figlia del granduca, Arianna, capisce di dover cogliere l'occasione. Comincia a fare delle avances alla figlia, che resta ammaliata dalla capacità del giovane di carpire le sue attenzioni. Per sostenere la propria causa più e più volte ripropone battute sarcastiche sugli altri eroi, offendendoli e sminuendoli pesantemente. Il granduca e la corte però restano affascinati da questo bel giovane che abilmente sa intrattenere il proprio pubblico. Così il granduca decide di ospitare i nostri eroi e di donare loro degli inviti per partecipare alla festa di carnevale che si terrà a Palazzo, ma a una condizione: dopo la festa li avrebbe liberati solo se almeno uno di loro avesse intrattenuto la corte con una performance. Subito il prestigiatore si fa avanti, sicuro di essere il migliore. I personaggi si ritrovano nell'appartamento che il duca aveva dato loro e subito nasce una polemica nei confronti del prestigiatore per come li ha trattati. Il prestigiatore si giustifica dicendo che in questo modo lui, che è il migliore, ha salvato la vita a tutti. Il dibattito prosegue fino all'uscita di scena del prestigiatore che se ne va sbattendo la porta. Si addentra in un corridoio lungo, quasi interminabile che gli permette di attraversare tutta la città a piedi, il grande Corridoio Vasariano, un corridoio segreto che avrebbe permesso l'attraversamento dell'Arno e arrivare nella piazza della città, senza essere scoperto da nessuno. Poco prima dell'uscita ufficiale, scorge una finestrella che dà su un vicolo. Salta e si ritrova circondato da cassoni della spazzatura. Scorge abbandonati una sorta di frac e un cilindro[, sarebbero stati perfetti: nessuno lo avrebbe notato. Nessuno, tranne Arianna: lei sì che in lontananza riconosce quello sguardo magnetico, ci sarebbe riuscita anche se Ascanio avesse indossato il più bizzarro travestimento, e inizia a pedinarlo. Ascanio si ritrova in piazza, immerso nel bel mezzo dei preparativi per il carnevale. È un vero e proprio "mondo alla rovescia", un evento che avrebbe coinvolto tutti e che sarebbe iniziato proprio con la festa a Palazzo, il cui invito Ascanio ostentava nel taschino esteriore della giacca. Girovagando per la città e immergendosi nel contesto cittadino nota, da buon osservatore, che il giullare possiede il cubo e subito si fa avanti per cercare di aggirarlo. Nulla sembra essere efficace. Il giullare è molto scaltro e gli propone un gioco con le carte: se Ascanio avesse vinto, il cubo sarebbe stato suo, se invece avesse perso, avrebbe dovuto cedere il suo invito per la festa. Il prestigiatore accetta, certo che in questo caso avrebbe avuto vittoria sicura. Ponendosi con arroganza, inoltre, continua a dare consigli al giullare su come esibirsi, facendo il saccente. Il giullare risponde in rima ad ogni provocazione, con giochi di parole, passando da preda a predatore. Arianna, nel frattempo, ha seguito con interesse il prestigiatore cercando di non farsi riconoscere con la maschera da carnevale. Il prestigiatore non riconosce le sue lunghe sopracciglia e da buon dongiovanni inizia a pavoneggiarsi, credendola una delle tante dame che si aggirano in città. Nel gioco di carte non è ancora stata detta l'ultima parola e il giullare nota che il prestigiatore posa più volte lo sguardo sul suo cubo. Proprio in quell'istante si fa avanti Arianna, che rivelatasi comincia

a parlare col prestigiatore, che per pavoneggiarsi continua a sminuire il giullare. Il giullare comincia allora a mettere alla prova il prestigiatore e tutta la sua vanità, smontandolo con giochi di parole. Arianna, inaspettatamente, rimane invaghita del giullare e lo onora con buffetto sulla guancia. Il giullare approfitta della distrazione in cui è caduto Ascanio e inaspettatamente lo coglie in fallo nel gioco di carte. Il prestigiatore non ha altra scelta, se ne sarebbe dovuto andare al più presto. Ancora una volta il giullare reagisce d'istinto e gli sfilta dal taschino l'invito. "Chi vuol esser lieto sia!" ecco cosa vi è impresso, la parola d'ordine che gli avrebbe permesso di intrufolarsi a palazzo, alla festa del "Trionfo". Il prestigiatore, senza essersi reso conto della grave perdita, torna a palazzo per partecipare alla festa che è da poco iniziata. Come previsto, un gruppo di guardie sorveglia l'entrata: senza invito e parola d'ordine nessuno sarebbe entrato. In quel terribile momento il prestigiatore si rende conto di esserne sprovvisto, l'unica soluzione sarebbe stata quella di farsi riconoscere dal resto del gruppo, per convincere le guardie a farlo entrare. In quel momento, sentendo un certo frastuono dipanarsi in entrata, il gruppo di circensi, che nel frattempo si è fatto conoscere per le grandi qualità dal granduca, si avvicina. Il domatore di bestie comincia a sbeffeggiarlo, disconoscendolo e prendendolo in giro per come è vestito. Dopo un po' che va avanti questa situazione i personaggi pretendono le scuse del prestigiatore e, una volta avvenute, lo aiutano ad entrare alla festa. Ascanio rivela loro che il giullare ha il cubo e che assieme avrebbero dovuto recuperarlo. I personaggi, dunque, si alleano per rubare al giullare il cubo. Il giullare aveva ottenuto la possibilità di eseguire un gioco di magia con le carte per intrattenere il pubblico. Il prestigiatore vuole la sua rivincita ed escogita un piano. Si avvicina al tavolo da gioco con l'intento di sfidarlo, ma i circensi ad un tratto urlano "C'è Arianna!". Il giullare subito si distrae e nel giro di qualche secondo il prestigiatore gli sfilta il cubo. "Ah, l'amore!". Il pubblico a corte è visibilmente divertito e il granduca, fiero dei circensi, concede loro la libertà di andare e di nuovo si immettono nel flusso del tempo.

ANCORA DI PIU` QUARTO GIORNO

OBIETTIVO GIORNATA: Il ragazzo si sorprende della ricchezza delle relazioni, poiché spesso superano le sue aspettative.

LINEE GUIDA: Donatella, l'esibizionista viene messa in disparte dagli altri personaggi in quanto disabile, al termine delle diverse peripezie però si sorprende della ricchezza delle relazioni. Pattinata in Rockefeller Center, incontro di Donatella con il gentiluomo e rivelazione del proprio sè. Tour per la città e recupero del cubo.

DOVE: Manhattan, sulle rive del mare.

QUANDO: anni '20 del '900.

SVOLGIMENTO: Ed ecco Manhattan! Circondati da immensi grattacieli, i circensi si ritrovano nella Grande Mela, la città più popolosa d'America, nonché uno dei principali centri commerciali, finanziari e culturali del mondo. L'esibizionista, Donatella, per tutto il viaggio si è sentita relegata un po' in disparte dagli altri personaggi, sente di essere stata un peso per tutto il tempo. Donatella sa bene che

per gli altri è solamente un fenomeno da baraccone, utile ai fini degli spettacoli. Anzi, non sempre, perché il gruppo temeva la reazione del pubblico, e quindi da un lato cerca di proteggerla e di evitare la sua uscita allo scoperto, dall'altro, talvolta, prova vergogna. Il problema si amplifica nel momento in cui i circensi arrivano in questa grandissima e meravigliosa città, e per di più negli anni '20 del '900: in una società così protesa al successo e all'indipendenza personale, di certo Donatella si sarebbe sentita diversa, del tutto impossibilitata ad esprimere sé stessa. Passeggiando tra le strade trafficate, sono davvero molti i pensieri che attanagliano l'esibizionista del gruppo. Arrivati davanti alla pista di pattinaggio in Rockefeller Center, i nostri eroi decidono di concedersi una pausa. Dopo le mille peripezie appena trascorse, osservando quel fantastico lago ghiacciato pensano bene di farsi una pattinata. Donatella a questo punto nutre forti perplessità poiché non ha mai avuto il coraggio di provare a pattinare, pensa che nelle sue condizioni sarebbe davvero complesso. Gli altri la invitano a sedersi sulla riva e a cercare qualcosa da fare nel frattempo, per esempio avrebbe potuto cercare il cubo. Ormai hanno inteso bene che solo quello strano aggeggio avrebbe permesso loro di tornare a casa. Contrariata dall'atteggiamento degli altri, non vuole sottostare alle loro decisioni prese in suo nome e molto indispettita se ne va via. Nel suo peregrinare borbotta fra sé e sé: tra l'atteggiamento indifferente del domatore di bestie e l'iperprotettività espressa da Noemi non sa davvero come uscire da quella situazione così alienante. Immersa nei suoi pensieri e totalmente disancorata rispetto alla realtà circostante, si scontra con uno strano gentiluomo, che prontamente le chiede scusa. Vedendola a terra, in difficoltà, l'uomo la aiuta a rialzarsi e vedendola turbata, cerca di capirne il motivo. Presa dall'impeto, come se lo conoscesse da sempre, Donatella inizia a raccontarsi. Quell'uomo riusciva incredibilmente ad ascoltarla e Donatella, molto sorpresa, si sente libera e pienamente sé stessa. Non vorrebbe più sottostare a quella situazione: protetta fino ad essere nascosta, oppure priva di considerazione. Desidera avvertire su di sé la fiducia degli altri, affinché possano ritenerla indipendente e libera di esprimere il suo vero valore. Donatella sente nel suo cuore di essere viva e di essere in grado di far sentire anche la propria voce all'interno del gruppo. L'uomo, che ha capito tutto di lei, come se avesse letto tra le righe anche ciò che non è scritto, decide di credere in lei. A volte, basta anche solo una scintilla per illuminare la mente delle persone, sarebbe bastato soltanto accenderla per convincere il resto del gruppo. "Andiamo a pattinare!": ecco la ferma proposta che il gentiluomo rivolge a Donatella. Gli altri, che nel frattempo si stavano gustando una cioccolata calda a bordo pista, rimangono incantati da quella ragazza che, come una farfalla, volteggia innanzi ai loro occhi, quasi fosse sollevata dal vento. Nel momento in cui si rendono conto che quella è proprio Donatella, rimangono sbalorditi. Finalmente si rendono conto di quanto l'avessero sottovalutata, di quanto poco avessero creduto in lei, ma il tempo per rimediare c'è sempre. Il gentiluomo, vedendoli riuniti, decide di far fare loro un tour per la città: assaggiano un gustoso cupcake nella bottega del Boss delle Torte, scattano un selfie con la Statua della Libertà alle loro spalle, sbriciolano un cracker per le paperelle di Central Park, comprano una cartolina a Times Square ... I circensi vogliono però ritrovare il cubo e il gentiluomo rivela loro che se non lo avessero recuperato prima del terzo rintocco del Climate Clock sarebbero dovuti rimanere lì. Passeggiando, fiduciosi che anche quell'uomo potesse nascondere una sua ricchezza e un valore interiore, decidono di dargli ascolto. A volte, per apprezzare fino in fondo una persona bisogna avere il coraggio di scoprire la sua ricchezza

interiore in modo disinteressato. A un tratto, alzano lo sguardo e sulla sommità del ponte di Brooklyn vedono il cubo. Un'arrampicata avventurosa e qualche secondo prima del terzo rintocco lo recuperano. Anche questa volta ce l'hanno fatta. Avvolti da un'ondata di energia, iniziano a fluttuare.

FINALMENTE LIBERI

QUINTO GIORNO

OBIETTIVO GIORNATA: Il ragazzo riconosce che la vera relazione è un dono e lascia liberi.

LINEE GUIDA: Questa parte della storia può essere divisa e vissuta in due momenti distinti.

DOVE: Roma.

QUANDO: nel futuro.

SVOLGIMENTO:

PRIMA PARTE

Sintesi: Nel primo tutti i circensi tornano a Roma, si esibiscono singolarmente e ritrovano il cubo.

I circensi tornano finalmente nel loro tempo, tra le vie della città eterna, ma ciascuno si ritrova collocato in posizioni diverse: Donatella in Villa Borghese, Noemi al Colosseo, Walter alla Fontana di Trevi e Ascanio in Piazza di Spagna. Ciascuno di loro ha riscoperto il profondo valore delle relazioni ed è pronto a stupirsi e a stupire. È notte, pertanto la prima preoccupazione di ciascuno è trovare un alloggio per evitare di dormire all'addiaccio. Per racimolare qualche spicciolo, ognuno di loro propone il meglio di quanto ha appreso durante lo strano percorso compiuto.

Noemi, il mimo, in Francia ha capito che per aprirsi a nuove relazioni serve il coraggio di rischiare. Lo spettacolo con cui allietta il suo pubblico è incredibile, trasmettendo a ciascuno la voglia di provare⁵.

Walter, il domatore di bestie, in Cina ha appreso che per vivere le relazioni serve tempo. Il suo spettacolo è tale da fa perdere il senso dell'orientamento spazio-temporale⁶.

Ascanio, il prestigiatore, a Firenze, ha sperimentato che, per prendersi cura dell'altro, bisogna saper stare alla pari. Il suo spettacolo coinvolge e include ogni passante⁷.

Donatella, l'esibizionista, a Manhattan, si è sorpresa della ricchezza delle relazioni, poiché hanno superato le sue aspettative. Il suo spettacolo si inoltra anche nelle vie più buie e meno frequentate, coinvolgendo ogni emarginato⁸.

5 - Questa parte della storia può essere gestita in modo interattivo con i ragazzi, rendendoli partecipi degli spettacoli, ciascuno in relazione alle proprie caratteristiche. Qui l'educatore che impersona Noemi potrebbe mimare qualcosa lasciando indovinare ai ragazzi o scegliere addirittura di coinvolgerli e farli sentire protagonisti. Su internet vi sono esempi di giochi di mimo in cui più persone sono coinvolte.

6 - L'educatore potrebbe coinvolgere i ragazzi in gioco di ritmo, oppure di memoria.

7 - L'educatore che impersona Ascanio potrebbe coinvolgere i ragazzi con un gioco di prestigio. Su internet ne sono proposti diversi, a seconda dell'età dei ragazzi coinvolti.

8 - L'educatore potrebbe coinvolgere i ragazzi facendo provare loro a stare in equilibrio, a mantenere la coordi-

Ogni esibizione riscuote grandi consensi e applausi da parte del pubblico, che abbagliato e inebriato lascia laute mance. Pur soddisfatti del loro risultato, ognuno avverte la mancanza degli altri componenti del gruppo con cui poter condividere la gioia del momento, che sembra proprio simile a quella di un tempo. Ogni personaggio, quindi, avverte nel profondo l'esigenza di ritrovarsi con gli altri, però non ha la minima idea di dove andare. Un oggetto posto nelle vicinanze di ciascuno (l'altoparlante di Villa Borghese, la televisione in un bar di Piazza di Spagna, i led dentro la fontana di Trevi, il display della cassa dello shop del Colosseo) indica con alcune frecce la direzione da intraprendere. Mediante gli indizi che trovano lungo il tragitto arrivano a San Pietro, ciascuno con a seguito il proprio pubblico, mai stato così incuriosito per quanto stava accadendo. I personaggi si incontrano e subito cominciano gioiosi a condividere l'inaspettato successo riscosso. Davanti alla folla che ha occhi solo per loro, sono indecisi sul da farsi e quasi intimoriti: da tempo non provano quell'emozione. Proprio in quel momento ritrovano il cubo e la loro attenzione si concentra solo su quest'ultimo.

SECONDA PARTE

Sintesi: Ritrovamento del cubo e dinamica possessiva. Contenzioso con la folla. Incontro e testimonianza di don Pino Puglisi. Spettacolo conclusivo.

I circensi ritrovano il cubo e la loro attenzione è attirata unicamente da quest'ultimo. Credono di avere tra le mani uno strumento davvero potente, prezioso, che mai avrebbero condiviso con altri.

Anche la folla è visibilmente indispettita e si chiede cosa abbia di particolare quel cubo attorno a cui confabulano i circensi. Iniziano a sorgere alcuni battibecchi, chi vuole prendere il cubo ai circensi, chi si chiede perchè si stessero comportando in un modo così criptico. I circensi, convinti di aver avuto quell'oggetto come premio per il viaggio, non si rendono conto che la folla è in subbuglio e attende il loro spettacolo.

