



ORASTORIE

DALL' ASCOLTO AL RACCONTO DI SÈ

SUSSIDIO PER L'ANIMAZIONE NEGLI ORATORI E CIRCOLI

ORASTÒRIE

Sussidio per l'animazione negli Oratori e Circoli ANSPI

Progettazione, contenuti e impaginazione: **Mauro Bignami**

Coordinamento e contenuti: **Rosa Angela Silletti**

Le pagine che sfoglierete sono realizzate con il contributo di alcuni formatori e collaboratori di **ANSPI nazionale**.

In particolare, hanno collaborato: **Silvia Bortolotti, Pietro Carosio, Veronica D'Ortenzio, Maria Gloria Manca, Carlotta Mandrioli, Serena Merico, Isabella Pellegrino, Alessio Perniola, Matteo Mazzetti** (in particolare per i giochi sul vangelo), **Lorenzo Chiapparini** (in particolare per i laboratori e i video sulla manualità), **Federico Scalambra** (in particolare per i laboratori e i video sugli origami).

Un ringraziamento a:

Marco Tibaldi per i commenti al vangelo e i video.

Andrea Ballabio per l'inno dedicato al sussidio.

In questo sussidio è stata prevalentemente utilizzata la font **biancoenero**. Biancoenero® è la prima font italiana ad alta leggibilità messa a disposizione gratuitamente per tutte le istituzioni e i privati che la utilizzino per scopi non commerciali. È stata disegnata dal graphic designer **Umberto Mischi**, con la consulenza di **Alessandra Finzi** (psicologa cognitiva), **Daniele Zanoni** (esperto di metodi di studio in disturbi dell'apprendimento) e **Luciano Perondi** (designer e docente di tipografia all'ISIA di Urbino).

A cura di ANSPI - Associazione Nazionale San Paolo Italia

Sede nazionale: via G. Galilei 71, Brescia

tel. 030.304.695 - 030.382.393

e-mail: info@anspi.it

www.tisfidoanspi.com - formazione.anspi.it

tisfido.com@anspi.it

Stampato ad uso interno su carta riciclata da:



Dare l'opportunità, in particolare a **PREADOLESCENTI ED ADOLESCENTI**, di lavorare sulla **PROPRIA AUTOBIOGRAFIA** è una sfida unica. E necessaria. Sì, necessaria perché di raccontare non si può fare a meno e quando ciò diventa più difficile, il disorientamento è tanto.

Le storie **SUSCITANO EMOZIONI**, fanno **RIFLETTERE SUI VALORI** più o meno importanti, suggeriscono personaggi e situazioni nelle quali **IDENTIFICARSI**, esercitano a risolvere problemi. In virtù di questo, tutti ne sono in qualche modo affascinati: c'è chi le **RACCONTA**, chi le **ASCOLTA** soltanto, chi le **SCRIVE**, chi le **LEGGE**. Ma **TUTTI LE VIVONO**.

In un tempo nel quale è prevalente il racconto della propria vita attraverso i social, OraStòrie propone un cammino completamente diverso per recuperare, attraverso l'uso dei **LINGUAGGI DI ANIMAZIONE**, quella facilità di narrazione e di racconto della propria vita che dovrebbe caratterizzare ogni rapporto di vicinanza e di amicizia.

Se ci soffermiamo sull'elenco delle parole che abbiamo scelto per ogni puntata, ci rendiamo conto di quanto potrà essere importante vivere l'esperienza che OraStòrie propone. I ragazzi e le ragazze avranno la possibilità di parlare di **Ascolto, Fede, Gioia, Valori, Felicità, Servizio, Speranza, Abilità, Pregi e Difetti, Ostacoli e Limiti, Famiglia, Amicizie, Sogni, Cambiamento, Aspettative e Desideri, Motivazione, Paure e Fragilità, Rabbia e Odio, Disgusto, Passioni e Interessi, Identificazione, Dolore e Tristezza, Ricordi, Ansia e Angosce, Esperienze ed Avventure**.

Gli animatori avranno, in questo modo, l'opportunità di conoscere meglio i ragazzi e le ragazze che gli vengono affidati, allenando le proprie abilità per diventare **FACILITATORI DI RELAZIONI** e **GRANDI ASCOLTATORI**. Del resto, l'accento sulla O, del nostro OraStòrie, non è casuale, bensì indica la necessità di uno **"STARE CON"**, di un **"ESSERCI"** che è il centro di ogni relazione educativa.

Quando si inizia a **RACCONTARE DI SÉ**, si scopre che l'esperienza non è solo individuale ma è una grande **VICENDA DI GRUPPO** e di **ORATORIO**. Siamo convinti che proprio l'Oratorio possa essere il **LUOGO ADATTO** per **narrare storie autentiche, per ascoltare vite che si mettono esse stesse in ascolto, per incontrare l'altro che si rende prossimo**.

In quest'ottica, anche le comunità avranno l'occasione di incontrare il **CUORE DI TUTTI**, di **SCOPRIRE L'UNICITÀ E LA BELLEZZA**; di **FARE SQUADRA**.

OraStòrie è, infine, anche un'importante scelta che ANSPI fa nel momento in cui il racconto della propria storia incontra la **CELEBRAZIONE DEI 60 ANNI DI FONDAZIONE**.

È tempo di **ORASTÒRIE**, quindi, perché **ORA** è il tempo di ascoltare e raccontare **STÒRIE**.

CARI RAGAZZI

Cari ragazzi,

sin dalla vostra età sono stato sempre affascinato dalla figura del fondatore della nostra Associazione, che quest'anno ha compiuto 60 anni dalla sua fondazione.

Parlo di **Mons. Battista Belloli**.

Sarà perché le gesta di questo sacerdote bresciano mi sono state sempre narrate da persone cui ho voluto bene e che, a loro volta, hanno collaborato con lui, sarà perché la sua forza d'animo mi ha sempre ispirato a credere in questa Associazione, sarà perché sentire della sua caparbia nel portare avanti il progetto associativo dell'ANSPI mi è sembrato sempre incredibile, ma comunque realizzabile, vero è che, per me, Belloli è un vero testimone della Fede.

Immaginate che, nel 1963, dopo aver ricevuto la benedizione di San Paolo VI (da poco Papa) ed il mandato da parte dell'assemblea costituente dell'Associazione nel Luglio 1963, questo grande "Prete dell'Oratorio", ha iniziato una fantastica avventura per l'Italia.

Ma quale era l'Italia del 1963 e degli anni successivi?

Non era certo quella che ho conosciuto io e né, sicuramente, quella che conoscete ora voi.

Immaginate che, a bordo di una Ford Taunus bianca prima, e poi con una Fiat Ritmo blu, questo sacerdote, è partito da Brescia e ha raggiunto tutti i capoluoghi delle regioni e delle province, le più importanti diocesi italiane, viaggiando su un'autostrada che si andava costruendo in quegli anni (la mitica "A1" che arrivava fino a Napoli); non c'erano i telefonini, ma solo i telefoni pubblici che, all'epoca, funzionavano con il gettone e si trovavano all'interno dei Bar o in strutture della "SIP" (quella che oggi si chiama Telecom), ossia in locali creati ad hoc, in cui si poteva telefonare, ma non ricevere telefonate, se non eccezionalmente e se ci si trovava a casa. Lui, però, a casa sua non c'era mai; non vi erano le email, non vi erano i social, non vi era internet, non c'era nulla di quanto oggi ci rende facile la vita quotidiana.

Eppure, lui ce l'ha fatta: ha diffuso l'ANSPI in tutta l'Italia.