In mezzo al caos inizia ad aggirarsi per la piazza un misterioso ologramma, questi ad un certo punto raggiunge i circensi.

“Dobbiamo cercare di scoprire dentro di noi quali sono le capacità che abbiamo e svilupparle, però, se semplicemente le vediamo queste capacità e non le sviluppiamo, abbiamo fatto niente.[...] E se ognuno fa qualcosa allora si può fare molto.

Ogni cuore ha i suoi tempi, che neppure noi riusciamo a comprendere. Lui bussa e sta alla porta. Quando il cuore è pronto si aprirà. [...] Ognuno di noi sente dentro di sé una inclinazione, un carisma.

Un progetto che rende ogni uomo unico e irripetibile. [...] Solo ascoltare questa voce può dare senso alla nostra vita. [...] Bisogna cercare di seguire la nostra vocazione, il nostro progetto d'amore.

Ma non possiamo mai considerarci seduti al capolinea, già arrivati. Si riparte ogni volta. Dobbiamo avere umiltà, coscienza di avere accolto l'invito del Signore, camminare, poi presentare quanto è stato costruito per poter dire: sì, ho fatto del mio meglio. [...] Solo se si è amati si può cambiare.[...] Dio ci ama sempre tramite qualcuno. [...] Dio non sa stare solo, vive in compagnia e ci insegna che la vita diventa

*vera se vissuta con gli altri e per gli altri; se la vita è uscire da sé, aprirsi agli altri, donarsi agli altri [...] Donare significa distaccarsi da qualcosa per donarla, significa dare qualcosa a cui siamo affezionati, a cui abbiamo dato il cuore e, quindi, significa anche soffrire. Amore senza speranza di ritorno, senza reciprocità; un amore che non deve aspettarsi qualcosa in cambio ma deve donare con umiltà, condividere in libertà, servire gratuitamente.”*⁹

I circensi scoprono dalla folla che quella figura straordinaria è Don Pino Puglisi, il prete ucciso dalla mafia il 15 settembre del 1993 a Palermo e beatificato il 25 maggio 2013. Don Pino sorrise al killer che gli sparò sotto casa. Nel quartiere Brancaccio di Palermo, dilaniata dalla guerra delle cosche mafiose, riuscì a coinvolgere nei gruppi parrocchiali molti ragazzi strappandoli alla strada e alla criminalità, riaffermando nel quartiere una cultura della legalità illuminata dalla fede.

«Perché lo avete ucciso?», chiede il magistrato. «Perché si portava i picciriddi (i bambini) cu iddu (con lui)», risponde il sicario che ha sparato il colpo alla nuca. Si tratta del Cacciatore, questo il suo soprannome a Brancaccio. Don Pino ne inceppava dall'interno il meccanismo, ripetendo a bambini e ragazzi di andare «a testa alta», perché la dignità non è un privilegio concesso da qualcuno, ma dono connesso al nostro essere qui. 3P era, a suo modo, dal basso, tanto pericoloso quanto Falcone e Borsellino, uccisi un anno prima; portava i bambini, non a lui, ma con lui verso una vita nuova, più piena, più bella, sicuramente meno facile, ma costruttiva, libera, vera. Padre Puglisi era «pericoloso» perché era un vero maestro, apriva la strada, ti prestava il coraggio che non avevi, come i veri padri. E proprio come i veri padri pagò di persona¹⁰.

I circensi si accorgono che il cubo è tra le loro mani, ogni faccia è completata. Solo l'ultima non è servita a viaggiare nel tempo, ma non è necessario viaggiare ancora, hanno tutto lì, nel presente. Si rendono conto quindi della fortuna avuta ad aver intrapreso quel viaggio eccezionale, e capiscono che il vero dono non è il possesso del cubo, ma le esperienze condivise. Ogni momento vissuto insieme e ogni difficoltà superata ha permesso loro di sentirsi finalmente un gruppo. Ognuno ha donato la propria anima all'altro, affrontando i primi limiti, con coraggio e umiltà. Si rendono conto che le relazioni ricostruite e create sono il dono più prezioso e proprio per questo vanno coltivate e custodite con sincerità e cura.

La folla resta incantata dal discorso e incoraggia dunque i circensi a mostrare loro il cambiamento dando il meglio in uno spettacolo collettivo. Lo spettacolo prende vita: l'atmosfera che si respira è inaudita. L'emozione che nasce nel cuore di ciascuno si intravede dagli sguardi, ciascuno si ritrova nell'altro. Le relazioni sono fonti di energia e speranza in ogni momento della propria vita, sono ciò che permette a ciascun individuo di sentirsi davvero libero e amato. Al termine dello spettacolo durante gli applausi gli attori scelgono di dedicare la sesta faccia ad un loro selfie e testimoniare che la relazione è un dono che rende liberi.

FINE

⁹ - Il discorso è il frutto di una collezione di frasi significative pronunciate da don Pino Puglisi, in contesti differenti.

¹⁰ - Alessandro d'Avenia, Letti da rifare 25, "A testa alta".

QUESTA NON È LA FINE SERATA D'ARRIVO

INTRODUZIONE

Quanti volti conosciuti e non intorno a me, chi voglio conoscere meglio? Chi voglio conoscere da zero? Quale sarà il tema di questo camposcuola?

Quante domande, quanto entusiasmo, quante novità; è ora di iniziare!!

AGGANCIO

Dove: Roma.

Quando: presente immaginario.

Linee guida: Inquadramento generale della storia. Presentazione dei personaggi. Fallimento dello spettacolo e prima comparsa del cubo.

ATTIVITA'

	materiale	cose da preparare
Fase 1	Fogli, penne, matite, colori, pastelli a cera, carta crespata, carta velina...	Campo fazzoletto
Fase 2	Fogli, penne, matite, colori, pastelli a cera, carta crespata, carta velina...	Carte d'identità
Fase 3	Nastro bianco e rosso, scotch	Campo bandiera genovese, carte d'identità tagliate a metà
Fase 4	Scotch	

Fase 1

📍 **Spazio:** interno o esterno.

🕒 **Tempo:** 30 minuti.

🎯 **Scopo:** conquistare il materiale per completare le carte d'identità.

👁️ **Svolgimento:** i ragazzi vengono divisi in due squadre che si dispongono in riga, una di fronte all'altra, a formare un corridoio di una certa larghezza tra loro. All'altezza della metà del corridoio si posiziona un educatore che regge il fazzoletto. I ragazzi vengono numerati in numero crescente, a partire da quello/a dal lato dell'educatore col fazzoletto. L'educatore col fazzoletto chiama uno, due, tre numeri alla volta. I ragazzi corrispondenti ai numeri chiamati dovranno andare a prendere il fazzoletto dalle mani dell'educatore e portarlo dietro la riga della propria squadra senza farsi toccare dai ragazzi della squadra avversaria. Ad ogni chiamata viene messo in palio un oggetto utile per la fase successiva (matite, penne, colori, pastelli, fogli, ecc...). Al termine del gioco, una volta che sarà assegnato tutto il materiale, nel caso ci sia squilibrio tra i possedimenti delle due squadre starà agli educatori sensibilizzare i più "ricchi" a cedere/condividere con chi ha recuperato meno materiale.

Fase 2

📍 **Spazio:** interno.

🕒 **Tempo:** 15 minuti.

🎯 **Scopo:** rappresentarsi.

🔄 **Svolgimento:** i ragazzi, divisi nelle squadre, vengono invitati a creare una particolare carta d'identità. In essa vanno riportate, tutte le caratteristiche, abilità, gusti, passioni e sogni che li contraddistinguono. Gli educatori sono invitati a preparare per ciascun ragazzo un foglio con le domande guida, in modo che tutti compilino gli stessi ambiti (alcuni esempi possono essere animale preferito, film/cartone preferito, cibo preferito, pizza preferita, cantante preferito, canzone preferita, animali ecc...). Sull'altra metà del foglio ci deve essere il classico riquadro dove disegnare la foto (spazio alla creatività, si possono usare anche carta crespata e carta velina per i capelli, ad esempio). Al termine dell'attività, tutte le carte d'identità vengono consegnate all'educatore responsabile della squadra; è però fondamentale che tra squadre diverse non trapelino informazioni di alcun tipo (le caratteristiche di ciascun ragazzo devono rimanere segrete a tutti gli avversari!!) pertanto le squadre possono essere fisicamente divise in due stanze distinte.

Fase 3

📍 **Spazio:** interno o esterno.

🕒 **Tempo:** 45 minuti.

🎯 **Scopo:** conquistare le carte d'identità.

🔄 **Svolgimento:** la stanza viene divisa a metà in modo che ogni squadra abbia il proprio campo. In uno dei due angoli di campo più lontani dalla linea divisoria sarà presente la base di ciascuna squadra. All'interno della base ci saranno le carte d'identità dei membri della squadra ma tagliate a metà, ovvero la metà con le caratteristiche sarà separata dalla metà con la foto. Lo scopo del gioco è entrare nella base avversaria, senza essere presi, e ritornare nel proprio campo con un pezzo di carta d'identità. Il gioco finisce quando una squadra recupera tutti i pezzi presenti nella base avversaria (dalla base avversaria si possono portare nel proprio campo solo i pezzi delle carte d'identità degli avversari, non delle proprie che gli altri hanno già conquistato; pertanto è bene che un educatore si occupi di tenere separati i due mazzetti). Sta agli educatori, anche in base alla grandezza degli spazi, decidere la tipologia di andature che possono usare i ragazzi per potersi muovere (corsa, camminata, balzi, strisciando...)

Fase 4

📍 **Spazio:** interno.

🕒 **Tempo:** 15 minuti.

🎯 **Scopo:** identificare gli avversari.

🔄 **Svolgimento:** una volta che la squadra ha recuperato tutti i pezzi deve abbinare la metà con le caratteristiche alla metà con la foto. Vince la squadra che riesce ad identificare il maggior numero di ragazzi dell'altra squadra.

PREGHIERA DELLA SERA

Per la preghiera della sera si suggerisce di seguire lo schema descritto nell'introduzione della guida e riportato nel libretto dei ragazzi.

L'ARDIRE DI PARTIRE

PRIMO GIORNO

OBIETTIVO

Il ragazzo scopre che, per aprirsi a nuove relazioni, serve il coraggio di rischiare.

INTRODUZIONE

In questa giornata il ragazzo è chiamato a fare esperienza di relazione. Sicuramente non è una pratica a lui sconosciuta: in famiglia, a scuola, nello sport sono elementi centrali. Tuttavia, per conoscere nuove persone e stringere nuove amicizie, a volte è necessario faticare un po', lasciare le certezze che si hanno e spingersi un po' più in là, un po' più vicino all'altro, anche rischiando. Tutto ciò non sempre è semplice e immediato, soprattutto richiede il coraggio di lasciare qualcosa di certo, e magari in cui si sta pure bene, per altro di nuovo e non conosciuto, ma sicuramente altrettanto entusiasmante. Il camposcuola può certamente essere un'ottima esperienza di questa dinamica in particolar modo verso i ragazzi che non sono della stessa parrocchia o della stessa scuola o della stessa classe. Anche Abramo è chiamato a partire e a lasciare la sua terra, non sapendo di preciso cosa lo aspetterà. Anche i ragazzi "partiranno" per questa nuova esperienza lasciando la "terra certa" a casa, potendosi, così, immergere in nuove relazioni. Nello specifico al mattino i ragazzi hanno la possibilità di riflettere sulle relazioni per loro importanti, su chi hanno vicino e da chi si sentono aiutati nel momento del bisogno. Al pomeriggio, invece, sono chiamati a entrare in relazione con i nuovi amici del camposcuola.

MATTINA

PREGHIERA

Brano: Genesi 12, 1-9.

Spunti per la riflessione:

- Dio vuole mettere alla prova la fede di Abramo, chiedendogli di abbandonare tutte le sue certezze e tutti i suoi averi, con la promessa della Sua benedizione e la realizzazione del Suo progetto;
- Dio ci chiede di fidarci di Lui, di credere nelle Sue promesse, anche se a noi possono sembrare impossibili o contrarie al nostro volere;
- Abramo e la moglie Sarai seguono la via del Signore lungo la strada che Egli mostra loro e, ad ogni tappa, innalzano un altare a Dio per rendergli omaggio e ringraziarlo del Suo progetto per loro: riconoscono la grandezza ed il volere di Dio.

AGGANCIO

Dove: Reggia di Versailles.

Quando: primi decenni del '700.

Linee guida: Noemi, il mimo, timida, anche se ipercritica con sé stessa e con gli altri, esce dalla propria comfort zone e impara ad aprirsi a nuove relazioni, ad incoraggiare gli altri, ad avere il coraggio di rischiare per costruire relazioni significative. Tour della Reggia. Incontro tra Noemi e Gustave. Partecipazione allo spettacolo. Dialogo tra il capocomico e l'uomo forzuto.

ATTIVITÀ

	materiale	cose da preparare
Fase 1	Fogli di carta, cartoncini colorati, materiale per decorare (pennarelli, matite, tempere, ecc...), colla, scotch	Buste di plastica/buste porta-tessere
Fase 2	Penne, matite, foglietti di carta/cartoncino	Percorso ad ostacoli
Fase 3		Dado con tre facce diverse
Fase 4	Costumi e materiale per le scenette	

Fase 1

📍 **Spazio:** interno o esterno.

🕒 **Tempo:** 30 minuti.

🎯 **Scopo:** creare una tasca per contenere i nomi delle persone care e vicine.

🔄 **Svolgimento:** i ragazzi creano una tasca nell'apposita pagina del libretto. In alternativa alla tasca nel libretto può essere consegnato un portabuste o un porta tessere trasparente a seconda della creatività degli educatori e delle disponibilità. La busta/tasca può essere decorata a piacere, si faccia notare che andrà a contenere "qualcosa" di caro.

Fase 2

📍 **Spazio:** interno o esterno.

🕒 **Tempo:** 30 minuti.

🎯 **Scopo:** riconoscere le persone che si fanno vicine.

🔄 **Svolgimento:** i ragazzi vengono divisi in quattro squadre (o un numero di squadre consono per permettere di compiere più giri). Ciascun membro della squadra compie un percorso ad ostacoli. All'inizio del percorso, però, viene bendato e può seguire solo le indicazioni che sono date dalla squadra o da un compagno che gli è accanto e lo guida con la voce (la scelta della modalità più opportuna viene lasciata all'equipe in base al luogo in cui si svolge l'attività e al numero di ragazzi. Si ricorda di prestare attenzione alle norme anticontagio).

Al termine del percorso, il ragazzo bendato raccoglie un foglietto di carta e, una volta tornato alla partenza, scrive il nome (e/o il grado di parentela) delle persone che sente di aver vicino e da cui si sente aiutato nei vari ambiti e diversi momenti della sua vita (famiglia, scuola, amici, sport). È opportuno che ciascun ragazzo abbia a disposizione almeno un paio di foglietti. Se non riuscisse a raccogliergli al termine del percorso, questi siano assegnati dagli educatori. Dopo aver scritto il nome sui

vari foglietti, il ragazzo ripone questi all'interno della tasca precedentemente creata.

Fase 3

📍 **Spazio:** interno o esterno.

🕒 **Tempo:** 30 minuti.

🎯 **Scopo:** riconoscere le varie occasioni in cui qualcuno si è fatto vicino o è stato d'aiuto al ragazzo.

👉 **Svolgimento:** alle squadre del percorso della fase precedente, ciascuna collocata in una zona diversa, viene posta una domanda: "Quando qualcuno mi ha aiutato? In che situazione? Cosa ha fatto per me?". Ai ragazzi viene lasciato il tempo necessario per pensarci, poi ogni singolo ragazzo racconta la sua esperienza ai membri della squadra. La modalità del racconto è determinata dalla sorte, tirando un dado (tradizionale o, meglio ancora, creato ad hoc dagli educatori): due facce (ad esempio quelle dei numeri 1 e 2) corrispondono al mimo, due al Pictionary e le ultime al racconto a voce. In questo caso, però, chi racconta sostituisce tutte le vocali con una sola a scelta degli educatori.

Fase 4

📍 **Spazio:** interno o esterno.

🕒 **Tempo:** 30 minuti.

🎯 **Scopo:** mettere in scena situazioni di aiuto tra coetanei.

👉 **Svolgimento:** riunite le squadre della mattinata, viene proposta la visione di alcuni spezzoni di film o cartoni animati in cui i protagonisti si aiutano a vicenda. Ne vengono scelti alcuni, ma nulla vieta che l'equipe possa trovarne altri o chiedere ai ragazzi, conoscendo i partecipanti al camposcuola, di pensarne di nuovi. Dopo aver visto, i ragazzi scelgono lo spezzone che preferiscono e lo mettono in scena. Sia premura degli educatori fornire alcuni materiali e/o oggetti di scena che potrebbero servire ai ragazzi. Terminata la preparazione, le squadre si radunano e, una alla volta, mettono in scena il loro spettacolo.

<https://www.youtube.com/watch?v=-D8NzpS2N5E>

<https://www.youtube.com/watch?v=JPfHSAJL2IU&t=109s>

<https://www.youtube.com/watch?v=GSz7KeL6DUo>

<https://www.youtube.com/watch?v=uK5X4fK5w-Q>

https://www.youtube.com/watch?v=_88fOrc9lg8

<https://www.youtube.com/watch?v=WN18kGdPHzk>

https://www.youtube.com/watch?v=Vx_UeVtITcg

POMERIGGIO

L'obiettivo del pomeriggio è quello di intrecciare nuove relazioni con gli altri ragazzi, scoprendo come loro si vedono e sperimentando il rischio di abbandonare la propria comfort zone.

ATTIVITÀ

	materiale	cose da preparare
Fase 1	Tutto il materiale per realizzare i ritratti, quindi fogli, colla, cartoncini, materiali di recupero, scotch, carta crespata/velina...	
Fase 2		
Fase 3	Nastro bianco e rosso, bandiere	Campo per il gioco

Fase 1

📍 **Spazio:** interno.

🕒 **Tempo:** 45 minuti.

🎯 **Scopo:** scoprire come gli altri vedono il ragazzo.

🔄 **Svolgimento:** questa attività si consiglia di farla in gruppi non molto numerosi (nel caso di campiscuola tra ragazzi che si conoscono già dalle attività annuali) oppure a coppie, decise dagli educatori in base alle conoscenze reciproche tra ragazzi (nel caso di campiscuola vicariali).

L'obiettivo è quello di creare un ritratto di ciascun ragazzo del camposcuola usando, oltre ai classici pennarelli/matite (ecc) anche materiali più originali e di recupero, come cartoncini, carta velina... insomma, spazio alla fantasia!

Nel caso di camposcuola parrocchiale, ciascun membro del gruppo si occuperà di rappresentare un singolo dettaglio del ragazzo da ritrarre. I ragazzi si dispongono in cerchio, intorno ad un tavolo, ognuno con un foglio bianco in mano, sul quale scriveranno il proprio nome. A questo punto, tutti passeranno il foglio al compagno seduto alla loro destra. Al via degli educatori, ogni ragazzo dovrà rappresentare i capelli del compagno a cui appartiene il foglio che hanno in mano. Dopo alcuni minuti gli educatori chiameranno il cambio e tutti passeranno il foglio nuovamente alla propria destra. A questo punto dovranno essere rappresentati gli occhi. E così via fino a completare l'intero ritratto (si suggeriscono i seguenti passaggi: capelli, occhi, bocca, testa, busto, gambe e piedi). Al termine della realizzazione dei piedi, il ragazzo tiene in mano il ritratto (che sarà quello del compagno seduto alla sua destra).

Nel caso invece di un camposcuola vicariale suggeriamo di creare gruppi più piccoli, composti da ragazzi che già si conoscono, in modo da favorire la "sincerità" della rappresentazione.

Dove non fosse possibile creare piccoli gruppetti, si creino delle coppie, dove i due ragazzi rappresentano il rispettivo compagno.

Fase 2

📍 **Spazio:** interno o esterno.

🕒 **Tempo:** 15 minuti.

🎯 **Scopo:** il ragazzo vede come appare agli altri, osservando le differenze su come invece lui vorrebbe apparire.

🕒 **Svolgimento**: tutti i ragazzi si riuniscono in un unico cerchio e, al via, ognuno cerca il proprietario del ritratto che ha in mano. Viene lasciato qualche minuto ai ragazzi per osservare loro stessi rappresentati dagli altri, in modo da diventare consapevoli del percorso di conoscenza tra loro e gli altri ragazzi del camposcuola.

Fase 3

📍 **Spazio**: esterno.

🕒 **Tempo**: 60 minuti.

🎯 **Scopo**: per ottenere relazioni belle e sane occorre il coraggio di rischiare di abbandonare le proprie certezze.

🕒 **Svolgimento**: i ragazzi vengono divisi in due squadre che si affrontano una contro l'altra in un gioco simile alla classica bandiera genovese. Il campo è diviso in tre fasce: la fascia centrale, o zona neutra, e le due fasce esterne, una per squadra.

Nel proprio campo, i ragazzi della squadra possono prendere gli avversari "a tocco", mentre nella zona neutra non si può essere presi con questa modalità. Ogni squadra ha inoltre una palla (per distinguerle, meglio se i palloni delle due squadre sono di colori diversi). La palla può essere utilizzata per prendere gli avversari sia nel proprio campo, sia nel loro campo, sia nella zona neutra, ma può essere tirata solo dalla zona neutra. Quando un componente della squadra A viene preso (a tocco o con la palla) finisce in prigione, che sarà in un angolo della fascia di campo della squadra B. Anche se la palla della squadra A è ferma in un punto del campo della squadra B, se un giocatore della squadra B la tocca viene preso e deve andare in prigione.

Ogni squadra avrà dei giocatori con dei ruoli "speciali": un re e una o due, in base ai numeri, sentinelle. Il re deve essere ben identificabile (va addobbato, per esempio col nastro bianco e rosso). Quando il re della squadra A, per esempio, viene colpito, tutti i prigionieri della squadra B vengono liberati. Il re non può andare a recuperare le bandiere. La sentinella, invece, anche questa identificabile e distinguibile dal re, ha la possibilità di andare a recuperare la palla nel campo avversario senza poter essere presa, e riportarla all'interno della zona neutra; può invece essere presa con la palla nella zona neutra o nel proprio campo, oppure a tocco nel caso si avventuri nel campo avversario senza dover recuperare la propria palla.

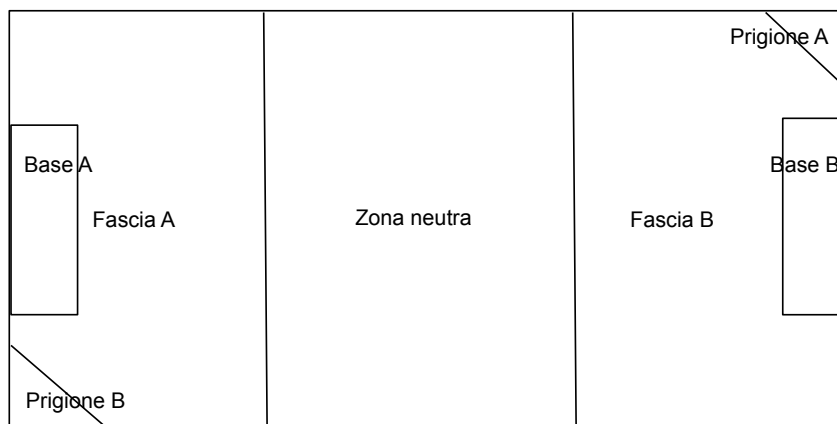
Ogni volta che una squadra recupera la bandiera riceve anche il ritratto di uno dei suoi componenti (i ritratti di ciascuna squadra vengono separati e tenuti da un educatore, rinchiusi nelle segrete della squadra avversaria). Lo scopo del gioco è di recuperare tutti i ritratti, aiutando i propri compagni nella "riconquista di loro stessi", poiché gli amici si aiutano sempre, anche nei momenti di smarrimento, solitudine, sconforto (vedi anche negli spunti per la preghiera). Tutto è possibile solo abbandonando le proprie convinzioni, le proprie certezze, i propri luoghi sicuri (rappresentati dal proprio campo di gioco), rischiando di entrare in "luoghi non conosciuti" (campo avversario) per stringere nuove relazioni mostrandosi agli altri e contribuendo con il proprio aiuto.

Si consiglia di far terminare la manche ogni qual volta una bandiera venga riportata in base, in modo da far liberare spesso i prigionieri e dare delle pause al gioco. Vince la squadra che per prima riesce a riappropriarsi di tutti i suoi ritratti.

Nel caso il gioco fosse bloccato e lento si consiglia di introdurre gli scalpi. Ad ogni ragazzo ne viene assegnato uno e per prendere non basta più solo toccare l'avversario ma scalparlo (scalpo sleale). In questo caso quindi le modalità con cui si

possono prendere gli avversari saranno

- › scalpare: nel proprio campo;
- › colpire con la palla: nel proprio campo, nella zona neutra e nel campo degli avversari.



DIETRO LE QUINTE

L'educatore-facilitatore può dare il via a questo momento con la seguente domanda:

**Quanto difficile è stringere nuove amicizie?
Quali tue sicurezze hai avuto il coraggio di abbandonare
per rischiare di stringere una nuova amicizia?**

Altre domande utili:

- Ti è capitato di dover lasciare un posto, una situazione, un gruppo ed entrare in una nuova realtà?"
- Quanto difficile è stato cambiare?
- Qualcuno ti ha aiutato?
- Ti sei mai sentito solo, abbandonato, triste perché nessuno ti capiva o ti stava vicino?
- Hai mai dovuto rinunciare contro voglia ad una cosa bella che avevi, per poterne ottenere una migliore?

CELEBRAZIONE

Introduzione: Abramo è chiamato a partire e a lasciare... quanta difficoltà in queste azioni! Deve lasciare qualcosa che già conosce e abita, a cui è affezionato per altro di ancora non noto, ancora tutto da scoprire. Eppure, come gli aveva ordinato il Signore, parte. Lo stesso fa Gesù quando è chiamato a entrare in Gerusalemme. Entra osannato dalla folla, entra e si lascia alle spalle quello che è stato, le sue certezze per iniziare una nuova dimensione della sua vita che lo porterà al massimo dono di sé. Ma nel momento in cui avrebbe bisogno del sostegno degli amici, sale a pregare da solo e li ritrova poi a dormire.

Vangelo: Matteo 26, 36-42

Spunti per la riflessione:

- Gesù entra a Gerusalemme osannato dalle genti, ma per farlo è costretto a lasciare quello che già conosce, che già ha vissuto;
- Gesù obbedisce al disegno di Dio e vive questa nuova dimensione della

sua esistenza certamente colma di novità, ma anche come l'unica via per raggiungere il dono di sé. Anche noi, quando ci immergiamo nelle relazioni, siamo chiamati a lasciare le comodità che conosciamo e ci appartengono. Questo non è un passaggio semplice, non siamo nemmeno osannati e acclamati dalla folla, anzi molto spesso potremmo trovarci soli in momenti così; come Gesù nel Getsèmani, ma certamente è questo che ci porterà a donarci e ad assaporare e vivere l'altro come un dono;

- i discepoli dormono nel momento in cui Gesù ha bisogno della loro preghiera e della loro vicinanza. Non è facile riconoscere i momenti di difficoltà degli altri, ma la vera amicizia sta anche nei momenti difficili, quando c'è bisogno di dare conforto, sostegno, aiuto. Nel gioco finale del pomeriggio è stato messo in risalto proprio questo: ho bisogno dell'aiuto degli altri per poter superare i momenti di abbandono e di solitudine.

Segno: i ragazzi sono chiamati a vivere la stessa esperienza che ha vissuto Gesù prima acclamato dalla folla e poi solo a pregare nel Getsèmani. All'inizio della celebrazione i ragazzi si radunano insieme, si faccia attenzione a sottolineare questo insieme. Al termine della lettura del Vangelo i ragazzi sono chiamati a sparpagliarsi nel campo e a vivere il momento della preghiera da soli. Terminato il momento di preghiera personale, ci si ritrova nuovamente in gruppo. È importante che i ragazzi riescano a pregare da soli seguendo la traccia proposta nel libretto dei ragazzi. Potrebbe essere necessario per i ragazzi più piccoli che un educatore li guidi con la voce, pur escludendo la dimensione del gruppo. Al termine del momento di preghiera personale i ragazzi tornano in cerchio per un momento conclusivo. In questo momento a ciascun ragazzo viene offerto un cioccolatino con la promessa che, in caso non venisse accettato, dopo la cena ne saranno donati ben due. Si conclude il momento di preghiera con un canto.

SERA

SERATA

Gli educatori possono scegliere tra le varie proposte di attività serali quella che si adatta meglio al programma di questa giornata.

PREGHIERA

Per la preghiera della sera si suggerisce di seguire lo schema descritto nell'introduzione della guida e riportato nel libretto dei ragazzi.



SCHEMI OPERATIVI

ATTIVITÀ	ORA	TEMPI	LUOGHI	MATERIALI
Colazione			sala da pranzo	
Preghiera			chiesa o altro luogo adatto	libretto ragazzi
Aggancio				costumi di scena; castello; piazza/ porto di Abbién; navi
Fase 1		30'	interno o esterno	fogli di carta, cartoncini colorati, materiale per decorare (pennarelli, matite, tempere, ecc...), colla, scotch
Fase 2		30'	interno o esterno	penne, matite, foglietti di carta/cartoncino
Fase 3		30'	interno o esterno	
Fase 4		30'	interno o esterno	costumi e materiale per le scenette
Pranzo			sala da pranzo	
Fase 1	libretto ragazzi colori	45'	interno	tutto il materiale per realizzare i ritratti in 3D, quindi fogli, colla, cartoncini, materiali di recupero, scotch, carta crespata/velina...
Fase 2		15'	interno o esterno	
Fase 3		60'	esterno	nastro bianco e rosso, bandiere
Dietro le quinte			interno o esterno	libretti e penne
Celebrazione			chiesa o altro luogo adatto	
Cena			sala da pranzo	
Serata				
Preghiera della sera			chiesa o altro luogo adatto	libretto ragazzi colori

PRIMO GIORNO

COSE DA FARE	NOTE
decidere i canti	
preparare la scenetta	
buste di plastica/buste porta-tessere	
dado con tre facce diverse	
campo per il gioco	
cioccolatini	
decidere i cant	

IL TEMPO DELL'ALTRO

SECONDO GIORNO

OBIETTIVO

Il ragazzo apprende che, per vivere le relazioni, ci vuole tempo.

INTRODUZIONE

Il ragazzo in questa giornata sperimenta che il "tempo" nelle relazioni è fondamentale. Ogni relazione, infatti, necessita di un tempo per nascere, crescere, svilupparsi e rafforzarsi e spesso capita che le nostre aspettative sulle dinamiche delle relazioni non si avverino nei tempi e nei modi da noi sperati; ecco che entra quindi in gioco l'importanza del sapere aspettare e dell'aver pazienza.

Proprio come accade ad Abramo, i ragazzi capiranno che i tempi degli altri non corrispondono sempre ai loro e in particolar modo che "il tempo di Dio" è diverso dal nostro tempo. Nelle attività della mattinata la dinamica del tempo viene approfondita nelle relazioni che sono vissute quotidianamente (famiglia e amici/coetanei), soffermandosi in particolar modo sul tempo dedicato alle persone nel prendersi cura di loro. Nel pomeriggio il focus si sposta sulla relazione con Dio e, in particolar modo, sulla differenza tra le nostre aspettative e le tempistiche dei progetti che Dio ha per noi.

PRE ATTIVITA`

Al termine della colazione e prima del momento della preghiera i ragazzi vengono invitati ad osservare uno degli educatori che prepara l'impasto del pane.

Il momento avviene in silenzio, chi sta impastando il pane non deve dare alcuna spiegazione su quello che sta facendo; si richiede ai ragazzi di osservare ogni dettaglio e ogni ingrediente che l'educatore sta utilizzando.

Il pane impastato verrà poi lasciato lievitare tutta la giornata, nel momento della celebrazione pomeridiana verrà poi ripreso e portato come simbolo.

N.B. Consigliamo di fare due impasti o comunque di dividere l'impasto in due prima di metterlo a riposare: una parte dell'impasto verrà portata "cruda" durante la celebrazione per mostrare l'azione della lievitazione collegata al tema dell'attesa, l'altro impasto verrà cotto e il pane ottenuto verrà utilizzato per il momento di condivisione del pane (vedi celebrazione).

MATTINA

PREGHIERA

Brano: Genesi 15, 1-21.