Pensate che nella mia Diocesi di Caserta, l'ANSPI è stata costituita solo nel 1977, dopo 14 anni dalla sua nascita; quindi, immaginate quanto tempo ha dedicato a questa missione, quanto ha pregato, quanto il Signore lo ha aiutato e quanta energia ha dovuto spendere per far capire ai suoi confratelli e ai loro collaboratori, ai Vescovi, che l'ANSPI era ed è una giusta causa. Lo so, state riflettendo sicuramente su quanto, ancora oggi, in alcune occasioni, sia difficile convincere il vostro parroco o il vostro responsabile dell'Oratorio, che ciò che avete chiesto di fare è una giusta causa... Vi sto leggendo nella mente... State pensando a quanto è difficile...

Ebbene, se don Battista Belloli è riuscito nella sua impresa, sono sicuro che anche voi riuscirete nella vostra.

Nel salutarvi, all'inizio di questo sussidio dedicato all'autobiografia e alla narrazione, non potevo che partire dalla STORIA che ha dato origine a tutto quello che la nostra associazione, a partire dal suo fondatore, ha fatto e si impegna a fare per tutti voi.

Ora non resta che augurare a tutti buona lettura. Il Signore è sempre con noi!



Avv. Giuseppe Dessì
Presidente ANSPI Nazionale

LE 5W DI ORASTÒRIE

In un testo che mette al centro l'importanza della **NARRAZIONE** e del **RACCONTO DI SÉ E DEGLI ALTRI**, anche noi, nel parlarvi di quali intenzioni sottendono al sussidio **ORASTÒRIE**, ci facciamo ispirare dalle "regole del gioco", quelle che si insegnano da tempo: chi vuole raccontare bene qualcosa, non deve rinunciare a ciò che il giornalismo sintetizza nell'espressione delle **"5W"**, intendendo così le domande cui occorre necessariamente rispondere per fornire tutte le informazioni utili a descrivere l'oggetto della nostra attenzione. E allora ci proviamo!

WHY PERCHÉ ORASTÒRIE?

Perché i ragazzi e le ragazze comprendano **L'IMPORTANZA DELLA PROPRIA STORIA E SAPPIANO DI AVER TANTO DA IMPARARE DA ESSA**. Perché siano resi maggiormente capaci di attingere dalle narrazioni dei propri amici e, in modo vicendevole, di porsi nell'atteggiamento di insegnare sempre qualcosa agli altri, proprio attraverso la condivisione delle storie della propria esistenza.

Perché gli educatori riflettano sul fatto che "si può narrare per educare, così come si educa per tramandare narrazioni: in ogni caso, sempre ci troviamo coinvolti nell'una o nell'altra esperienza (o in entrambe allo stesso tempo) per rispondere alle attitudini istintive, ai bisogni e ai desideri umani di comunicazione, condivisione, conoscenza". (Educare è narrare. Le teorie, le pratiche, la cura, D. Demetrio, 2012)

WHEN QUANDO SI PUÒ COMINCIARE A RACCONTARE?

Il percorso proposto in questo sussidio inizia nell'istante in cui tutti noi, animatori e ragazzi, ci accorgiamo di essere e di voler essere **SOGGETTI ATTIVI DEL NOSTRO CAMBIAMENTO** e, quindi, **PROTAGONISTI DELLA NOSTRA STORIA**, che non ha una durata limitata nel tempo, ma rappresenta l'obiettivo costante del nostro agire: una storia che porta a cambiare il modo di osservarsi e di osservare.



Benché, quindi, le **25 PUNTATE DI ORASTORIE** siano pensate per un periodo che va dal 1 ottobre al 24 marzo, in realtà è sempre "l'ora delle storie" e si comincia a raccontare e dar spazio alle storie sin dal primo istante di ogni relazione: a ben pensarci, ancor prima dei ragazzi stessi, sono proprio le storie delle loro vite che incontriamo per prime in Oratorio!

Chi è animatore vive in mezzo alle storie degli altri e lavora con esse, per esse. Racconta, si racconta, dà retta, suggerisce, propone, rilancia messaggi: è **CROCEVIA VIVENTE DI NARRAZIONI** per chi, in quel momento, gli si accosta non per ricevere parole, ma per vivere la sua presenza.

Le narrazioni che emergeranno nel corso di questo anno saranno generatrici di un turbinio inarrestabile di **STORIE NELLE STORIE**, che arricchirà tutti, facendo scoprire ad ogni animatore che il lavoro educativo è un lavoro proprio con e sulle storie, che presentano e incarnano le vite dei ragazzi e delle ragazze coinvolte.

WHERE

QUAL È IL LUOGO ADATTO PER ORASTORIE?

L'Oratorio, con il suo tipico stile educativo, rappresenta il contesto ideale per permettere ai ragazzi di presentarsi autenticamente a se stessi e agli altri, per dare ordine e senso agli eventi e alle decisioni prese nel corso della personale esistenza. Il gruppo di pari rappresenta una chiave di accesso importante per contribuire a far crescere questa abitudine all'"autonarrazione". È, infatti, proprio **L'INCONTRO CON GLI ALTRI** che permette alle storie di emergere, ai vissuti di rispecchiarsi in quelli degli altri e di creare, così, un contesto di significato. In questo modo, l'incontro settimanale con la proposta di questo sussidio può dare avvio ad una nuova storia, che parte da ogni singolo ragazzo e fa emergere la storia del gruppo, la storia delle storie del gruppo, la storia della relazione fra le diverse storie.

L'Oratorio diventa, quindi, una **COMUNITÀ DISCORSIVA** all'interno della quale diventa più semplice crescere, perché si fanno discorsi che implicano una presa di responsabilità verso se stessi e gli altri. Insieme, ragazzi e ragazze diventano capaci di costruire e alimentare un gruppo al quale appartenere e contribuire, ciascuno con la propria narrazione.



Le azioni che, attraverso l'incontro con le storie dei ragazzi e degli animatori, rendono un **ORATORIO DISCORSIVO**, sono molteplici: riconoscere sé e l'altro, rielaborare e dare valore alla memoria, riflettere e immaginare nuovi significati, mettere insieme le riflessioni individuali e elaborarle nel gruppo, sperimentare strumenti e costruirne di nuovi, sostenere il processo di verifica e di cambiamento, imparare a collaborare e a negoziare.

WHAT

DI QUALI STORIE PARLIAMO ESATTAMENTE?

Quando parliamo di storie, abbiamo in mente esattamente quelle che avviano un progresso di crescita individuale e che generano, contestualmente, anche un processo di consapevolezza e di cambiamento in tutto il gruppo. Storie necessarie per imparare ad apprendere e imparare a pensare.

Storie che aiutano a diventare soggetti autonomi, creativi, coraggiosi, capaci di farsi carico dei rischi e delle opportunità disseminate lungo l'esistenza.

Storie che promuovono l'idea che ognuno possa costruire un progetto solo partendo da se stesso, dal proprio percorso passato e dalla narrazione che di questo passato ne fa, per immaginare un futuro che lo fa sentire realizzato, adeguato e in relazione con chi gli vive vicino ogni giorno.

Storie che dicono di aver fiducia nel tempo e di considerare che ogni età è un momento evolutivo, in cui continuare a mettersi in gioco e apprendere dall'esperienza, concedendosi sempre nuove opportunità.

Il vero oggetto di OraStorie è, quindi, la biografia di ognuno e la connessione fra le storie, attraverso cui si possono co-costruire nuove narrazioni di gruppo.

WHO

CHI SONO I PROTAGONISTI DEL NOSTRO ORASTORIE?

La sfida centrale, per chi si impegnerà a tradurre i suggerimenti di questo testo in proposte concrete, sarà quella di rendere l'Oratorio un palcoscenico nel quale siano **PROTAGONISTE LE STORIE DI CIASCUNO**. Di fatto, **I NARRATORI PRINCIPALI** del nostro processo autobiografico e i primi attori-costruttori di senso del proprio agire sono senza dubbio i nostri ragazzi.



E anche l'animatore, come dinanzi ad un'orchestra che amplifica le potenzialità del singolo mettendo a disposizione di ognuno uno strumento con il quale esprimersi (i linguaggi), assumerà un suo ruolo preciso, diventando un **FACILITATORE AUTOBIOGRAFICO**.

Quali **SPECIALITÀ** deve avere l'animatore di Orastorie?

- Deve predisporre alla guida di **UN VIAGGIO SEMPRE NUOVO**, del quale è difficile prevedere la strada.
- Deve utilizzare con consapevolezza **I LINGUAGGI DELL'ORATORIO** come una gamma di strumenti per innescare un cambiamento attraverso il racconto autobiografico.
- Deve costruire il suo ruolo un passo dopo l'altro, **METTENDOSI IN GIOCO PRIMA DI TUTTO CON SE STESSO**, avendo lavorato sulla propria storia di vita, sperimentando in prima persona i linguaggi che andrà poi a proporre.
- Deve imparare a posizionarsi accanto a ciascun ragazzo, prendendo ogni storia per mano e facendo in modo che **LE STORIE DI TUTTO IL GRUPPO SI PRENDANO PER MANO**.
- Deve essere un facilitatore capace di **APPASSIONARSI AD OGNI STORIA** in modo autentico e sincero, disponibile a lasciarsi cambiare e a farsi arricchire da ciascuna vicenda ascoltata.
- Deve essere **TESTIMONE**, davanti alla comunità, dei tanti intrecci di storie e di vissuti dei ragazzi.
- Deve diventare un **ARTIGIANO DELLA PAROLA**, della narrazione, della relazione, sapendo che mai un percorso potrà essere uguale ad un altro.

"Al centro di ogni intervento educativo ci sono vite che abbiamo bisogno di pensare come storie, per poterne immaginare il futuro e sperare, perché non ammetterlo, in un lieto fine".

Spiegarvi il senso di questo lavoro attraverso le risposte alle "5W" ci sembrava un passo importante, cui sentiamo di voler aggiungere la risposta ad un'ulteriore quesito: COME? Con quale idea metodologica è utile approcciarsi a questo sussidio?

"Il potere dell'educatore è anche quello di poter raccontare perché la vita resta invisibile se non narrata."



1. ASCOLTARE E ACCOGLIERE LE ORASTORIE

Il presupposto che trasforma un gruppo di ragazzi in un organismo capace di migliorarsi e di veder migliorare ogni suo componente è la capacità di sentire che **LA STORIA DI CIASCUNO HA UN VALORE INESTIMABILE**. Per far questo, non basta saper riflettere su di sé e sulla propria storia, ma occorre necessariamente riuscire ad **ASCOLTARE L'ALTRO**, entrando autenticamente in relazione con tutti. **L'ASCOLTO EMPATICO** è dunque lo strumento metodologico essenziale di questa avventura. Non è possibile, però, intendere cosa voglia dire ascolto attivo ed empatico, se non ne abbiamo fatto esperienza in prima persona, giacché la pratica dell'autobiografia è, in sé, una formazione all'**ASCOLTO DI NOI STESSI**, un ripensare alla nostra storia e a quella degli altri, un avvicinarsi al proprio sentire, a quella eco interiore e personalissima di emozioni e pensieri, che rappresenta la via più sicura per giungere all'altro.

Tutta la proposta di questo sussidio non può poi prescindere dall'ascolto attivo, dalla sospensione del giudizio, dall'apertura all'altro e dalla curiosità verso percorsi di vita diversi, ma nei quali potersi rispecchiare e dai quali trarre insegnamenti.

Questa curiosità di porsi in ascolto e leggere le risonanze all'interno del gruppo è fondamentale per un **ANIMATORE FACILITATORE**: è proprio nel contesto del gruppo che intreccia, infatti, anche la propria storia; è la curiosità verso il prossimo, la ricerca di un contatto e di nessi relazionali, che lo rendono coinvolto nel processo e pronto a lasciare, anch'esso, frammenti di sé ai ragazzi. Questo perché l'animatore facilitatore ha l'arduo compito di **RESTITUIRE I SIGNIFICATI** proprio a partire dai personali racconti e dall'**INTRECCIO DELLE NARRAZIONI**, cercando di evitare il rischio di interpretazioni esterne dei contenuti così come di valutazioni o giudizi rispetto a quanto viene raccontato.

2. NARRARE LE ORASTORIE

Le storie vanno ascoltate, accolte, ma vanno anche **NARRATE**.

Bisognerà tenere traccia di tutto ciò che in questo percorso verrà incontrato, per **DARE UN VOLTO AD OGNI STORIA** e per far sì che questi volti possano diventare spunti non solo per i ragazzi, ma anche per **TUTTA LA COMUNITÀ**.

L'utilizzo dei linguaggi di animazione permetterà di avere molte occasioni per condividere le storie di tutti oltre il piccolo gruppo dei ragazzi; storie che se narrate diventeranno un'opportunità unica per scoprire la vita dei più giovani e per accrescere quel **SENSO DI CONTINUITÀ TRA PASSATO, PRESENTE E FUTURO**, indispensabile per sentirsi autori del proprio percorso.

PRONTUARIO PER SELFIE STORYTELLER D'ORATORIO

RIFLETTI

Scrivere un'autobiografia richiede una capacità di **AUTO-RIFLESSIONE** approfondita sulla tua vita, sulle tue esperienze, sui valori e gli obiettivi che ti poni. Questo processo ti aiuta a sviluppare una maggiore **CONSAPEVOLEZZA SU TE STESSO/A** e una comprensione più profonda delle tue motivazioni e aspirazioni. Ecco perché occorre dedicare del tempo specifico a questo.

GUARDA INDIETRO

Scrivere l'autobiografia di se stessi consente di guardare indietro e riflettere sugli eventi passati, sui successi e sui fallimenti. Questa riflessione costante può portare a sempre **NUOVE INTUZIONI E APPRENDIMENTI**, aiutandoti a trarre insegnamenti dalle esperienze vissute e a prendere decisioni più consapevoli per il futuro.

ORGANIZZA I PENSIERI

L'autobiografia richiede la capacità di **ORGANIZZARE I PENSIERI**, di **ESPRIMERE LE IDEE** in modo chiaro e di comunicare efficacemente. Attraverso la scrittura autobiografica, dovrai sviluppare competenze nella narrazione, nella strutturazione di un testo e nella scelta delle parole giuste per esprimere le tue esperienze.

LEGGI

Leggere le autobiografie di altre persone ti permette di entrare in contatto con le loro esperienze di vita uniche. Questo ti aiuterà a sviluppare **EMPATIA**, **APERTURA MENTALE** e **COMPRESIONE** delle diverse prospettive e sfide affrontate dagli altri.

SCRIVI E RILEGGI

Scrivere l'autobiografia ti aiuta ad esplorare la tua identità personale, a riflettere sulle esperienze che hanno formato la tua vita e a definire il senso delle tue scelte e di te stesso/a. Rileggi più volte quanto hai scritto perché troverai motivazione per accrescere l'**AUTOSTIMA**, la **FIDUCIA IN TE STESSO/A** e darai un senso e una direzione alla tua vita.