Spunti per la riflessione:

- Abramo vive un momento di crisi. Le promesse che Dio gli aveva fatto non si

sono ancora realizzate e lui fatica ad attendere ancora. Cerca di trovare altre soluzioni (propone lui il suo futuro erede) per ottenere quello che il Signore gli aveva prospettato per la sua vita;

- Quante volte anche noi nella quotidianità siamo presi dalla fretta di arrivare? Di raggiungere quel traguardo il prima possibile?
- Come Abramo ci “rimpiccioliamo” nelle nostre attese;
- Dio, proprio nel momento in cui Abramo dubita, nel momento in cui dubitiamo, si fa più vicino e rinnova le sue promesse: taglio dell’alleanza che porta al rafforzamento del legame/dell’amicizia con Dio;
- Dio ci fa delle grandi promesse, ci chiede di puntare/sognare in grande ed è allora che entra in gioco la dimensione del tempo: il tempo di Dio non è il tempo dell’uomo.

AGGANCIO

Dove: Muraglia cinese.

Quando: 221-206 a.C.

Linee guida: Walter, domatore di bestie, abituato a fustigare gli animali, privo di pazienza, apprende che per vivere le relazioni ci vuole tempo. Avventura nella selva e cattura degli animali. Ritrovamento dei circensi e incontro rivelatore con il guru.

ATTIVITA`

	materiale	cose da preparare
Fase 1	Scalpi, gettoni-orologi, materiale per le diverse sfide, tavoli o banchetti per simulare le bancarelle della “fiera del tempo”	I diversi stand della “fiera del tempo”
Fase 2	Svegli e timer di qualsiasi tipo	Nascondere le sveglie all’interno della casa o all’esterno
Fase 3	Libretto dei ragazzi, penne, pennarelli	

Fase 1

📍 **Spazio:** esterno.

🕒 **Tempo:** 60 minuti.

🎯 **Scopo:** guadagnare il maggior numero di gettoni-orologi.

🔄 **Svolgimento:** i ragazzi gareggiano all’interno della “fiera del tempo”. Il campo da gioco è costituito da un ampio spazio esterno delimitato da delle postazioni in cui si svolgeranno delle sfide. L’idea è quella di ricreare l’ambientazione tipica delle fiere e delle sagre, dove le postazioni potranno essere allestite come delle bancarelle. Il grande gioco si compone di due momenti: la fase dello scalpo e le sfide presso i banchi della fiera. A ciascun ragazzo vengono dati uno scalpo e un gettone di carta a forma di orologio. Al via dell’educatore i ragazzi possono iniziare a sfidarsi a scalpo. Il duello inizia quando uno dei due sfidanti tocca l’avversario. In alternativa allo scalpo possono essere utilizzati dei cappelli con il frontino oppure delle mollette, che dovranno essere agganciate alla maglia dell’avversario. Chi riesce a scalpare lo sfidante ha l’opportunità di scegliere la bancarella in cui proseguire il gioco. Al

banco della fiera l'educatore invita i ragazzi a scommettere almeno un gettone-orologio; al termine della sfida il vincitore si aggiudica tutti i gettoni-orologi puntati in precedenza, mentre l'altro ragazzo riceve un gettone-orologio. In questo modo entrambi potranno ritornare in gioco e ripetere le sfide con altri coetanei.

Come spunto vengono presentati in seguito alcuni esempi di sfide da proporre alle bancarelle della fiera:

- Orologi umani: l'educatore invita i ragazzi a riprodurre un certo orario utilizzando le loro braccia come lancette; vince il ragazzo che imposta l'ora nel minor tempo;
- Stop al tempo: i ragazzi sono invitati a contare con la mente fino ad un certo numero di secondi definito dall'educatore, che è munito di cronometro; gli sfidanti possono fermare il tempo quando ritengono di aver terminato la conta; vince il ragazzo che si avvicina di più per difetto al numero predefinito;
- È l'ora di...: i ragazzi sono invitati ad affrontare una sfida creativa che consiste nell'inventare la suoneria della sveglia più originale;
- Un minuto per vincere: i ragazzi si sfidano ad elencare una serie di oggetti, cose, persone, che appartengono ad una precisa categoria scelta dall'educatore; il tutto si deve svolgere in un minuto di tempo; vince il ragazzo che elenca più voci.

Si invitano gli educatori ad aggiungere più sfide possibili aventi come tema di fondo l'idea di tempo, in modo da rendere il gioco più avvincente e meno ripetitivo.

Fase 2

📍 **Spazio:** interno o esterno.

🕒 **Tempo:** 45 minuti.

🎯 **Scopo:** trovare i timer e le sveglie nascosti per tutta la casa prima che suonino.

👉 **Svolgimento:** i ragazzi sono invitati a cercare delle sveglie, che sono state in precedenza nascoste dagli educatori all'interno o nel giardino della casa (per i ragazzi delle medie si può pensare di ampliare il campo da gioco a tutto il paese). Si possono utilizzare timer da cucina, orologi a sveglia, cellulari e qualsiasi altro oggetto simile. I ragazzi si dovranno impegnare a trovare le sveglie prima che queste inizino a suonare. Non tutti i giocatori hanno a disposizione lo stesso tempo per cercare i timer; infatti, ogni gettone-orologio guadagnato nella prima fase di gioco equivale a tre minuti di ricerca. Una volta scaduto il suo tempo a disposizione il ragazzo è invitato a sedersi per terra ed è momentaneamente escluso dal gioco. I giocatori che hanno più gettoni-orologi sono avvantaggiati perché hanno a disposizione più tempo per ricercare le sveglie; inoltre, questi hanno la possibilità di condividere parte dei loro gettoni-orologi con gli altri componenti della loro squadra, facendoli così tornare in gioco. Vince la squadra che riuscirà a trovare il maggior numero di sveglie prima che inizino a suonare.

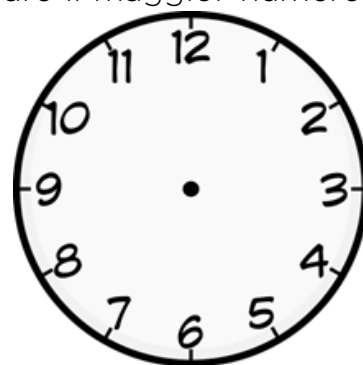
Fase 3

📍 **Spazio:** interno o esterno.

🕒 **Tempo:** 30 minuti.

🎯 **Scopo:** riflettere sul tempo che viene condiviso nelle relazioni di tutti i giorni.

👉 **Svolgimento:** l'educatore invita i ragazzi a riflettere sul tempo che dedicano alle varie relazioni nel loro



quotidiano. Dopo aver pensato e condiviso con i coetanei, i ragazzi possono colorare ogni spicchio del quadrante dell'orologio riportato nel libretto con colori differenti in base al tempo che condividono con le altre persone nel corso della giornata (genitori, fratelli, compagni di scuola, amici, sport, ecc...). Ogni settore dell'orologio può avere ampiezza diversa in base a quanti momenti vengono condivisi e vissuti quotidianamente con le diverse persone.

POMERIGGIO

ATTIVITA'

	materiale	cose da preparare
Fase 1	Maxi dado, il necessario per le "caselle prova"	Tabellone da gioco, 4 pedine per squadra, necessario per le "caselle prova"
Fase 2	proiettore	testimonianza

Fase 1

📍 **Spazio:** interno o esterno.

🕒 **Tempo:** 60 minuti.

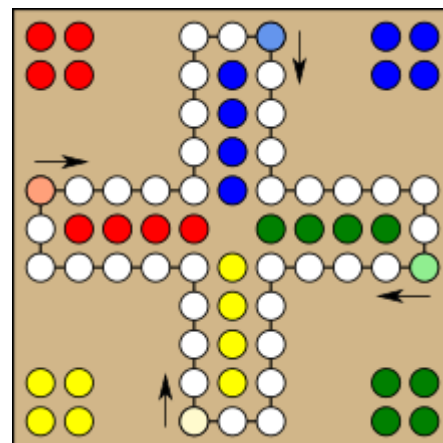
🎯 **Scopo:** portare tutte e quattro le pedine a loro posto senza perdere la pazienza.

🎮 **Svolgimento:** I ragazzi, suddivisi in quattro squadre, si sfidano ad una versione rivisitata del gioco in scatola "Non t'arrabbiare".

L'obiettivo di ogni squadra è di riuscire a portare tutte le proprie pedine (in totale 4) dalla propria casa base al proprio punto d'arrivo, mediante il lancio del dado e superando gli imprevisti delle caselle speciali presenti nel tabellone.

Quando una squadra fa 5 può mettere la propria pedina in gioco. Se la squadra ha almeno una pedina sul tavolo, quando lancia il dado lo muoverà del numero corrispondente. Se una pedina atterra su una casella già occupata dalla pedina di un'altra squadra questa viene rimandata alla sua base.

Nel tabellone sono inoltre presenti delle caselle speciali:



- **CASELLE PROVA:** possono prevedere una prova per la singola squadra o coinvolgere in modalità di sfida tutte e quattro le squadre. Se la prova viene superata la pedina potrà avanzare di 3 caselle;
- **CASELLE PRENDI TEMPO:** bloccano la squadra dal lanciare il dado per un turno. Per rendere più interessante il gioco (soprattutto) per i 12/13 il capitare su queste caselle può essere accompagnato dalla lettura di piccoli aforismi/pensieri/racconti sull'attesa e la pazienza;
- **CASELLE BONUS:** permettono di far avanzare tutte le pedine in gioco di 3 caselle;
- **CASELLE MALUS:** fanno retrocedere la pedina capitata nella casella di 3

posizioni.

Quando si lancia il dado, se esce il numero 6, la squadra muove la pedina e lancia nuovamente il dado, se però il numero 6 esce per tre volte consecutive nello stesso turno la pedina torna alla base di partenza.

Ogni volta che esce il numero 5 si deve prendere una nuova pedina dalla casa base e metterla in gioco, se la squadra non ha più pedine in casa base può scegliere quale, tra le diverse pedine in campo, muovere.

Viene lasciata libertà agli educatori e alla loro fantasia di modificare ed elaborare altre rivisitazioni del gioco, complicandolo o semplificandolo in relazione all'età e al gruppo di ragazzi.

Fase 2

📍 **Spazio:** interno.

🕒 **Tempo:** 20-30 minuti.

🎯 **Scopo:** ascoltare una testimonianza.

👉 **Svolgimento:** in questa fase viene data l'opportunità ai ragazzi di ascoltare la testimonianza di vita di persone che, nel proprio percorso e nella propria quotidianità, si sono rese conto che quella con Dio è una relazione vera e propria e soprattutto che il nostro tempo è diverso da quello di Dio. Nella testimonianza dovrebbero emergere sia le difficoltà che questo comporta, ma sottolineando anche gli aspetti belli e significativi che ci fanno comprendere l'amore che il Signore ha verso di noi e l'imparare anche a saper aspettare i suoi tempi, senza vivere ogni fase della vita con ansia ed impazienza.

Nel materiale online si trova un esempio di testimonianza, consigliamo però, se possibile, di trovare dei testimoni da poter invitare direttamente al campo, per rendere il momento più interattivo e dinamico.

DIETRO LE QUINTE

L'educatore-facilitatore può dare il via a questo momento con la seguente domanda:

Nelle mie relazioni so essere paziente e aspettare i tempi degli altri?

Altre domande utili:

- Nella tua esperienza ci sono stati episodi in cui ti sei arrabbiato perchè non hai saputo aspettare i tempi delle persone che ti circondano?
- Quanto tempo dedichi alle persone a cui vuoi bene? Come impieghi il tempo che passi con loro?

CELEBRAZIONE

Introduzione: Abramo vive un momento di crisi nella sua relazione con Dio: non vede il realizzarsi della promessa che quest'ultimo gli aveva fatto nelle tempistiche immaginate e desiderate, ma Dio gli fa sentire la sua presenza, rinnova le sue promesse e rafforza il suo legame con Abramo. Il Signore ci ha a cuore e tiene a noi, i suoi figli, e alla relazione con lui. Proprio per questo si fa vero uomo condividendo con noi la sua vita e, anzi, dedicandola interamente a noi. Ogni domenica abbiamo l'occasione di un tempo di relazione e condivisione con lui nel momento dell'Eucarestia:

spezziamo il pane e lo condividiamo.

Vangelo: Luca 22, 14-20

Spunti per la riflessione:

- Nell'ultima cena Gesù vive assieme ai discepoli, con cui ha viaggiato e intessuto relazioni negli ultimi tre anni; conscio del destino che lo attende, sceglie comunque di ritagliarsi del tempo per stare con loro fino alla fine;
- Gesù sosta con i discepoli e con tutti noi a tavola, se ci pensiamo anche nella nostra vita quotidiana è il momento per eccellenza in cui si costruiscono e si intessono i nostri legami, le nostre amicizie. Il tempo passato insieme a tavola ci permette di gustare delle relazioni. La mensa è il luogo dell'Eucarestia. E proprio l'Eucarestia rappresenta il simbolo per eccellenza dell'amicizia eterna tra Dio e l'uomo;
- La condivisione del pane non è solo il dividere con gli altri un bene materiale che soddisfa i bisogni del corpo, ma è condividere se stessi, dare cura, attenzioni, dedicare il proprio tempo, sapersi donare. Con questa condivisione saziamo la nostra fame spirituale.

Segno: Viene mostrato ai ragazzi come il pane impastato al mattino, lasciato a riposo per un'intera giornata, sia lievitato, così con il tempo, i giusti ingredienti il lievito (nel caso del pane) e l'amore le cose crescono, proprio come le relazioni. Una parte dell'impasto viene cotta prima della celebrazione per poter poi compiere insieme ai ragazzi il gesto dello spezzare il pane e dividerlo insieme. Nonostante l'importanza del gesto, raccomandiamo di prestare attenzione delle normative sanitarie vigenti.

N.B.: Il punto chiave del mangiare il pane durante la celebrazione è per richiamare la bellezza del condividere nelle relazioni, non si richiede di rivivere il momento dell'Eucarestia.

SERA

SERATA

Gli educatori possono scegliere tra le varie proposte di attività serali quella che si adatta meglio al programma di questa giornata.

PREGHIERA

Per la preghiera della sera si suggerisce di seguire lo schema descritto nell'introduzione della guida e riportato nel libretto dei ragazzi.

SCHEMI OPERATIVI

ATTIVITÀ	ORA	TEMPI	LUOGHI	MATERIALI
Colazione			sala da pranzo	
Pre-fase		10'	sala da pranzo	farina, acqua, pane, lievito, sale ciotola
Preghiera			chiesa o altro luogo adatto	libretto ragazzi
Aggancio			salone	costumi di scena; castello; piazza/ porto di Abbién; navi
Fase 1		60'	esterno	scalpi, gettoni-orologi, materiale per le diverse sfide, tavoli o banchetti per simulare le bancarelle della "fiera del tempo"
Fase 2		30'	esterno o interno	svegli e timer
Fase 3		30'	interno o esterno	libretto ragazzi, penne e pennarelli
Pranzo			sala da pranzo	
Fase 1		60'	interno o esterno	maxi dado, pedine, tabellone
Fase 2		20'/30'	salone	proiettore, computer, testimoni fisici o video testimonianza
Dietro le quinte			interno o esterno	libretti e penne
Celebrazione			chiesa o altro luogo adatto	
Cena			sala da pranzo	
Serata				
Preghiera della sera			chiesa o altro luogo adatto	libretto ragazzi colori

SECONDO GIORNO

COSE DA FARE	NOTE
impastare il pane	
decidere i canti e preparare la recitazione di Abramo e Sara	
preparare la scenetta	
preparare i diversi stand.	
nascondere le sveglie e i timer	
decidere i canti	
decidere i canti	

ALTI UGUALI TERZO GIORNO

OBIETTIVO

Il ragazzo sperimenta che, per prendersi cura dell'altro, bisogna saper stare alla pari.

INTRODUZIONE

Abramo e Sara ricevono la visita di tre ospiti misteriosi, li accolgono e si prendono cura di loro ospitandoli nelle ore più calde della giornata e, cucinando per loro, donano il meglio di ciò che hanno da offrire. Il ragazzo in questa giornata, sulle orme di Abramo e Sara, vive a pieno cosa significa prendersi cura dell'altro, aiutarlo e farsi prossimo, non però con un atteggiamento di superiorità ma sentendosi alla pari. Vive la dimensione della reciprocità delle relazioni, della bellezza del prendersi cura, ma anche del ricevere cura e attenzioni da parte dell'altro. Per questa giornata è prevista l'escursione.

MATTINA

PREGHIERA

Brano: Genesi 18, 1-8

Spunti per la riflessione:

- Nel brano si assiste ad una scena di ospitalità: Abramo è molto vecchio (ha 99 anni) e, nonostante questo, si dedica con cura alla preparazione di un lauto banchetto nel momento più caldo della giornata, per accogliere tre ospiti stranieri, che rappresentano la presenza divina del Signore;
- Secondo la tradizione l'ospitalità è sacra; per questo Abramo e Sara accoglie i tre uomini e si impegna a sfamarli e a lavare loro i piedi;
- Questo passaggio della vita di Sara e Abramo appare fondamentale per comprendere ciò che accade successivamente: solo attraverso quest'esperienza di ospitalità verso degli stranieri, la coppia può accogliere un figlio, che è lo straniero per eccellenza.

AGGANCIO

Dove: Alla corte dei Medici, Palazzo Pitti, Firenze.

Quando: Fine Medioevo/Umanesimo-Rinascimento: ambientazione carnevalesca.

Linee guida: Ascanio, il prestigiatore, che è solito avere manie di controllo sugli altri ed essere capo accentratore, impara a prendersi cura dell'altro e mettersi alla pari. Intrusione a palazzo, primo incontro con Arianna, consegna degli inviti per la festa. Litigio e arrivo del prestigiatore in piazza. Peripezie con il giullare e Arianna. Ritorno a palazzo e recupero del cubo.

ATTIVITA`

	materiale	cose da preparare
Fase 1	spaghetti	bigliettini con i nomi dei ragazzi
Fase 2	necessario per il pranzo	

Fase 1

📍 **Spazio:** percorso dell'escursione.

🕒 **Tempo:** durata dell'escursione fino alla pausa pranzo.

🎯 **Scopo:** prendersi cura dello spaghetti dell'altro come fosse il proprio.

📌 **Svolgimento:** Prima di partire per l'escursione viene affidato ad ogni ragazzo uno spaghetti, con l'obiettivo di conservarlo nel proprio zaino cercando di mantenerlo integro il più possibile. Durante una delle pause della camminata si radunano i ragazzi e ognuno pesca un biglietto con il nome di un compagno. Il ragazzo riceverà lo spaghetti del compagno pescato e da quel momento in poi avrà il compito di custodire e preservare lo spaghetti dell'altro, fino al traguardo dell'escursione.

Fase 2

📍 **Spazio:** luogo del pranzo al sacco.

🕒 **Tempo:** durata della pausa pranzo.

🎯 **Scopo:** collaborare nella realizzazione del pranzo e dividerlo insieme.

📌 **Svolgimento:** Per questa attività viene lasciata la libertà di metterla in pratica oppure no, in base alle possibilità di ogni gruppo e parrocchia.

Arrivati alla destinazione per il pranzo i ragazzi aiutati dagli educatori si impegnano nel preparare tutti insieme il pranzo, gli uni per gli altri per poi consumarlo e dividerlo insieme. Un'idea può essere quella di arrivare con tutto il necessario per i panini e comporli poi sul posto.

Lasciamo però spazio alla fantasia e alle possibilità di ogni parrocchia.

POMERIGGIO

ATTIVITA`

	materiale	cose da preparare
Celebrazione	catino, acqua, asciugamano	

DIETRO LE QUINTE

Durante la giornata il ragazzo sperimenta il prendersi cura dell'altro in una dimensione di reciprocità, e scopre che nelle relazioni autentiche è necessario mettersi alla pari, saper stare sullo stesso piano.

L'educatore-facilitatore può dare il via a questo momento con la seguente domanda

Come ho sperimentato il prendermi cura delle persone che mi sono vicine? Che

azioni metto in pratica quando accolgo e mi prendo cura dell'altro?

Altre domande utili:

- Come mi sento quando mi dedico alla cura delle persone a me care? E come mi sento a mia volta quando sento di essere io quello accolto e a cui sono rivolte le attenzioni?
- Riesco a vivere le mie amicizie e le relazioni senza sentirmi superiore o inferiore?

CELEBRAZIONE

Introduzione: In questo giorno di camposcuola i ragazzi sono chiamati a prendersi cura dell'altro, a mettersi gli uni al servizio degli altri; tutti sullo stesso livello, in un dimensione di reciprocità, ad accogliere e donarsi. Proprio come Abramo e Sara, accolgono e ospitano i tre viandanti offrendo la miglior ospitalità possibile. Anche Gesù, facendosi vero uomo e prendendosi cura di noi, come nell'episodio della lavanda dei piedi, ha scelto di mettersi al nostro pari.

Svolgimento: sarà divisa in tre fasi e in luoghi diversi.

1. inizia in uno spazio esterno a pochi metri dall'arrivo presso la casa dal ritorno dell'escursione. In questa fase la celebrazione comincia con un **canto** e una **preghiera insieme**, la lettura del **brano della lavanda dei piedi** (Giovanni 13, 1-15) e la riflessione.

Spunti per la riflessione:

- Gesù nella relazione con i discepoli non si pone con toni di superiorità, ma, fattosi uomo, si dedica completamente a loro, si prende cura degli apostoli, addirittura lava loro i piedi;
- Nel mondo antico lavare i piedi era il più grande segno di ospitalità. Anche Abramo e Sara fanno lavare i piedi ai tre viandanti. Gesù insegna a lavarci i piedi gli uni con gli altri: ad essere accoglienti, ospitali a prenderci cura tra noi come lui stesso fa con tutti noi.

Dopo la lettura del vangelo i ragazzi vengono divisi a coppie.

2. **Segno:** i ragazzi sono seduti in cerchio. Ad ogni ragazzo viene chiesto di pensare ad una parola/pensiero/aggettivo positivo da riferire in un secondo momento al compagno seduto alla propria destra.

I ragazzi vengono fatti partire una coppia alla volta in silenzio, arrivando leggermente distanziati alla casa. Si abbia l'accortezza che qualche educatore supervisioni il percorso in modo da far mantenere il clima di preghiera, ma anche per questioni di sicurezza.

Arrivati a casa troveranno un educatore o l'assistente ad attenderli. In questo momento sperimenteranno la lavanda dei piedi. A catena, i ragazzi si laveranno i piedi nell'ordine in cui erano seduti nel cerchio. Nel momento in cui avviene la lavanda il ragazzo dice al proprio compagno la parola/pensiero positivo che ha elaborato nella fase uno.

Terminato questo momento, si sposteranno in un terzo luogo in cui si terminerà il momento di preghiera.

3. All'arrivo di tutti i ragazzi si conclude la celebrazione con una **breve riflessione sul gesto** appena compiuto e con una **preghiera** e un **canto di conclusione**.

N.B.

Si consiglia di gestire bene i tempi dell'escursione, per dedicare un tempo adeguato alla celebrazione.

E' importante che il momento della lavanda dei piedi non sia slegato dalla successiva riflessione finale, ma si lascia comunque libertà nel gestirlo se viverlo tutti insieme o lasciare il messaggio conclusivo ai gruppetti che arrivano, per poi organizzare e gestire in maniera più fluida le docce.

SERA

SERATA

Gli educatori possono scegliere tra le varie proposte di attività serali quella che si adatta meglio al programma di questa giornata.

PREGHIERA

Per la preghiera della sera si suggerisce di seguire lo schema descritto nell'introduzione della guida e riportato nel libretto dei ragazzi.

P.E.P - PIANO EMERGENZA PIOGGIA

INTRODUZIONE

Se le condizioni meteorologiche non permettono l'escursione, si propongono dei giochi da svolgere all'interno della casa. Gli educatori valutino le tempistiche in base alla possibilità di salvare l'esperienza dell'escursione almeno per mezza giornata. Ad ogni modo, nello sfortunato caso di maltempo, la pioggia può diventare una valida alleata per improvvisare un'attività subito prima della doccia: un gioco di movimento sotto l'acqua è un'esperienza da ricordare!

Le attività proposte di seguito riprendono il tema della giornata, anche se in modo diverso rispetto all'escursione.

MATTINO

ATTIVITA'

	materiale	cose da preparare
	Materiale per i diversi giochi a stand	

⌚ **Tempo:** 120 minuti (20 minuti a stand)

👉 **Svolgimento:** si propongono ai ragazzi dei giochi a stand che hanno come filo conduttore il tema del camposcuola: il circo.

STAND 1 - MIMO DANCE

Nella stanza sono segnate sul pavimento quattro postazioni, disposte secondo i vertici di un rombo. Sono invitati a giocare quattro ragazzi alla volta, mentre i rimanenti fanno da pubblico. Un ragazzo, il frontman, si posiziona nella postazione davanti, in modo da avere dietro di sé gli altri tre compagni, che hanno il ruolo di mimi. Quando l'educatore fa partire la musica, i mimi iniziano a ballare riproducendo i passi del frontman; ad ogni cambio della musica, i ragazzi si devono scambiare di posto in senso orario.

STAND 2 - LA SCATOLA MAGICA

L'educatore ha il compito di impersonare un prestigiatore. I ragazzi sono invitati a posizionarsi in fila indiana di fronte alla scatola magica del prestigiatore. A turno ogni ragazzo ha la possibilità di mettere le mani all'interno della scatola, dove l'educatore ogni volta posiziona un oggetto differente. Il giocatore deve indovinare l'oggetto che ha tra le mani, senza avere la possibilità di vederlo.

STAND 3 - PERCORSO SNODATO

In questo stand l'educatore interpreta la parte di un contorsionista. I ragazzi sono invitati ad affrontare un percorso preparato con il nastro bianco e rosso, simulando un sistema di allarme con i fasci laser. I ragazzi sono chiamati ad arrivare al termine del percorso senza toccare i fili, mettendo in pratica le loro abilità di movimento e flessione, tipiche dei contorsionisti.

STAND 4 - MANTIENI L'EQUILIBRIO

Lo scopo del gioco è di decretare il migliore apprendista equilibrista. I ragazzi sono invitati a posizionarsi in ordine sparso per la stanza, in cui si svolge lo stand. Ad ogni manche l'educatore fornisce delle indicazioni sulla posizione che devono assumere i ragazzi, ad esempio, rimanere in equilibrio con un solo piede di appoggio oppure restare più a lungo possibile con un libro posizionato sulla testa. Ad ogni manche l'educatore può decidere di aumentare il grado di difficoltà, aumentando il numero di libri sulla testa, bendando i ragazzi o dando precise indicazioni sulla posizione di braccia, mani e gambe.

STAND 5 - SPEGNI-FUOCO

L'educatore ha il compito di impersonare un mangiafuoco. I ragazzi hanno il compito di spegnere delle candele/lumini posti ad una certa distanza con delle pistole ad acqua ad ogni manche si può incrementare la difficoltà aumentando la distanza tra

il ragazzo e le candele. Si consiglia di svolgere lo stand in un luogo all'aperto, ma riparato, come un portico o una tettoia.

STAND 6 - PROVA A NON RIDERE

L'educatore, travestito da pagliaccio, racconta delle brevi barzellette o dei colmi; i ragazzi si devono trattenere dalle risate e cercare di non ridere. Una volta che il ragazzo ridacchia è eliminato dal gioco. Vince il ragazzo che rimane più a lungo serio.

POMERIGGIO

ATTIVITA`

	materiale	cose da preparare
	Casse, musica	

⌚ **Tempo:** 60 minuti

🎯 **Scopo:** provare l'esperienza di prendersi cura di un coetaneo.

🕒 **Svolgimento:** i ragazzi sono invitati a svolgere un laboratorio chiamato "Dante e Beatrice". L'educatore invita i ragazzi a suddividersi in coppie; si suggerisce di formarle già in precedenza in modo che siano il più eterogenee possibile. Un membro della coppia nella prima parte del laboratorio ricopre il ruolo di Dante, mentre l'altro Beatrice. Il ragazzo che impersonifica Dante viene bendato, mentre Beatrice ha il compito di proteggere e prendersi cura di lui. Al via dell'educatore, i ragazzi cominciano a camminare liberamente per la stanza; in particolare, Beatrice accompagna Dante, che è bendato, tenendolo per mano e impedendo che si scontri con altre persone o oggetti. Successivamente Beatrice conduce Dante soltanto con la sua voce, senza tenerlo per mano: è lei che gli indica la strada. Come terzo step si suggerisce di lasciare Dante libero di camminare dove preferisce. In questo momento Beatrice rimane sempre dietro a Dante in modo da intervenire solo per evitare possibili scontri e inciampi. In un secondo momento l'educatore invita le coppie a disporsi liberamente nella stanza, ritagliandosi dello spazio solo per loro. In questo momento Beatrice, prima di salutare Dante, si prende cura per l'ultima volta del sommo poeta. In seguito i ragazzi possono rivivere l'esperienza scambiandosi i ruoli dei due protagonisti.

Si invitano gli educatori a guidare i ragazzi durante il laboratorio spiegando ogni passaggio e si suggerisce di accompagnare l'esperienza mettendo come sottofondo delle musiche rilassanti.

SCHEMI OPERATIVI

ATTIVITÀ	ORA	TEMPI	LUOGHI	MATERIALI
Colazione			sala da pranzo	
Preghiera			chiesa o altro luogo adatto	libretti ragazzi, libretti dei canti
Aggancio			salone	costumi e oggetti di scena
Fase 1		durante l'escursione	in uscita	spaghetti biglietti con i nomi dei ragazzi
Pranzo		durante l'escursione	in uscita	necessario per il pranzo
Dietro le quinte		durante il rientro verso casa 20'	in uscita	libretto ragazzi penne guida educatore
Celebrazione (inizio)		20'	all'aperto, poco prima del rientro	libretto ragazzi, penne, guida educatore, libretto dei canti
Celebrazione (lavanda dei piedi)		30'	all'aperto	catini brocche d'acqua asciugamani
Celebrazione (conclusione)		10'	intero o esterno	libretto dei ragazzi libretto dei canti
Cena			sala da pranzo	
Serata			salone	proiettore, compute, casse, film
Preghiera della sera			chiesa o altro luogo adatto	libretto ragazzi libretto dei canti

P.E.P. - PIANO EMERGENZA PIOGGIA

Stand 1		20'	interno	casse per la musica, Scotch carta per segnare le quattro postazioni
Stand 2		20'	interno	scatolone con foro, oggetti vari
Stand 3		20'	interno	nastro bianco-rosso
Stand 4		20'	interno	
Stand 5		20'	interno o esterno in un luogo coperto da tettoia	candele o lumini, accendino, pistole ad acqua
Stand 6		20'	interno	barzellette
Pranzo				
Fase 2		60'	interno	casse per la musica

TERZO GIORNO

COSE DA FARE	NOTE
decidere i canti, preparare recitazione Abramo e Sara	
preparare la scenetta	
bigliettini con nomi dei ragazzi	
decidere i canti	
preparare le postazioni per la lavande dei piedi	
decidere i canti	
decidere i canti	

posizionare le casse per la musica segnare sul pavimento le quattro postazioni	
procurarsi uno scatolone ed effettuarci un foro per consentire di mettere all'interno le mani	
preparare il percorso con nastro bianco e rosso	
posizionare e accendere le candele caricare le pistole con acqua	
preparare una lista di barzellette e colmi o in alternativa cercare un video comico adatto ai ragazzi	
preparare una scaletta del laboratorio	

ANCORA DI PIU` QUARTO GIORNO

OBIETTIVO

Il ragazzo si sorprende della ricchezza delle relazioni, poiché spesso superano le sue aspettative.

INTRODUZIONE

La storia di Abramo e Sara raggiunge un momento fondamentale nell'incontro con i messaggeri di Dio che annunciano la nascita di Isacco, il figlio da tanto promesso e atteso. La risata di Sara può significare tante emozioni: lo stupore per un annuncio inatteso e considerato impossibile, l'incredulità, la meraviglia. Nell'esperienza dei ragazzi si ride per tanti motivi: imbarazzo, allegria e gioia, stupore, derisione. In questa giornata hanno l'occasione di scoprire che la fede, come ogni amicizia, non è seria e pesante, ma è leggerezza profonda. Nel celebrare il perdono anche i ragazzi, come Sara e Abramo, fanno esperienza di un Dio che mai abbandona, che solleva e libera dalla tristezza, che stupisce sempre per i doni grandi che superano ogni aspettativa.