LINGUAGGI

LINGUAGGI DI ANIMAZIONE

Si associa spesso l'immagine della vita a quella di un libro pieno di fogli bianchi sui quali scrivere ogni giorno ciò che si andrà nel tempo a rileggere, interpretare, mostrare agli altri, per comprenderli meglio e farsi comprendere.

Conservando la metafora, ci sembra quasi che, oggi, i nostri ragazzi abbiano smarrito i colori, le penne, o non sappiano più impugnarli, privarli del tappo, procedere con la coloritura e il disegno o, ancora, che indossino una benda che li costringe a colorare il foglio a caso e, ancor peggio, a non essere più in grado, poi, di **DECIFRARE IL PROPRIO PERCORSO QUOTIDIANO**, né di **SAPERLO DESCRIVERE AD ALTRI**.

È come se il loro libro resti così perennemente bianco o, al contrario, completamente scarabocchiato, benché tutti continuino a tenerlo sempre sotto il braccio mentre vagano e si affannano nel percorso di crescita che li accompagna dall'infanzia all'età adulta.

La scelta di dedicare, in questo sussidio, ampio spazio ai **LINGUAGGI DELL'ORATORIO**, coincide con la volontà di offrire ai nostri ragazzi un "corso semplificato", per aiutarli a riprendere in mano gli "attrezzi del mestiere" utili a scrivere e colorare il libro di cui parlavamo, per **RECUPERARE LA CAPACITÀ DI RACCONTARE SE STESSI** e riscoprire la preziosità della propria storia all'interno di una Storia più grande.

Tutti abbiamo una storia meravigliosa da raccontare e **I LINGUAGGI POSSO AIUTARCI IN QUESTA GRANDE SFIDA!** Perché semplificano, ispirano, traducono; **SONO MEDIUM PERFETTO** per recuperare, in breve tempo e con maggiore efficacia, quelle abilità utili a fare emergere la propria biografia e renderla disponibile per una rilettura collettiva in cui ciascuno ha il suo spazio di libertà.

Proprio per una maggiore consapevolezza sull'importanza di un loro utilizzo, vogliamo dedicare le pagine che seguono ad un approfondimento sul tema dei linguaggi che possiamo utilizzare negli Oratori e nei Circoli. Lo facciamo a partire dalla declinazione in acrostico della parola stessa **"L-I-N-G-U-A-G-G-I"**.



L - COME LABORATORI

Quando pensiamo ai linguaggi in Oratorio, una delle prime immagini che probabilmente ci raggiunge è quella di una bacheca piena di avvisi che scandiscono la settimana in diversi appuntamenti laboratoriali, nei quali vediamo avvicinarsi corsi di teatro, di manualità, di gioco, di cucina, di canto, e... chi più ne ha, più ne metta. È proprio il **LABORATORIO**, infatti, lo stile con il quale i linguaggi fanno più frequentemente capolino nei nostri contesti, ossia lo **STILE DELLO SPERIMENTARE FACENDO**, del learning by doing caro ai più tecnici e che, di fatto, si traduce in un'esperienza attiva, concreta, per questo preziosa.

Il laboratorio, infatti, è sempre "laboratorio di...", lasciando intendere una intenzionalità specifica che si esprime in quella parola che ne distingue uno da un altro, chiamando ciascun ragazzo a cimentarsi con qualcosa di reale che **COINVOLGE IN MODO DIVERSO I SUOI CINQUE SENSI E LE SUE ABILITÀ**. Ma c'è molto di più: quando si fa esperienza di laboratorio, non si impara solo qualcosa sui singoli e caratteristici contenuti proposti in un determinato percorso di laboratorio; nel lungo periodo si apprende anche il tipico "contesto laboratoriale" incentrato sull'atteggiamento investigativo-riassuntivo, sulla propensione a farsi delle domande e a cercare delle risposte attivamente.

I - COME INCONTRO

I linguaggi sono uno strumento di comunicazione spesso anche più potente di quello dialogico; basti pensare ad un'orchestra: attraverso la musica, più persone sono in grado di relazionarsi, sintonizzandosi su uno stesso ritmo per poi, insieme, comunicare a chi sta ascoltando.

È indubbio, quindi, che creando **OCCASIONI PER ACCRESCERE LE POTENZIALITÀ COMUNICATIVE DEI RAGAZZI**, aumenteremo le possibilità di far **SVILUPPARE INCONTRI** e, quindi, relazioni contraddistinte dall'empatia. In questo, l'Oratorio ha una marcia in più rispetto al "mondo esterno" dove spesso sono proprio i linguaggi che creano i luoghi fisici: è la musica, per esempio, che crea e dà ragione di esistere alla discoteca o la danza alla scuola di ballo. La forza dell'Oratorio consiste nel fatto che esso esiste indipendentemente dai linguaggi utilizzati, bensì in **VIRTÙ DELLE RELAZIONI** che si costruiscono al suo interno. In Oratorio, quindi, il potere dei linguaggi è amplificato e genera situazioni di incontro autentico, come non potrebbe accadere altrove.

N - COME NORME

Ogni linguaggio ha un suo codice, delle norme specifiche che lo caratterizzano. Utilizzare il teatro durante un incontro, per esempio, non ha solo lo scopo di rendere più piacevole e accattivante quel momento, ma quello di **TRASFERIRE NEL CONTESTO EDUCATIVO LE SEGRETE LEGGI DEL LINGUAGGIO STESSO**: le regole, l'ascolto attivo per l'immedesimazione, l'armonia, il protagonismo di ciascuno,...

L'importanza del metalinguaggio (ossia di una riflessione sul linguaggio stesso), da far emergere anche insieme ai ragazzi, è evidente e serve ad **ACCRESCERE DI SIGNIFICATO OGNI ESPERIENZA LABORATORIALE**; questo vale ancor più quando parliamo di nuovi linguaggi (es. social media), che i ragazzi sono abituati ad utilizzare senza la mediazione di alcuna riflessione.

Per riuscire in tutto questo, l'educatore non può limitarsi ad una conoscenza superficiale o solo strumentale del mezzo che ha scelto di utilizzare, ma necessita di formazione ed applicazione continua, oltre che di uno studio attento che gli consenta piena padronanza e sviluppo di una capacità progettuale in tale ambito.

**G - COME GLOBALITÀ**

I ritmi della vita di ogni giorno tendono sempre più a concederci spazi di esperienza che diventano mondi vitali separati, nei quali ci riconosciamo di volta in volta in gruppi diversi. La giornata di un ragazzo di Oratorio, piena di stimoli e connessioni, non è esonerata da tale processo: in un solo pomeriggio, c'è chi è capace (o si vede costretto) a vestire i panni di studente, calciatore, musicista, ragazzo del catechista, nuotatore. E **L'ORATORIO** come si pone in tutto questo? **FA SINTESI**.

Se infatti, ad una prima interpretazione, i tanti linguaggi utilizzati in Oratorio sembrano essere risposte parziali a bisogni parziali dei ragazzi e dei giovani, di fatto - se ben proposti - essi costituiscono risposte complementari, quindi tutte utili e necessarie, per una educazione integrale: nello stesso luogo (che è sì fisico, ma soprattutto insieme di relazioni), si può pregare cantando, cantare giocando, giocare recitando, insieme a compagni che sono più o meno cantanti, giocatori, attori. In buona sostanza, imparare a padroneggiare e a costruire un linguaggio proposto nello stile dell'Oratorio, **PERMETTE AI VARI LIVELLI DELLA PERSONA DI UNIRSI IN UN SISTEMA INTEGRATO ED ARMONICO**; oltre al fatto che aumentare le proprie competenze anche in un solo linguaggio, ci fornisce complessivamente strumenti ulteriori per comunicare con gli altri. Così inteso, l'uso di diversi linguaggi non ci permette quindi solo di **RISPONDERE ALLA GLOBALITÀ DEI BISOGNI EDUCATIVI E DI CRESCITA DEI RAGAZZI**, ma consente ai ragazzi stessi di conoscere altri campi, **ALTRE POSSIBILITÀ DI ESPRESSIONE**, di aumentare competenze trasversali, concedere spazio alla creatività, aprire orizzonti nuovi che disvelano tracce di futuro prima ignorate.

È evidente che per generare un moto di maturazione umana e cristiana integrale, anche gli educatori devono proporre in modo armonico il servizio della propria dimensione, devono cioè chiaramente essere impegnati a crescere costantemente «a più dimensioni», proponendosi per esempio come allenatori che non hanno timore di seguire le prove di canto e viceversa.



U - COME UNICITÀ

La difficoltà concreta con la quale ogni educatore si confronta costantemente, è quella di voler raggiungere un po' tutti; quella di un educatore cristiano, poi, si complica per l'ambizione di arrivare non solo a tutti, ma a ciascuno in modo particolare. Riconoscendoci nel principio che struttura l'intera associazione Anspi, ovvero quello dell'educazione integrale, siamo quindi chiamati a **GUARDARE ALLA PERSONA NELLA SUA INTEREZZA**, interrogandoci sul tipo di linguaggio capace di **SVILUPPARE AL MEGLIO LE INTELLIGENZE DI CIASCUNO**.

Sappiamo, infatti, che ogni persona predilige un suo linguaggio per comunicare. Ecco perché i diversi linguaggi in Oratorio, facilitando **LA TESSITURA DI RELAZIONI**, consentono di intercettare **PASSIONI, INTERESSI, CAPACITÀ**, svelano un'interiorità incomparabile, mettono cioè al centro il soggetto, l'individuo **NELLA SUA UNICITÀ**. I linguaggi, poi, facilitano anche la fase dell'**ACCOGLIENZA** che è elemento fondamentale dello stile dell'Oratorio e che si riconosce come aspetto intenzionale, progettuale, identificabile negli ambienti strutturali (cura degli arredi, allestimento e disposizione dei materiali,...), nelle proposte (la scelta di laboratori per tutti), ma soprattutto nelle persone che lo abitano, cosa che presuppone - da parte dell'educatore - la capacità di sapersi porre in **ASCOLTO ATTIVO** dinanzi ai ragazzi per coglierne davvero l'unicità.

A - COME ARTE

La sensibilità al bello è il risultato di valori, di storie personali e di formazione culturale integrale. Ecco perché l'utilizzo di linguaggi, in particolare quelli espressivi ed artistici come la musica, il teatro, la pittura, il cinema, ci aiutano in quell'**EDUCAZIONE AL BELLO** che oggi più che mai sembra essere necessaria, tanto più se diamo ragione a Dostojewsky, convinto che "il mondo sarà salvato dalla bellezza".

«L'esperienza artistica certamente appartiene all'operare proprio dell'artista, in quanto frutto della sua ispirazione e di quel carattere indecifrabile e misterioso che accompagna l'ispirazione stessa, ma può interessare anche la vita di ogni persona in termini di componente misteriosa e di segreto che, riscattando l'uomo dalla dipendenza dall'utile e dall'efficienza, dalla strumentalità e dalla funzionalità delle cose, gli consente di dar voce e di esprimere quella domanda di ulteriorità e di eternità presente in lui» (Educare al bello, Marisa Musaio, NPG 2009-09-73).

I ragazzi **FARANNO ESPERIENZA DEL BELLO E DELL'ARTE** che attraversa la loro vita, ogni volta che daranno spazio **ALLA CREATIVITÀ, ALLA FANTASIA, ALL'IMMAGINAZIONE**; ogni volta che lasceranno emergere la loro **SENSIBILITÀ ED EMOTIVITÀ**; ogni volta che si **STUPIRANNO E SI MERAVIGLIERANNO** della natura delle cose. In altre parole, quando saranno chiamati a sostituire ad uno sguardo superficiale sul mondo, un sentire profondo ed appassionato. Dobbiamo quindi curare molto il **LIVELLO CULTURALE ED ESTETICO** delle nostre proposte; fare in modo che il bello vada a permeare anche l'attività educativa.

G - COME GENERAZIONI

I linguaggi rendono il processo educativo **MULTIDIREZIONALE**, facendo in modo che non ci sia sempre la stessa persona che insegna e la stessa che apprende, ma che tutti - prima o dopo - possano dare e ricevere qualcosa. Un laboratorio alla riscoperta di antiche arti e mestieri rende l'adulto protagonista; allo stesso modo, uno sulle nuove tecnologie pone in prima linea il giovane; e poi ci sono il teatro, o la musica, che piacciono al figlio quanto al genitore o al nonno.

In quest'ottica, il tanto desiderato ponte tra generazioni, i tanto ricercati **RAPPORTI INTERGENERAZIONALI**, si costruiscono in modo concreto su **PASSIONI COMUNI** e su uno **SCAMBIO DI CONOSCENZE E COMPETENZE** ritenuto necessario dalle circostanze. Certo, è evidente che un processo di questo genere necessita di una predisposizione all'accoglienza e all'apprendimento umile da parte di tutti i protagonisti, ma in questo, spesso, è la forza stessa del linguaggio a mediare, facendo da collante per tutta la comunità.

Non è un caso allora che, spesso, un nuovo progetto di Oratorio si fondi proprio sulla scelta di un linguaggio da sempre privilegiato all'interno della comunità in questione: è a partire da una passione comune che si guarda al **FUTURO INSIEME** e si costruiscono **SOGNI DI COMUNITÀ**. Ancor più perché, non di rado, la comunità cresce parallelamente alla scoperta che ciascuno dei suoi membri fa della propria vocazione, anche professionale. E cosa più dei linguaggi può aiutarci in questo?

La storia dell'Oratorio e il vero impegno di don Bosco è tutto teso alla **SCOPERTA DI TALENTI**, attraverso l'esercizio di linguaggi che diventano professionalità, intese come vocazione. Solo così saremo capaci di dare un **VERO E FORTE IMPATTO SOCIALE**, generando cultura per tutte le età.



G - COME GIOCOSITÀ

L'utilizzo dei linguaggi non trasforma gli Oratori in scuole di teatro, di canto, di calcio,... Si fanno tutte queste attività, ma **FACENDO PREVALERE SEMPRE L'ASPETTO GIOSO**, in tutta la sua serietà:

«Viviamo in una società troppo ricca, ma malamente ricca, che fa tutto lei, che ti fa trovare tutto bello e pronto e impacchettato [...] Viviamo in una società che non ci chiede di inventare, che non ci stimola a creare. Viviamo in una società in cui c'è poco spazio per 'giocare' [...] Recuperiamo la gioia, il gusto, di suonare (male), di dipingere (peggio), di recitare (da cani), di fare film (pessimi)... ma di suonare, dipingere, recitare, fare film NOI. Ebbene, il gioco intelligente collettivo è una delle forme più semplici, e secondo me più efficaci, per recuperare la creatività nella passiva e passivizzante società dei consumi» (Lucio Lombardo Radice, Elogio del gioco, in Il giocattolo più grande, Giunti Marzocco, 1979, p. 104)

Ciò non vuol dire che il nostro agire educativo debba trascurare la professionalità, ma senza la pretesa di un professionismo che ogni ragazzo, scoperta una specifica predisposizione, potrà certamente perseguire autonomamente. L'esperienza, del resto, ci insegna che è possibile incontrare tanta professionalità negli Oratori, spesso inutilmente ricercata in ambito professionistico.