MATTINA

PREGHIERA

Brano: Genesi 18, 9-16

Spunti per la riflessione:

- Sara resta spiazzata dall'annuncio dei tre visitatori: come può arrivare il figlio che ha tanto desiderato? Ormai è troppo tardi! Per questo ride, di imbarazzo? Di stupore? Di incredulità?
- Anche a noi capita spesso di ridere: in quali situazioni? Per quale motivo? Come ci sentiamo quando ridiamo?
- Lo stile di Dio non è di rimprovero nei confronti di Sara, anche lui è sorridente e leggero: la fede è gioia!

AGGANCIO

Dove: a Manhattan, sulle rive del mare.

Quando: anni '20 del '900.

Linee guida: Donatella, l'esibizionista, viene messa in disparte dagli altri personaggi in quanto disabile, al termine delle diverse peripezie però si sorprende della ricchezza delle relazioni. Pattinata al Rockefeller Center, incontro di Donatella con il gentiluomo e rivelazione del proprio sé. Tour per la città e recupero del cubo.

ATTIVITÀ

TUTTE LE RAGIONI PER RIDERE: UN GIOCO PER OGNI TIPO DI RISATA

	materiale	cose da preparare
Fase/ stand 1	un piatto di cartone per ogni ragazzo e pennarelli palle di carta di giornale libretti dei ragazzi e penne	palle di carta di giornale
Fase/ stand 2	scalpi con emoticon libretti dei ragazzi e penne	emoticon sugli scalpi
Fase/ stand 3	birilli, coni o altro con emoticon libretti dei ragazzi e penne	emoticon sui birilli
Fase/ stand 4	fazzoletto con emoticon libretti dei ragazzi e penne	emoticon sul fazzoletto

Le attività del mattino possono svolgersi a stand (rotazione) oppure una dopo l'altra tutte le squadre insieme. Ogni gioco è introdotto da una scenetta che mostra una situazione in cui si ride per un motivo.

I temi delle scenette sono illustrati qui di seguito, ma la preparazione/improvvisazione delle stesse dev'essere premura degli educatori.

⌚ **Tempo:** 120 minuti (30 minuti a stand)

Fase/stand 1 - ABBATTI L'IMBARAZZO

📍 **Spazio:** esterno, in un campo diviso a metà.

🎯 **Scopo:** abbattere più piatti-imbarazzo possibile.

🕒 **Svolgimento:** Dopo la scenetta degli educatori sulla risata come imbarazzo, i ragazzi, muniti di palle di carta e di un piatto su cui hanno disegnato l'emoticon della risata imbarazzata, vengono divisi in due campi, a distanza di tiro l'uno dall'altro. Ogni ragazzo si stende per terra e davanti a sé pianta verticalmente in terra il proprio piatto. Al via, ogni ragazzo tira contro il piatto di un avversario. Quando il piatto è abbattuto, il suo proprietario è fuori dal gioco. Vince la squadra che elimina più risate dopo un determinato tempo.

Al termine del gioco l'educatore invita ciascun ragazzo e ragazza a scrivere sul libretto una situazione in cui ha riso per l'imbarazzo, come si è sentito/a e come hanno reagito le persone che erano con lui/lei.

Fase/stand 2 - CATTURA LA RISATA

📍 **Spazio:** esterno, in uno spazio ampio.

🎯 **Scopo:** catturare più risate possibile.

🕒 **Svolgimento:** Dopo la scenetta degli educatori sulla risata in un momento divertente, si gioca allo scalpo a terzetti agganciati sottobraccio. Il giocatore al centro ha lo scalpo (un fazzoletto o una striscia di stoffa con l'emoticon della risata divertita) e i giocatori laterali possono prendere lo scalpo agli avversari con la mano libera. I terzetti che vengono scalpati possono rientrare in gioco andando dall'educatore e raccontandogli una barzelletta o una situazione divertente e scambiandosi i ruoli. Al termine del gioco l'educatore invita ciascun ragazzo e ragazza a scrivere sul

libretto una situazione in cui ha riso per il divertimento, come si è sentito/a e come hanno reagito le persone che erano con lui/lei.

Fase/stand 3 - ABBATTI LA DERISIONE

📍 **Spazio:** interno o esterno.

🎯 **Scopo:** restare l'unico giocatore.

🕒 **Svolgimento:** Dopo la scenetta degli educatori sulla risata come derisione (si faccia riferimento a una situazione legata al bullismo), si gioca a gruppi di giocatori che tenendosi per mano formano un cerchio intorno a un oggetto (birillo, cono o sgabello), tale che possa cadere appena toccato e che rappresenta una persona derisa (ridere per mettere in difficoltà, sull'oggetto si metta l'emoticon della derisione). I giocatori girano attorno alla derisione, ciascuno sforzandosi di farla rovesciare al vicino e cercando di evitare di rovesciarla egli stesso. Chi fa cadere la derisione esce dal gioco. Si continua finché non resta che un solo giocatore.

Al termine del gioco l'educatore invita ciascun ragazzo e ragazza a scrivere sul libretto una situazione in cui ha riso per mettere in difficoltà (o in cui è stato vittima di derisione), come si è sentito/a e come hanno reagito le persone che erano con lui/lei.

Fase/stand 4 - RIDO DA NON CREDERCI

📍 **Spazio:** esterno.

🎯 **Scopo:** catturare più risate possibile.

🕒 **Svolgimento:** Dopo la scenetta degli educatori sulla risata come stupore e incredulità, si gioca a fazzoletto (il gioco classico). L'educatore tiene un fazzoletto con l'emoticon dello stupore. Quando i ragazzi chiamati arrivano davanti al fazzoletto, devono fare espressioni di stupore con cui distrarre l'avversario. Chi riesce a portare il fazzoletto nel proprio campo, guadagna due punti, se riesce a mostrare stupore e incredulità con l'espressione del viso e del corpo; altrimenti guadagna un solo punto.

Al termine del gioco l'educatore invita ciascun ragazzo e ragazza a scrivere sul libretto una situazione in cui ha riso perché incredulo dell'esperienza che gli era capitata, come si è sentito/a e come hanno reagito le persone che erano con lui/lei.

POMERIGGIO

CELEBRAZIONE PENITENZIALE

Introduzione: La celebrazione comincia con un **canto** e una **preghiera insieme**.

Primo momento - CONFESSIONE DELLA LODE

Raccogliere motivi di gioia e lodare il Signore con un canto che esprima allegria e usando parole e gesti di sorriso: «Sorridi perché hai ricevuto tanti doni».

Secondo momento - CONFESSIONE DELLA VITA

Vangelo: Luca 23, 13-46

Spunti per la riflessione:

- Gesù sulla croce ci sorprende? I due ladroni? Gesù arriva a dare la sua

- vita per noi. Libertà e perdono che vanno oltre la morte
- Fede del sorriso, non come peso
- Non ridere per paura e tristezza (peccato capitale?) rapporto deformato con il tempo
- Dio ascolta il grido degli ultimi, i derisi
- Dio ci accompagna nelle scelte giuste e sbagliate che facciamo, ci stupisce
- Dio non molla nessuno e nessuna strada, ci lascia increduli per il tanto amore
- La promessa si realizza.
- C'è poco da ridere... ma ci sorprende.

Esame di coscienza sull'amore sorprendente di Gesù e sulla fede come dono di gioia

TERZO momento - CONFESSIONE DELLA FEDE

Si vive il "Dietro le quinte" in cui ognuno si prende un impegno e poi tutti insieme si conclude la celebrazione con una "professione di fede" che riprenda quanto realizzato nel laboratorio con il riso: «Credo che ...»

LABORATORI DURANTE LA CELEBRAZIONE

	materiale	cose da preparare
Laboratorio 1	coperte	vedere i video per prepararsi a gestire il laboratorio
Laboratorio 2	riso, colla vinilica, cartoncini, matite, tempere	

Laboratorio 1 - la risata è contagiosa, i benefici della risata

📍 **Spazio:** esterno sul prato o interno su delle coperte.

🕒 **Tempo:** 20 minuti.

🎯 **Scopo:** sperimentare i benefici della risata.

🔄 **Svolgimento:** esperienza con lo yoga della risata e sperimentare la risata sulle pance

Ai link presenti qui di seguito è possibile vedere le attività dello yoga della risata da proporre ai ragazzi durante il laboratorio.

Si può finire disponendosi tutti per terra distesi in cerchio, ognuno con la testa sulla pancia dell'altro: il primo esclama "AH!", il secondo "AHAH!", il terzo "AHAHAH!" e così via. Andando avanti, sarà sempre più difficile rispettare la sequenza, perché il movimento della pancia farà saltellare la testa che vi è appoggiata e innescherà una risata incontrollata. Se un ragazzo o un educatore inizia a ridere in modo incontrollato, la risata contagierà tutti gli altri!

Yoga della Risata per la scuola

(<https://www.youtube.com/watch?v=sqInIfL96Rs>)

Yoga della Risata - Grandi e piccoli insieme a ridere in un prato

<https://www.youtube.com/watch?v=uN5OnN6rAqE>

Laboratorio 2 - un mosaico di riso

📍 **Spazio:** esterno seduti per terra o interno.

🕒 **Tempo:** 20 minuti.

🎯 **Scopo:** costruire un mosaico.

👉 **Svolgimento:** ogni ragazzo disegna realisticamente o simbolicamente cosa significa per lui che la fede è leggera, dopo essersi confrontato brevemente in gruppo con l'educatore. Poi, usando colla vinilica e chicchi di riso, riempie il disegno come un mosaico. Il riso può essere colorato prima o dopo.

Per aiutare i ragazzi a comprendere in che senso la fede è "leggera", l'educatore può usare alcuni stimoli.

Per esempio, può invitare i ragazzi a completare la frase «*Essere amico/a di Gesù è come ...*» con «volare, perché mi sento libero» o «giocare con i miei amici»; oppure «*Seguire Gesù mi fa sentire...*» con «...».

È importante che l'educatore, quando propone il laboratorio, pensi bene alla frase stimolo in base all'età dei ragazzi e alla loro sensibilità.

DIETRO LE QUINTE

L'educatore-facilitatore può dare il via a questo momento con la seguente domanda

**Oggi abbiamo scoperto che la risata ha molti significati,
alcuni ci fanno bene, altri no.**

**Come mi posso impegnare a sorridere e a ridere
per far star bene me e gli altri? Chi in particolare?**

Altre domande utili:

- Ci sono situazioni in cui la risata di qualcuno ti ha fatto male? Perché?
- Ci sono situazioni in cui la risata di qualcuno ti ha fatto bene? Perché?

SERA

SERATA

Gli educatori possono scegliere, tra le varie proposte di attività serali quella che si adatta meglio al programma di questa giornata.

PREGHIERA

Per la preghiera della sera si suggerisce di seguire lo schema descritto nell'introduzione della guida e riportato nel libretto dei ragazzi.



SCHEMI OPERATIVI

ATTIVITÀ	ORA	TEMPI	LUOGHI	MATERIALI
Colazione			sala da pranzo	
Preghiera			chiesa o altro luogo adatto	Libretto ragazzi, costumi per Abramo e Sara
Aggancio			salone	costumi
Fase/stand 1		30'	esterno, campo diviso a metà	un piatto di cartone per ogni ragazzo e pennarelli palle di carta di giornale libretti dei ragazzi e penne
Fase/stand 2		30'	esterno, spazio ampio	scalpi con emoticon libretti dei ragazzi e penne
Fase/stand 3		30'	interno o esterno	birilli, coni o altro con emoticon libretti dei ragazzi e penne
Fase/stand 4		30'	esterno	fazzoletto con emoticon libretti dei ragazzi e penne
Pranzo			sala da pranzo	
Celebrazione (inizio)		15'	chiesa o altro luogo adatto	libretto ragazzi
Laboratorio 1		20'	interno su coperte o esterno su prato	coperte
Laboratorio 2		20'	interno o esterno	riso, colla vinilica, cartoncini, matite, tempere
Preparazione confessione		20'	luogo che favorisce raccoglimento	libretto ragazzi penne libretto dei canti
confessione		20'	vicino ai confessori	libretto ragazzi penne libretto dei canti
Dietro le quinte		20'	luoghi diversi	libretto ragazzi penne guida educatore
Celebrazione (conclusione)		10'	chiesa o altro luogo adatto	libretto ragazzi mosaico di riso
Cena			sala da pranzo	
Serata				
Preghiera della sera			chiesa o altro luogo adatto	libretto ragazzi colori

QUARTO GIORNO

COSE DA FARE	TEMPI
decidere i canti preparare la recitazione di Abramo e Sara	
preparare la scenetta	
palle di carta di giornale	
emoticon sugli scalp	
emoticon sui birilli	
emoticon sul fazzoletto	
decidere i canti	
vedere i video per prepararsi a gestire il laboratorio	
decidere i canti	
decidere i canti	
decidere i canti	
decidere i canti	

FINALMENTE LIBERI

QUINTO GIORNO

OBIETTIVO

Il ragazzo riconosce che la vera relazione è un dono e lascia liberi.

INTRODUZIONE

In questo capitolo conclusivo della storia biblica che ci ha accompagnato, il Signore mette alla prova Abramo, chiedendogli di sacrificare il figlio Isacco, che è appena un ragazzo. L'episodio va interpretato come prova nei confronti di Abramo piuttosto che come sacrificio di Isacco, perché Abramo deve dare prova della sua fede nel Signore, che gli ha donato un figlio, e dimostrare di non voler possedere l'altro, nemmeno questo figlio che tanto aveva atteso. L'obbedienza di Abramo soddisfa il Signore e un angelo interrompe il sacrificio, salvando Isacco.

Questo finale, lieto e drammatico allo stesso tempo, contiene in realtà un profondo messaggio di speranza: come Abramo, tentiamo di andare in profondità nei nostri cammini, arrivare fino in fondo, perché la verità che cerchiamo può trovarsi proprio alla fine del percorso. Abramo, con la sua resilienza, ci mostra che il grande progetto che Dio ha per ognuno di noi arriva sempre a realizzarsi, se lo accogliamo completamente.

In questa giornata i ragazzi scopriranno il significato del dono nelle relazioni e delle relazioni stesse come dono, che non possiede e lascia liberi.

MATTINA

PREGHIERA

Brano: Genesi 22, 1-19

Spunti per la riflessione:

- Dio vuole mettere alla prova il rapporto tra Abramo e il figlio Isacco, che è solo un ragazzo. Tale prova ha uno scopo conoscitivo (versetto 12), per sapere se Abramo è davvero fedele a Dio. Quale significato si nasconde? Dio ci chiede di collocarlo al primo posto nella nostra vita;
- Una volta ricevuto un dono da Dio, metto il dono davanti a Dio? Nella vita è importante porre attenzione al valore che si attribuisce a un dono, poiché il rischio è quello di appropriarsene esclusivamente come oggetto svuotato del suo significato originale, di trasformarlo in un idolo, antepoendolo al Signore.
- Abramo ha superato la prova, poiché ha sacrificato il suo ego. Abramo non è diventato un padre-padrone, dimostrando che Isacco è figlio di Dio. La libertà è la rinuncia a un atteggiamento possessivo nei confronti degli altri;
- Novità rispetto ad altre religioni di quel tempo: il nostro Dio non vuole sacrifici umani! È un Dio buono;
- **Riflessione conclusiva:** come Abramo, dobbiamo andare in profondità nei

nostri cammini, arrivare fino in fondo, perché la verità che cerchiamo può trovarsi proprio alla fine del percorso. Abramo ci insegna la resilienza.

AGGANCIO

Dove: Roma.

Quando: nel futuro.

Linee guida: Questa parte della storia può essere divisa e vissuta in due momenti distinti. Nel primo tutti i circensi tornano a Roma, si esibiscono singolarmente e ritrovano il cubo.

ATTIVITÀ

	materiale	cose da preparare
Fase 1	travestimenti di scena, materiali per le prove, fasce con codici per "alce rossa"	scenetta iniziale, prove dei vari capi-tribù, informazioni da riferire alle squadre (vedi link)
Fase 2	libretti e penne	

Fase1

📍 **Spazio:** esterno in un boschetto o in un centro abitato

🕒 **Tempo:** 90 minuti.

🎯 **Scopo:** conoscere il significato del dono nelle varie culture.