I - COME INCIDENTI PERICOLOSI

Non basta usare un linguaggio perché il nostro intervento sia efficace: occorre mantenere sempre la **PRIORITÀ EDUCATIVA**, altrimenti finiremo per banalizzare l'intera proposta dell'Oratorio stesso. Ugualmente, si rischia spesso di vivere ciascun linguaggio in modo settoriale, chiuso, estraneo a tutto il resto, considerandolo "il tutto" del progetto, anziché una parte del tutto. Occorre, quindi, **NON INNAMORARSI DEL LINGUAGGIO, MA DELL'OBBIETTIVO**; non usare sempre lo stesso linguaggio a priori, ma progettare in funzione dei ragazzi che vogliamo coinvolgere e della finalità ultima dell'Oratorio: diventare un luogo concreto in cui si può incontrare Cristo. In quest'ottica, non ha però senso usare i linguaggi come "calamita" solo per "attrarre" i ragazzi in modo quasi inconsapevole; occorre bensì **PRESENTARE I LINGUAGGI IN MODO CHIARO**, come strumento per vivere la propria vita e la propria fede (trovata o da ricercare) in totale pienezza.

A partire da queste considerazioni, l'attenzione che questo sussidio ha, è quella di supportare gli educatori con **UNA PROPOSTA "A PIÙ VOCI"**, ossia che "parli più linguaggi" per permettergli di accostarsi al maggior numero di ragazzi e giovani e di dare, così, a questi ultimi, maggiori **STRUMENTI, CONSIGLI, OCCASIONI** per recuperare la capacità necessaria a saper **RACCONTARE DI SÉ** su quel libro bianco menzionato in apertura.

RACCONTA DI TE (...CHI SEI?)

Testo e Musica: Andrea Ballabio - Andrea Piccirillo

Quali sono i tuoi sogni?
Quali tuoi desideri?
Dimmi quello che pensi oggi!
Cosa pensavi ieri?

Cosa ti tiene sveglio?
Hai domande o perché?
Quando avevi bisogno dimmi
...chi era con te?

Apri il tuo cuore
e prova ad ascoltare
Impara a capire chi sei!

**RACCONTA CHI SEI, RACCONTA DI TE,
LE SFIDE DI OGGI, I SOGNI DI SEMPRE**

**RACCONTA CHI SEI, RACCONTA DI TE,
LA VITA, IL MONDO, GLI AMICI DIRANNO
CHI SEI TU... CHI SEI TU...**

Dimmi: cosa ti spinge
a fare quello che fai?
Quando il battito aumenta
e va veloce più che mai.

Dimmi se sei felice
Se lo sei per davvero!
Se tu credi che non sei solo
Guardando il cielo.

La fede è un motore
Ti spinge ad andare
Ti aiuta a capire chi sei!

**RACCONTA CHI SEI, RACCONTA DI TE,
LE SFIDE DI OGGI, I SOGNI DI SEMPRE**

**RACCONTA CHI SEI, RACCONTA DI TE,
LA VITA, IL MONDO, GLI AMICI DIRANNO
CHI SEI TU... CHI SEI TU...**

Ascolta, abbraccia, poi parti,
scambiando parole, vivendo con
gli altri.
e trova la chiave d'accesso,
amando te stesso, scoprendo di
più... di te!

**RACCONTA CHI SEI, RACCONTA DI TE,
LE SFIDE DI OGGI, I SOGNI DI SEMPRE**

**RACCONTA CHI SEI, RACCONTA DI TE,
LA VITA, IL MONDO, GLI AMICI DIRANNO
CHI SEI TU... CHI SEI TU...**



UNO SGUARDO AL SUSSIDIO

1 OTTOBRE 2023

Un sussidio sulla **NARRAZIONE E L'AUTOBIOGRAFIA** merita una pagina di "racconto" dei suoi contenuti che nascono come supporto all'avventurosa esperienza dell'Oratorio Invernale.

Nelle pagine introduttive, abbiamo scelto di farvi comprendere il senso di questo testo, in cui i linguaggi di animazione diventano strumenti per aiutare noi e i ragazzi a sapersi guardare dentro e a saper narrare la vita. Trovate perciò:

- Una **PRESENTAZIONE GENERALE** del testo;
- La lettera scritta per voi dal **PRESIDENTE DELL'ASSOCIAZIONE**;
- Il testo dell'**INNO** dedicato;
- Un approfondimento sull'importanza educativa dei **LINGUAGGI DI ANIMAZIONE** in Oratorio.

Subito dopo trovate le **25 PUNTATE** sviluppate a partire dal **VANGELO DELLA DOMENICA**, che ha ispirato i temi di riferimento dai quali partire nell'allenamento al racconto di sé. In ogni puntata trovano spazio:

- un **COMMENTO AL VANGELO**;
- un **GIOCO** pensato per i bambini ispirato al vangelo;
- tre **ATTIVITÀ**, ispirate alla parole chiave del giorno, in un linguaggio specifico tra **MUSICA, ARTE E MANUALITÀ, TEATRO E MOVIMENTO, ARTI VISIVE, SCRITTURA CREATIVA**. Le attività sono pensate per i più grandi, con una variante dedicata ai preadolescenti (11-14 anni).

Infine, nell'ultima parte del testo, ci sono:

- ulteriori **IDEE** per farvi aiutare da altri linguaggi d'animazione;
- una sezione, dedicata al gruppo animatori, che supporta la **SCRITTURA AUTOBIOGRAFICA** della **PROPRIA STORIA ORATORIANA**, a partire dagli ambiti del progetto **TI SFIDO.COM**.

Le storie del vangelo domenicale avevano una forza talmente potente che non siamo riusciti a contenerla nelle pagine di questo sussidio! Tanti personaggi, in forma di **PUPAZZI, MARIONETTE E STRANE CREATURE** costruite nei modi più bizzarri, hanno scelto di aiutarci ad entrare sempre più in profondità nelle tematiche del sussidio.

Come? **RACCONTANDO ALTRE STORIE**, che nascono dalle provocazioni della **STORIA DI TUTTE LE STORIE** che è il **VANGELO**.

Il **QR CODE** vi rimanda a **VENTICINQUE VIDEO NARRAZIONI** divertentissime di cui non vogliamo anticiparvi troppo (per non togliervi la sorpresa!), ma per le quali sentiamo di volervi preparare...

ne vedrete delle belle... E delle brutte... E delle ridicole... E delle avventurose... E delle curiose... E delle stupefacenti... E delle mirabolanti... E delle... Stop!

Buona lettura e buona visione!



ASCOLTO

IL SUSSIDIO

IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mt 21, 28-32

In quel tempo, Gesù disse ai capi dei sacerdoti e agli anziani del popolo: "Che ve ne pare? Un uomo aveva due figli. Si rivolse al primo e disse: "Figlio, oggi va' a lavorare nella vigna". Ed egli rispose: "Non ne ho voglia". Ma poi si pentì e vi andò. Si rivolse al secondo e disse lo stesso. Ed egli rispose: "Sì, signore". Ma non vi andò. Chi dei due ha compiuto la volontà del padre?". Risposero: "Il primo". E Gesù disse loro: "In verità io vi dico: i pubblicani e le prostitute vi passano avanti nel regno di Dio. Giovanni infatti venne a voi sulla via della giustizia, e non gli avete creduto; i pubblicani e le prostitute invece gli hanno creduto. Voi, al contrario, avete visto queste cose, ma poi non vi siete nemmeno pentiti così da credergli".

COMMENTO AL VANGELO

Le letture di questa domenica sono incentrate sul tema dell'**ASCOLTO**: intendono farci riflettere su come ascoltiamo la voce del Padre che ci chiama a seguirlo e quali sono le conseguenze dell'ascoltarlo o no.

In particolare, il vangelo ci mette davanti al problema del come vincere le difficoltà della **SEQUELA**.

Il primo figlio della parabola con sincerità risponde di no all'invito del padre ad andare a lavorare nella vigna, ma poi pentito vi andò, mentre il secondo dice prontamente di sì ma poi non ci va. Il secondo vuole ringraziarsi il padre, fare la figura del bravo ragazzo, ma poi senza aver fatto sua la scelta cede e non ascolta la voce del Padre.

Il primo invece inizialmente è sincero, tira subito fuori la sua poca voglia, però è capace di fare un percorso di riflessione, diremmo oggi un **DISCERNIMENTO**.

A cosa lo avrà portato l'assecondare la voce della poca voglia, e a cosa invece l'ascoltare la voce del padre?

Dal confronto esperienziale tra i **FRUTTI** dei due atteggiamenti nasce la decisione di **CAMBIARE ROTTA** e di ascoltare la voce del Padre, passando così dalla sincerità alla verità.



GIOCO SUL VANGELO: LASCIATI GUIDARE

FINALITÀ: comprendere l'importanza di ascoltare e lasciarsi guidare per scegliere la cosa giusta da fare.

DESTINATARI: 8-11 anni

DURATA: 30'

SPAZIO NECESSARIO: chiuso/aperto

OCCORRENTE: per ogni coppia una benda, uno scalpo.

ISTRUZIONI: suddividere i ragazzi in due squadre e successivamente in coppie. Nella coppia i ragazzi si metteranno l'uno davanti all'altro: chi sta davanti verrà bendato, mentre chi è dietro, avrà lo scalpo e si manterrà, con una sola mano, alla maglietta del compagno che è davanti. Le coppie saranno numerate, facendo in modo che, quando l'animatore chiamerà un determinato numero, le coppie delle squadre avversarie che hanno quel numero, vadano al centro e si sfidino. Compito del giocatore bendato, è riuscire a tirare lo scalpo del giocatore avversario. Chi sta dietro, oltre a cercare di non far prendere il suo scalpo, dovrà guidare il compagno, sia a voce, sia indicando con dei colpetti sul braccio del compagno davanti, l'altezza cui si trova lo scalpo da rubare. Chi prende lo scalpo, fa guadagnare due punti alla squadra. Se la coppia si stacca, viene assegnato 1 punto alla squadra avversaria e i giocatori tornano a posto. Il gioco prosegue finché tutte le coppie non siano state chiamate almeno una volta.

Vince la squadra che conquista più punti.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: è utile stabilire un tempo massimo per ogni singola sfida, poiché ci possono essere manche che non si risolvono con la cattura dello scalpo. In tal caso, sarà l'animatore a fischiare la fine della sfida a prescindere. Inoltre, si può scegliere di non numerare le coppie e di trasformare il gioco in un "tutti contro tutti".

CONDIVISIONE: far riflettere i bambini e i ragazzi sul significato simbolico del gioco che aiuta a comprendere meglio il brano del vangelo. Se ascoltiamo con attenzione le indicazioni, se sappiamo metterci in ascolto di ciò che ci è chiesto riusciamo meglio a comprendere ciò che è bene fare di fronte ad una scelta.

ATTIVITÀ: LO SPARTITO DELLA VITA**FINALITÀ:** imparare ad ascoltare "la musica" della propria vita.**DESTINATARI:** 11-16 anni**DURATA:** 45'**OCCORRENTE:** (per ogni ragazzo) un foglio pentagrammato, una penna; un cartellone - legenda (nella versione per preadolescenti).**ISTRUZIONI:** prima di cominciare, gli educatori spiegheranno in forma schematica (e semplificata ai fini dell'attività), i segni grafici musicali convenzionali che vengono riportati sugli spartiti:

- note acute > pallini segnati nelle parti superiori del pentagramma (anche oltre la prima linea se molto acuti);
- note gravi > pallini segnati nelle parti inferiori del pentagramma (anche oltre l'ultima linea se molto gravi);
- note più lunghe > pallino vuoto
- note più brevi > pallino pieno e con stanghetta accanto
- pausa: rettangolino nero

I ragazzi avranno il compito di scrivere sul pentagramma "la musica" della loro vita, indicando diversi tipi di note e pause (almeno 10 segni grafici) e scrivendo, sotto, a cosa corrispondono quei segni.

Per esempio in corrispondenza di un suono acuto scriveranno: "giornate con amici" (ad indicare le risate sguaiate di quei momenti) oppure "casa" (ad indicare le urla che caratterizzano il clima in famiglia). In corrispondenza di una pausa scriveranno: "nonno" (ad indicare la sospensione del tempo che si crea quando lui racconta le sue storie).

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI) conviene riportare le indicazioni sui segni grafici musicali su un cartellone/legenda che loro potranno consultare per tutta la durata dell'attività.**CONDIVISIONE:** al termine dell'attività, far riflettere i ragazzi su come sia importante fermarsi ad ascoltare la "musicalità" che caratterizza le proprie giornate. Non per ciascuno "suona la stessa musica" sempre, non tutti viviamo "con lo stesso ritmo"; comprendere le differenze ci aiuterà a saperci mettere nei panni dell'altro e a vivere con maggiore consapevolezza e serenità.**ATTIVITÀ:** EMOZIONI IN MUSICA**FINALITÀ:** comprendere l'autentico significato dell'ascoltare, attraverso la musica e le emozioni che questa suscita.**DESTINATARI:** 11-16 anni **DURATA:** 30'**OCCORRENTE:** filo, mollette, varie stampe con immagini simboliche relative a diverse emozioni (rabbia, gioia, allegria ecc.).**ISTRUZIONI:** sistemare il filo tirandolo da un estremo all'altro nello spazio dell'attività (come se fosse un filo per il bucato). Appendere, con le mollette, le varie stampe che riportano delle immagini simboliche relative ad alcune emozioni. Alternare diversi tipi di musica (almeno 5/6 generi diversi) chiedendo ai ragazzi di associare alla musica un'emozione e di dirigersi verso le stampe, fermandosi dinanzi all'immagine che li colpisce di più e portandola con sé. I ragazzi si confronteranno sulle scelte fatte, descrivendo magari situazioni personali in cui hanno "ascoltato" la stessa emozione.**ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE:** è importante che ci siano più stampe con le stesse immagini per permettere a tutti di poter prendere quella che desiderano.

Con i preadolescenti (11-14 ANNI) è utile indicare, accanto all'immagine, anche il nome dell'emozione, in modo da facilitarli nell'interpretazione e nella scelta.

CONDIVISIONE: le emozioni che proviamo continuamente ci aiutano a rileggere le esperienze della nostra vita e a comprendere più in profondità chi siamo, cosa vogliamo diventare, cosa ci piace, cosa ci rende migliori ogni giorno. Allenare l'ascolto, lasciandosi ispirare dalla musica per imparare a scorgere il legame tra emozioni e situazioni della nostra vita, è molto importante.