👉 **Svolgimento:** Il gioco inizia con una scenetta.

Un team di esperti antropologi (alcuni educatori) ha ritrovato la bozza del "Saggio sul dono", scritto dal celebre Mauss, dove questi racconta al pubblico i propri viaggi e le proprie scoperte. Il saggio recita:

"... il dono nelle società arcaiche e primitive rappresenterebbe lo scambio libero e non costrittivo, attraverso il quale si creerebbero le relazioni, non solo tra singoli individui, ma dell'intera società. Lo scambio di doni, inteso come alternarsi tra dare e ricevere senza la stipula di nessun contratto di tipo economico e commerciale, porta alla nascita delle relazioni sociali e al mantenimento del sistema sociale."

Le squadre, impersonando dei team di aspiranti antropologi, sono invitate a ripercorrere alcuni passi dei viaggi di Mauss, andando a trovare i rappresentanti di alcune antiche culture.

Le squadre vagabondano per il campo di gioco cercando alcuni personaggi nascosti (altri educatori), i quali rappresentano i capi di alcune culture/popolazioni del mondo. Questi ultimi permetteranno loro di affrontare delle prove, prima di raccontare la loro concezione di dono.

All'interno del campo di gioco, le squadre si affrontano in una sfida di "alce rossa": tutti i membri della squadra indossano sulla fronte una fascia di TNT o di stoffa riportante un codice alfanumerico (per aiutarsi nell'inventare i codici da scrivere sulle

fasce, si consiglia di utilizzare uno dei tanti generatori di password disponibili online, come ad esempio <https://www.roboform.com/it/password-generator>. Conviene che il codice abbia non più di otto caratteri). Se due squadre si incontrano nel campo, i giocatori possono cercare di leggere i codici della squadra avversaria. È sufficiente che un giocatore legga ad alta voce il codice di un giocatore dell'altra squadra, per riuscire a mandare tutta la squadra in "prigione".

La "prigione" è una base nella quale un educatore trattiene per un minuto la squadra che è stata eliminata, prima di liberarla e permetterle di tornare in campo a continuare le proprie ricerche antropologiche.

I capi-tribù rappresentano ciascuno uno dei popoli seguenti, a cui è associata una prova e un'informazione:

› **Pastori sardi (Sardegna)**

- **PROVA:** indovinare la traduzione di tre frasi in dialetto sardo (https://docs.google.com/document/d/1FW-9_4U75tnNIm8DKr6yvbvtFoNEaictELyLlx4JXzE/edit?usp=sharing)
- **INFORMAZIONE:** quando un pastore rimaneva senza pecore, per una qualche circostanza sfortunata (epidemia, attacco di lupi,...), gli altri pastori gli donavano una pecora (sa paradura = "la riparazione")

› **Società primitive amerinde (Canada)**

- **PROVA:** costruire una torre più alta possibile con spaghetti e scotch in quantità limitata. Dare un'altezza minima da raggiungere per superare la prova.
- **INFORMAZIONE:** erano solite praticare il "potlatch", una cerimonia che consisteva in un banchetto a base di foca o di salmone, in cui erano distrutti i beni considerati effimeri, mostrando così la potenza alle tribù ospitate. Inoltre, avvenivano molti scambi di doni che spesso erano distrutti nel momento dello scambio. Il significato era quello di non accumulare beni, valorizzando il gesto del dono piuttosto che il dono stesso.

› **Isole Trobriand (Papua Nuova Guinea)**

- **PROVA:** tutta la squadra si siede per terra con le gambe distese e ognuno afferra le caviglie del ragazzo dietro. La squadra deve procedere come in una canoa in avanti per almeno 1 minuto.
- **INFORMAZIONE:** gli abitanti percorrevano migliaia di km in canoa per scambiarsi collane di conchiglie rosse e braccialetti di conchiglie bianche, compiendo un rituale con giri a cerchio: le collane arrivavano da nord e i braccialetti da sud. Erano oggetti magici con influenza sugli spiriti del mare. Lo scambio di doni produceva lo stabilirsi di un rapporto di fiducia, a cui potevano seguire doni di altro tipo.

› **Samoa (Oceania)**

- **PROVA:** stimare il peso di qualche oggetto. Il peso esatto poi verrà misurato con una bilancia da cucina, per verificare la correttezza delle stime.
- **INFORMAZIONE:** vi era una costante presenza di doni in ogni occasione

di raccolta, in maniera in realtà non molto diversa da quello che accade in alcuni casi anche in Occidente nel nostro presente. Durante il matrimonio era usanza che i capi si scambiassero stuoie pregiate e ben lavorate, e simili scambi accadevano anche per le nascite, le morti, il raggiungimento dell'età adulta, e più in generale in tutti quegli avvenimenti che segnavano lo scandire della vita dell'individuo in quasi ogni cultura. Questo sistema di doni possedeva due tratti fondamentali: l'accumulazione del prestigio e la necessità di contraccambiare il dono.

Vince la squadra che mette insieme più informazioni sul dono nelle varie culture.

Fase 2

📍 **Spazio:** interno o esterno.

🕒 **Tempo:** 30 minuti.

🎯 **Scopo:** riflettere sul valore del dono per me.

📌 **Svolgimento:** Il dono fa parte della relazione, così come la relazione stessa è un dono. Il dono è un segno di cura ed è un simbolo di conferma, al di là del suo valore intrinseco. La vera felicità del dono è tutta nell'immaginare la felicità del destinatario: e ciò significa scegliere, impiegare tempo, uscire dai propri binari, pensare l'altro come un soggetto. Il dono innesca un circolo di bene e di fiducia. Non si può rifiutare un dono.

Si provi ad avviare un momento di deserto e condivisione sulla base delle seguenti domande:

- Hai mai sperimentato la bellezza di ricevere un dono?
- Quante volte nella tua vita ti sei trovato a scegliere un regalo, a dedicare tempo agli altri?
- Preferisci ricevere regali utili o regali sentimentali?

Può essere utile scrivere i propri pensieri all'interno del libretto del campo.

POMERIGGIO

ATTIVITA'

	materiale	cose da preparare
Fase 1	link video	scaricare il video
Fase 2	link video	scaricare il video
Fase 3	vasetti di varie forme e dimensioni (marmellata, miele, omogeneizzati, ecc), carta velina colorata, colla vinilica, forbici, pennarelli, pennelli, foglie di varie forme, eventuali altre decorazioni, lumini	preparare il materiale

Fase1

📍 **Spazio:** interno.

🕒 **Tempo:** 90 minuti.

🎯 **Scopo:** evidenziare i contro-valori suscitati dal dono (possesso, bramosia, gelosia)

📌 **Svolgimento:** Gli educatori mostrano ai ragazzi un video, contenente alcune scene di film e cartoni animati, che mette in evidenza i contro-valori e i sentimenti suscitati dal dono: sig. Scrooge (A Christmas Carol), Dudley (Harry Potter), Violetta Bauregarde (La Fabbrica di Cioccolato)

(<https://drive.google.com/file/d/1lqwqBcVCnqU7X92bPnvc9r7LCDbDUQo6/view?usp=sharing>).

Successivamente, si aiutano i ragazzi a riflettere sui sentimenti di possesso, bramosia, gelosia, che capita di provare nella quotidianità, nel rapporto coi genitori, con gli amici. Si invitano i ragazzi a pensare a quanta attenzione pongono agli oggetti materiali e a quanto velocemente si dimenticano di questi per posare l'attenzione su altro. Bisogna stare attenti a non mettere il dono davanti a tutto e tutti!

Fase2

📍 **Spazio:** interno.

🕒 **Tempo:** 30 minuti.

🎯 **Scopo:** evidenziare i valori suscitati dal dono (libertà, altruismo, generosità).

📌 **Svolgimento:** Si mostrano ai ragazzi alcuni video, che mettono in evidenza i valori positivi veicolati dal dono:

- Il dono di una nonna alla nipote (<https://drive.google.com/file/d/1mQ-XK3Z1NdH6gq6GC4kKMMZCuCZnf-hr/view?usp=sharing>);
- Dona ciò che hai (<https://youtu.be/9m9wM6RjMqI>);
- Padova, capitale europea del Volontariato (<https://youtu.be/kS4QNTMnrvI>, <https://youtu.be/OTmdbUgw54E>)

Ricevere un dono dovrebbe indurci alla sua cura e non al suo possesso per poterlo condividere, con carità e gentilezza.

È importante saper mettere le cose al giusto posto e capire cosa conta davvero.

Il tempo dedicato agli altri, in forma volontaria e senza guardare al nostro tornaconto è la massima espressione del dono. Le ragazze e i ragazzi sono invitati a condividere le loro esperienze di carità e volontariato.

Fase3

📍 **Spazio:** interno.

🕒 **Tempo:** 45 minuti.

🎯 **Scopo:** costruire un dono.

📌 **Svolgimento:** in questa attività i ragazzi costruiscono un dono (una lanterna colorata) con materiali di riciclo.

«Ti preoccupi troppo di ciò che era e di ciò che sarà; ieri è storia, domani è un mistero, ma oggi è un dono. Per questo si chiama presente».

Maestro Oogway - Kung Fu Panda (https://youtu.be/OqS8pY_otlw)

In base alla propria creatività, decorare i vasetti con la carta velina, le foglie, le erbe e altre decorazioni.

In alternativa ai vasetti, è possibile decorare anche bottigliette di plastica (non di vetro).

Lo scopo dell'attività è quello di far costruire con le proprie mani ai ragazzi e alle ragazze qualcosa di bello, che possa essere regalato a una persona bisognosa di affetto.

Le lanterne si portano durante la celebrazione, come rappresentazione del dono, tema affrontato in questa giornata, e simbolo della luce portata dall'incontro con Gesù.

DIETRO LE QUINTE

L'educatore-facilitatore può dare il via a questo momento con la seguente domanda

Viene prima il biglietto o il regalo?

Altre domande utili:

- Quando ricevo un regalo, dedico la giusta attenzione al gesto o mi focalizzo solo sul contenuto?
- Sono geloso/a dei miei regali?
- Custodisco/coltivo i miei doni o me ne dimentico dopo poco tempo?
- Sono anch'io un dono per qualcuno?

I ragazzi provano a rappresentare sulla faccia rimasta vuota del cubo di Rubik (gadget) una loro caratteristica che [donata] consenta di vivere appieno le relazioni come possibilità per essere e rendere liberi gli altri.

CELEBRAZIONE EUCARISTICA

Introduzione: Il nostro camposcuola purtroppo volge al termine: con la celebrazione conclusiva vogliamo affidare a Dio la bellezza di questa esperienza e della vita che ci dà se decidiamo di fidarci di Lui.

Come avete notato, ogni giorno abbiamo letto un episodio della storia di Abramo, la mattina, e un racconto della storia di Gesù nei giorni precedenti alla Pasqua, il pomeriggio. Oggi leggeremo un Vangelo della Pasqua, il momento più importante per noi cristiani, perché Gesù si fa dono per noi, per la nostra salvezza.

Iniziamo la celebrazione con un canto.

Canto iniziale: Come un prodigio. (Debora Vezzani)

Vangelo: Luca 24, 13-35

Spunti per la riflessione:

- Il vero regalo sono io!
- Posso essere dono per gli altri, dedicare un po' del mio tempo;
- Il delicato rapporto tra genitori e figli;
- Gesù ha donato la sua vita per noi;
- I discepoli rischiavano di andare via "spenti". Bisogna ripartire accesi dopo l'incontro con Gesù!

Se si vuole valorizzare un gesto, si possono accendere le lanterne costruite dai ragazzi e dalle ragazze durante il pomeriggio, a simboleggiare la luce e l'ardore con cui ripartire ogni volta che sperimentiamo l'incontro con Gesù.

Per il resto della celebrazione eucaristica, si faccia riferimento a quanto riportato nel libretto per i ragazzi e le ragazze.

Canto finale: Resta qui con noi (Gen Rosso)

SERA

SERATA

La serata è organizzata dai ragazzi, che possono presentare qualche ballo, scenetta, gioco di prestigio, o qualsiasi cosa rallegri l'atmosfera. Gli educatori abbiano cura di fornire qualche materiale e gestire i tempi della serata, in modo da lasciare uno spazio per tutti.

PREGHIERA

Per la preghiera della sera si suggerisce di seguire lo schema descritto nell'introduzione della guida e riportato nel libretto dei ragazzi.



SCHEMI OPERATIVI

ATTIVITÀ	ORA	TEMPI	LUOGHI	MATERIALI
Colazione			sala da pranzo	
Preghiera			chiesa o altro luogo adatto	libretto ragazzi, costumi per Abramo e Sara
Aggancio			salone	costumi
Fase 1		90'	esterno	travestimenti di scena, materiali per le prove, fasce con codici per "alce rossa"
Fase 2		30'	esterno	libretti ragazzi, penne
Pranzo			sala da pranzo	
Aggancio		15'	salone	travestimenti
Fase 1		30'	interno su coperte o esterno su prato	proiettore e video
Fase 2		30'	interno o esterno	proiettore e video
Fase 3		45'	luogo che favorisce raccoglimento	vasetti di varie forme e dimensioni (marmellata, miele, omogeneizzati, ecc), carta velina colorata, colla vinilica, forbici, pennarelli, pennelli, foglie di varie forme, eventuali altre decorazioni, lumini
Dietro le quinte		20'	interno o esterno	libretto ragazzi, penne
Celebrazione		60'	chiesa	libretti, lanterne costruite nella fase 3
Cena			sala da pranzo	
Serata				
Preghiera della sera			chiesa o altro luogo adatto	libretto ragazzi colori

QUINTO GIORNO

COSE DA FARE	NOTE
decidere i canti preparare la recitazione di Abramo e Sara	
preparare la scenetta	questa parte della storia può essere divisa e vissuta in due momenti distinti. Nel primo tutti i circensi tornano a Roma, si esibiscono singolarmente e ritrovano il cubo.
preparare la scenetta iniziale e le prove dei vari capi-tribù, con le informazioni da riferire alle squadre	
riflettere sul valore del dono per me	dopo una riflessione in gruppo, lasciare un po' di tempo di deserto personale
	conclusione della storia, intervento-testimonianza di Don Pino Puglisi
scaricare il video	
scaricare il video	
preparare il materiale per la costruzione delle lanterne	
recuperare le lanterne	
decidere i canti	

SERATE

CINEMA

The Greatest Showman	Il Pianeta del Tesoro
Dumbo	Il Principe d'Egitto
Mister Chocolat	Sotto il burqa
La fabbrica di cioccolato	Spirit - cavallo selvaggio
Aladdin	Soul
Le 5 leggende	Il Piccolo Principe
Sinbad	Le follie dell'Imperatore
Il Gobbo di Notre Dame	I sogni segreti di Walter Mitty (12-23)

GIOCO GIALLO

Spazio: interno.

Tempo: 90 minuti.

Scopo: trovare chi ha rubato la foto dell'Essenza della Vita.

Storia: Il protagonista, Silvano, responsabile delle fotografie, rientra nel suo ufficio lunedì mattina e lo ritrova a soqquadro. Spaventato inizia a fare un rapido check delle varie cose di valore e, purtroppo, si accorge che la foto (foto sulle relazioni, tipo i bambini abbracciati intorno al mondo), la foto che doveva andare in stampa quella mattina, in prima pagina, non si trovava al proprio posto. Si mette a cercarla in ogni cassetto, angolo e raccoglitore, ma ben presto si rende conto che la spiegazione poteva essere solo una: qualcuno l'aveva presa. Corre nella stanza con i video delle videocamere di sorveglianza, ma l'addetta alla sala, Claudia, lo informa che sono rimaste spente tutto il weekend a causa dei lavori di manutenzione. In preda alla disperazione Silvano consulta il registro delle presenze e scopre che, tra sabato e domenica, hanno avuto accesso al piano dove si trova il suo ufficio 5 persone.

PERSONAGGI

SIGNORA DELLE PULIZIE - ZAHIRA SALAF

Prova: scioglilingua.

Descrizione: Zahira ha 28 anni, è appena arrivata in Italia e di italiano non sa che quattro parole in croce. Non sa nemmeno scrivere in italiano, solo in arabo. Ha studiato musica e sta imparando a suonare la tuba, ma ora che è in Italia ha dovuto interrompere gli studi. Lei, durante le pulizie del lunedì mattina ha per caso trovato la foto con l'Essenza della Vita nell'ufficio di Michele Griffone, numero 642 ma, non sapendo come comunicarlo ai ragazzi e non potendoli portare davanti all'ufficio poiché si è recentemente slogata una caviglia, escogita un modo per comunicare chi è stato usando l'unico mezzo a sua disposizione, la musica.

Indizio chiave: consegna un foglio con uno spartito musicale, che porta sempre

con sé, disegnando una X sulle note LA, FA, RE (sono rispettivamente le note numero 6,4 e 2, indizio che porta al numero dell'ufficio del colpevole, dove ha trovato la foto dell'Essenza della Vita).

ADDETTA SALA VIDEOCAMERE - CLAUDIA PAVESIN, UFFICIO 123

Prova: bibitone.

Sospetto: sospetta di Michele Griffone. Si sa che è molto invidioso di Silvano perché frequenta la ragazza che lo ha mollato l'anno prima. Fargli perdere lavoro e credibilità rubando la foto con l'Essenza della Vita gli consentirebbe di avere la sua vendetta.

RESPONSABILE IMPAGINAZIONE - ROBERTO ACERBO, UFFICIO 358

Alibi: dettare un messaggio col codice morse usando una pila.

Sospetta: sospetta di Antonio Tonazzoli. Infatti, l'avrebbe potuta rubare per potersi prendere tutto il merito della pubblicazione della foto con l'Essenza della Vita, senza dover condividere onore e, soprattutto, denaro con Silvano.

GIORNALISTA 1 - MICHELE GRIFFONE, UFFICIO 642

Prova: i ragazzi devono elencare il maggior numero di oggetti che vengono loro mostrati per pochissimo tempo e poi nascosti sotto un telo.

Sospetto: sospetta di Claudia Pavesin; infatti "fatalità" proprio nel periodo in cui è avvenuto il furto le videocamere erano in manutenzione...qui c'è puzza di bruciato!!

GIORNALISTA 2 - ELEONORA CATALDI, UFFICIO 971

Prova: far indovinare animali e oggetti riproducendone i suoni.

Sospetto: sospetta di Roberto Acerbo, quello lì lo sanno tutti che il fine settimana lo passa bevendo nei locali...sarebbe stato in grado, ubriaco fradicio, di entrare e mettere sottosopra l'ufficio di Silvano, rovinare la foto e portarla via per non farsi scoprire.

CAPO REDAZIONE - ANTONIO TONAZZOLI, UFFICIO 181

Prova: catene di reazione a catena.

Sospetto: sospetta di Eleonora Cataldi poiché pare che sia stata vista entrare nella casa redattrice rivale; non ne è sicuro, ma sta indagando...sarebbe un bell'affare far avere ai rivali la foto con l'Essenza della Vita.

SVOLGIMENTO

Il compito delle squadre sarà andare a trovare tutti i personaggi indagati nella vicenda, superare le prove per ottenere gli indizi ed i sospetti di ciascuno. Quando una squadra avrà superato le 5 prove potrà andare dall'educatore che gestisce il gioco (arbitro) che li potrà inviare alla ricerca della signora delle pulizie, dando magari indicazioni abbastanza imprecise sul luogo dove potrebbe trovarsi.

Se una squadra non supera la prova il personaggio non consegna l'indizio. Vince la squadra che per prima riesce ad identificare il colpevole, motivando correttamente. Si consiglia di collocare gli uffici (ognuno deve avere attaccato alla porta il numero dell'ufficio per distinguerli) dei vari personaggi in luoghi all'interno e nelle vicinanze

della casa, in modo che il personaggio chiave (ovvero la signora delle pulizie) possa mantenersi nascosta lontano dalla casa, cosicché venga trovata per ultima dalle varie squadre. Se gli educatori si accorgono che il gioco sta andando troppo per le lunghe consigliamo di semplificare le prove.

GIOCO HORROR

LA PESTE NERA

Storia

Il gioco viene introdotto ai ragazzi con una storia ambientata nel 1600. Un medico pazzo decide di ridurre la popolazione europea diffondendo la peste, con l'aiuto di alcuni umili servitori. Fortunatamente però un vecchio e saggio guaritore sa come fermarlo. Egli, infatti, possiede la ricetta di un antico antidoto, capace di sconfiggere la peste e il medico che l'ha diffusa. La situazione, però, rischia di degenerare quando il morbo rischia di trasformarsi in peste nera, una forma particolarmente aggressiva dell'infezione. Il tempo stringe e il medico della peste deve essere fermato prima che sia troppo tardi.

Personaggi

- › **Medico della peste:** capo degli untori ed è vestito con tunica nera, maschera e cappello tipici, occhiali tondi e bastone
- › **Untori:** trasmettono la peste tramite la cattura e conducono i ragazzi al lazzaretto, ovvero la prigione
- › **Monatti:** gestiscono il lazzaretto, da dove i ragazzi possono uscire dopo aver superato una prova. Possiedono anche un ingrediente che consegnano in cambio della soluzione di un indovinello
- › **Speciale:** possiede un ingrediente che cede in cambio di una prova
- › **Alchimista:** possiede un ingrediente che cede in cambio di una prova
- › **Guaritore:** riceve gli ingredienti da parte delle squadre e in cambio consegna loro l'antidoto contro la peste

Svolgimento

Il medico della peste comanda gli untori e li incita a catturare i ragazzi. Gli untori hanno, appunto, il compito di diffondere la peste tramite la cattura. Le prime due catture sono solo di avvertimento, mentre alla terza cattura l'infettato viene condotto da parte degli untori al lazzaretto, che viene gestito da parte dei monatti. Qui i ragazzi dovranno attendere alcuni minuti, che vengono determinati in base al numero di catture che hanno subito, (5 min alla terza, 10 min alla quarta, 15 min alla quinta, 20 min alla sesta e così via), prima di avere la possibilità di risolvere un rompicapo che permetterà loro di uscire dalla prigione e di tornare in gioco. Una volta usciti dal lazzaretto i ragazzi non potranno essere catturati per 10 minuti. Come immunità viene consegnato loro, da parte dei monatti, un cartellino con indicato l'orario del loro rilascio. Nel caso in cui gli untori cercassero di catturarli, i ragazzi potranno mostrare loro il cartellino che li rende immuni per i 10 minuti successivi alla loro uscita dalla prigione.

I ragazzi giocano divisi per squadre. All'interno di ogni squadra vi sono un capitano, una guardia del corpo e dei cercatori. Questi ultimi hanno il compito di cercare i sei ingredienti che permettono di ottenere l'antidoto contro la peste. Il primo e il secondo ingrediente sono ben nascosti nel terreno di gioco. Il terzo e il quarto sono posseduti da parte dello speciale e dell'alchimista, che li potranno dare ai ragazzi solo dopo che questi avranno superato una prova. Il quinto ingrediente è detenuto da parte dei monatti all'interno del lazzaretto. L'unico modo per ottenerlo è farsi catturare e uscire con l'ingrediente dopo aver risolto un indovinello, oltre al rompicapo. Il sesto e ultimo ingrediente è contenuto in un ciondolo, che viene portato al collo dal medico della peste, a cui deve essere sottratto con la forza.

Quando anche solo un ingrediente viene conquistato da parte di una squadra deve essere portato da un suo componente al guaritore, che una volta ricevuti tutti e sei gli ingredienti, consegnerà ai ragazzi l'antidoto, che dovrà essere utilizzato contro gli untori e il medico della peste per sconfiggerli e vincere il gioco. Esistono sei ingredienti per squadra, contraddistinti dal colore della squadra stessa. Ogni squadra potrà entrare in possesso solo del proprio ingrediente.

Il capitano e la guardia del corpo, invece, hanno un ruolo particolare. Prima dell'inizio del gioco viene consegnata a uno dei capitani la bandiera nera. Questa è unica e potrà essere ceduta da parte del capitano solo a un altro capitano e una volta che il primo avrà toccato il secondo. La guardia del corpo avrà il compito di proteggere il proprio capitano nel corso del gioco dall'attacco degli altri. La bandiera nera deve essere portata in modo visibile. Una volta che viene passata a un'altra squadra non potrà essere riconsegnata al capitano che l'ha ceduta prima di 10 minuti di gioco. Sarà invece possibile cederla fin da subito a una terza squadra.

In più, capitano e guardia del corpo dovranno cercare delle carte speciali, nascoste nel terreno di gioco, che permetteranno loro di utilizzare delle combinazioni, come a "Risiko". Esistono varie copie di tre carte che vanno a formare quattro combinazioni, ognuna con un effetto diverso. Le prime tre combinazioni sono composte da tre carte uguali, mentre la quarta da tre carte diverse. Queste combinazioni andranno ad attivare la peste nera, che avrà l'effetto di sottrarre tutti o solo alcuni degli ingredienti raccolti da parte della squadra avversaria che in quel momento ha la bandiera nera. La prima toglie un ingrediente agli avversari, la seconda ne toglie due, la terza tre e la quarta tutti quelli raccolti fino a quel momento. Gli ingredienti in questione verranno nascosti nuovamente o riconsegnati ai personaggi del gioco da parte del guaritore. La squadra penalizzata dovrà cercare di riottenere gli ingredienti che le sono stati sottratti dagli avversari tramite la peste nera.

VEGLIA ALLE STELLE IL VIAGGIO DI DIO CON L'UMANITA`

La veglia alle stelle di quest'anno presenta l'immagine del viaggio come esperienza di vita e di fede. Seguendo la figura di Abramo che inizia il suo cammino come atto di obbedienza, ci poniamo anche noi in ascolto della Parola di Dio che ci invita a compiere il nostro viaggio, l'avventura della nostra esistenza. Questo percorso che può sembrare ai nostri occhi più o meno lungo, difficile, misterioso non perde mai la sua caratteristica fondamentale: è il viaggio di Dio con l'uomo! Avete letto bene, non

abbiamo detto il viaggio dell'uomo con Dio, ma proprio il viaggio di Dio con l'uomo: è lui che nel progettare la storia si è messo in cammino e ha chiamato ogni uomo e ogni donna a camminare al suo fianco.

È un viaggio segnato dalla fede. È la chiamata di Dio a spingere Abramo alla partenza. E ciò anticipa quello che viene detto nel Nuovo Testamento da Gesù: io sono la via, la verità e la vita. Mettersi nella via è un'immagine che attraversa tutto l'Antico e il Nuovo Testamento perché è l'immagine della fede. Negli Atti degli Apostoli i discepoli sono chiamati i "discepoli della via" e questo ha inizio con Abramo.

La veglia si compone di tre parti: nella prima, che inizia all'interno della casa, ci soffermiamo sulla partenza come obbedienza a una chiamata, guidati dalle parole di Genesi 12,1-4. Ascoltato il brano e le brevi riflessioni proposte dagli educatori, ai ragazzi viene chiesto di alzarsi e spostarsi all'esterno dopo aver ricevuto un lumino acceso da una grande candela che rappresenta la promessa di Dio. Nella seconda parte i ragazzi cercano il proprio posto all'esterno, leggono il brano di Genesi 15,1-6, alzano lo sguardo al cielo e riflettono su quale sia la promessa che Dio pone nella loro vita. Nella terza parte, i ragazzi leggono il brano di Genesi 15,17-18 e, dopo aver spento il loro lumino, come a voler rappresentare un momento di fatica e dubbio in cui ci si dimentica della promessa, seguono la fiaccola che li condurrà fino al luogo dove viene acceso il fuoco. Qui si conclude la veglia con un momento finale di preghiera.

Nel libretto dei ragazzi sono specificati i passaggi delle tre parti della veglia, di seguito riportiamo gli spunti che possono essere condivisi a commento della prima parte e durante la conclusione attorno al fuoco.

Prima parte

Gli educatori preparino al centro della stanza una grande candela accesa dalla quale i ragazzi accenderanno i propri lumini.

Spunti per la riflessione:

- Come in ogni viaggio di scoperta c'è una parte che rimane misteriosa, che non possiamo controllare e pianificare, così anche nella nostra vita è importante affidarsi, avere fiducia, fede, credere che colui che ci ha creati ci chiede di continuare a camminare con lui, non ci lascia mai soli. La promessa che ci rivolge è grande, ci chiama a qualcosa di importante e questo diventa l'occasione per incamminarci.

Seconda parte

I ragazzi leggono il brano nel proprio libretto, rispondono alle domande e, dopo aver letto il terzo testo, spengono il loro lumino.

Terza parte

Quando i ragazzi hanno spento tutti i loro lumini, un educatore passa in mezzo a loro con una fiaccola accesa e li conduce verso il luogo dove si accenderà il fuoco.

Spunti per la riflessione:

- Dio scommette su ognuno di noi e davanti ad Abramo passa attraverso gli animali offerti, segno che è lui, Dio, a siglare nuovamente questa alleanza con noi. La fiamma che vediamo ci ricorda la grande promessa a cui siamo chiamati.

Tante volte rischiamo di accontentarci perché perdiamo la speranza, il tempo che passa ci fa dubitare che si possa realizzare quella promessa di vita alla quale abbiamo creduto. Dio sostiene la nostra fiducia, ci dona nuova speranza. Crediamo e fidiamoci.

La preghiera di ringraziamento presente nel libretto dei ragazzi conclude la veglia.



PER UNA VERIFICA

I RAGAZZI

- › Come hanno vissuto l'esperienza del camposcuola?
- › Hanno partecipato alle attività, si sono lasciati coinvolgere
- › nell'esperienza di gruppo? Sono riusciti a creare legami tra di loro?
- › Sono riusciti a esprimersi e aprirsi agli altri?
- › Guardando ai singoli ragazzi cosa possiamo sottolineare? Aspetti positivi e difficoltà.
- › Sono riusciti a vivere una buona esperienza di camposcuola?
- › Si sono sentiti coinvolti nelle varie attività proposte?
- › Hanno maturato una maggiore disponibilità al rapporto con il Signore?

GLI EDUCATORI

- › Noi educatori come abbiamo vissuto l'esperienza del campo?
- › Siamo riusciti a collaborare come equipe di campo?
- › Come abbiamo superato eventuali momenti di incomprensione?
- › Siamo riusciti a trovare spazi di preghiera tra noi educatori? È stata utile la proposta di preghiera per educatori sul tema del camposcuola?
- › Nell'organizzazione dell'equipe quali aspetti positivi e limiti?
- › Come singolo educatore sono riuscito a vivere nei confronti dei ragazzi un atteggiamento di accoglienza e ascolto? Mi sono messo in gioco nel vivere l'esperienza di campo? Ho saputo creare legami personali con i ragazzi?

IL CAMPOSCUOLA

- › Sono stati raggiunti gli obiettivi del camposcuola?
- › Quali problemi sono emersi?
- › L'organizzazione del camposcuola ha funzionato (gli orari, le attività, le celebrazioni, i momenti liberi, le serate, la notte, le persone che hanno collaborato nello svolgimento del campo)?

LA GUIDA

- › Guardando gli obiettivi del campo e delle singole giornate possiamo dire di averli raggiunti? Quali sono i segni che ci permettono di dire questo?
- › Le attività proposte sono state a misura di ragazzo?
- › Abbiamo utilizzato la storia "Itinera"? Con quali risultati?
- › Come sono state vissute dai ragazzi le preghiere e le celebrazioni?
- › Quali sono gli aspetti positivi e i limiti della guida?

GRAZIE A...

COMMISSIONE CAMPISCUOLA

Chiara Benciolini
Chiara Gambin
Elena Ferrigato
Francesco Guzzo
Lorenzo Bolognesi
Nicola Martini
Maria Norbiato
Sofia Cecchetto
Stefano Berti
don Vito Di Rienzo

VIDEO AGGANCIO

Attori

Martina Lazzarini - Noemi
Benedetta Marin - Donatella
Nicolò Scarparo - Ascanio
Dario Pedron - Walter
Lorenzo Bolognesi - Giullare
Elena Ferrigato - Arianna

Riprese, regia, montaggio

Alessandra Chicco
Beatrice Venturini
Mirco Stradiotto
Samuele Zonta

PREGHIERE EDUCATORI

Settori Adulti - Azione Cattolica di Padova

SERATE

Marco Guzzo - Gioco Horror
Stefano Berti - Gioco Giallo
Chiara Gambin e don Vito - Veglia alle Stelle

IMPAGINAZIONE

Antonio Varotto
Marco Scagnellato



**Azione
Cattolica**
Diocesi di Padova