ATTIVITÀ: METTI IN CIRCOLO IL TUO CUORE**FINALITÀ:** imparare ad ascoltare il proprio corpo.**DESTINATARI:** 11-16 anni**DURATA:** 30'**OCCORRENTE:** nessuno.

ISTRUZIONI: disporsi in cerchio all'interno di una stanza. Ai partecipanti verrà chiesto di sedersi a terra e di togliersi le scarpe restando con i calzini. A turno, ogni ragazzo, muovendo una parte del proprio corpo, dovrà provare a riprodurre un suono/ritmo preciso che farà ascoltare a tutto il resto del gruppo. I suoni/ritmi possono essere sia ben udibili (es. battito del piede, schiocco dita, schiocco lingua), sia più impercettibili (es. battito cardiaco, sfregamento mani, ...).

Dopo aver ascoltato tutti, i suoni verranno riprodotti in contemporanea, chiedendo ai ragazzi di sincronizzare via via i tempi, in modo da creare una "melodia ritmica" armoniosa. Va da sé che, per ottenere un buon risultato, sarà fondamentale riuscire ad ascoltare i suoni di tutti, per cui occorrerà partire dal silenzio e dall'ascolto prioritario dei suoni più deboli, coordinando man mano l'introduzione dei suoni più forti.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14) è utile avere già pronto un elenco di suoni dai quali far loro scegliere.

CONDIVISIONE: l'attività ci fa sperimentare concretamente che ciascuno ha il proprio ritmo e che, l'armonia, nasce solo quando siamo capaci di ascoltarci e ascoltare gli altri, sincronizzandoci con essi.



FEDE

IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mt 21, 33-43

In quel tempo, Gesù disse ai capi dei sacerdoti e agli anziani del popolo: "Ascoltate un'altra parabola: c'era un uomo, che possedeva un terreno e vi piantò una vigna. La circondò con una siepe, vi scavò una buca per il torchio e costruì una torre. La diede in affitto a dei contadini e se ne andò lontano. Quando arrivò il tempo di raccogliere i frutti, mandò i suoi servi dai contadini a ritirare il raccolto. Ma i contadini presero i servi e uno lo bastonarono, un altro lo uccisero, un altro lo lapidarono. Mandò di nuovo altri servi, più numerosi dei primi, ma li trattarono allo stesso modo. Da ultimo mandò loro il proprio figlio dicendo: "Avranno rispetto per mio figlio!". Ma i contadini, visto il figlio, dissero tra loro: "Costui è l'erede. Su, uccidiamolo e avremo noi la sua eredità!". Lo presero, lo cacciarono fuori dalla vigna e lo uccisero. Quando verrà dunque il padrone della vigna, che cosa farà a quei contadini?". Gli risposero: "Quei malvagi, li farà morire miseramente e darà in affitto la vigna ad altri contadini, che gli consegneranno i frutti a suo tempo". E Gesù disse loro: "Non avete mai letto nelle Scritture: "La pietra che i costruttori hanno scartato è diventata la pietra d'angolo; questo è stato fatto dal Signore ed è una meraviglia ai nostri occhi"? Perciò io vi dico: a voi sarà tolto il regno di Dio e sarà dato a un popolo che ne produca i frutti".

COMMENTO AL VANGELO

Nella parabola della vigna e dei vignaioli omicidi Gesù vuol far capire ai capi del popolo ebraico che loro sono come quei vignaioli: hanno rifiutato e rigettato i profeti che Dio aveva mandato per ricordare loro di custodire la vigna del Signore senza considerarla come un loro possesso. Dio ha avuto sempre una grande **FIDUCIA** verso il suo popolo e verso ogni uomo, anche dopo le malefatte compiute verso i suoi inviati.

Infatti i vignaioli sapranno accogliere suo Figlio e finalmente lo rispetteranno e soprattutto rispetteranno la missione che avevano ricevuto. I vignaioli invece si mettono in un atteggiamento negativo di **SFIDA** verso Dio: non vogliono accettare di aver ricevuto da lui il dono della vigna e la missione di coltivarla e custodirla.

Presi dalla bramosia del possesso, la vogliono considerare come una loro proprietà, ignorando i richiami del Padre. In questo modo pensano di vincere la sfida. In realtà considerando Gesù la pietra da scartare, loro stessi si mettono fuori dalla salvezza e la vigna inizialmente destinata a loro verrà data ad altri che la faranno fruttificare.

Anche noi siamo chiamati ad affrontare una grande sfida: **CUSTODIRE** la sua eredità ed essere capaci di **CONSERVARLA** al meglio, un po' come siamo chiamati a fare con il nostro pianeta. Dio ci guarda con grande fiducia, vuole che riusciamo a vincere le paure che ci spingono a considerare come nostro possesso i suoi doni.

GIOCO SUL VANGELO: SFIDA PER LA VIGNA

FINALITÀ: riflettere sul comportamento dei contadini e sull'appropriarsi del raccolto per sé.

DESTINATARI: 8-11 anni

DURATA: 60'

SPAZIO NECESSARIO: chiuso/aperto.

OCCORRENTE: nastro per delimitare le basi; (per ogni squadra) cartelloni vigna, scotch, grappoli; scalpi.

ISTRUZIONI: i ragazzi sono suddivisi in 4 squadre e all'interno 3 giocatori hanno il ruolo di guardiani, 2 di servi e il resto contadini. Ogni squadra ha una propria base ben delimitata nella quale è custodito la propria vigna (cartellone con il disegno dei tralci ma senza grappoli) con appesi 20 grappoli (disegnati sui cartoncini). Scopo del gioco è riempire la propria vigna di grappoli cercando di impossessarsi di quelli delle altre squadre. Al via dell'animatore, i guardiani sono gli unici che possono rimanere a difesa della vigna insieme ai 2 servi che hanno il compito di attaccare i grappoli alla vigna. I contadini, armati di scalpello si muovono verso le altre squadre per rubare i grappoli. In tutto lo spazio di gioco i contadini si sfidano tra loro a scalpello. Chi vince rimane in gioco mentre chi perde si deve sedere a bordo campo (non in base) fino alla fine della manche. Per rubare i grappoli i contadini devono entrare nella base di una squadra senza farsi toccare dai guardiani. Chi è toccato dai guardiani deve sedersi a bordo campo per 2 min. di gioco per poi rientrare. Chi arriva nella base di una squadra avversaria ha già guadagnato un grappolo e ne porta via uno soltanto per consegnarlo ai propri servi che lo attaccano alla propria vigna. In ogni caso il grappolo rubato viene sempre consegnato ai servi anche se il contadino che lo ha conquistato è toccato da un avversario e perde la sfida a scalpello. Vince la squadra che al termine della manche ha più grappoli attaccati alla propria vigna.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: in questo gioco non è un problema se qualche ragazzo bara in qualche modo perché ci permette di avere ancora più spunti sulla condivisione.

CONDIVISIONE: il gioco ci ha aiutato a capire meglio ciò che hanno fatto i contadini; dopo aver avuto una vigna in cui lavorare se ne sono appropriati con la disonestà e sottraendo la vigna al figlio e al padrone. A seconda dei gruppi si può chiedere loro come vivono questi aspetti nella loro quotidianità.

ATTIVITÀ: IN VIAGGIO CON CHI?

FINALITÀ: comprendere quanto Dio sia presente e cammini accanto a noi ogni giorno, manifestandosi nell'altro anche quando non lo comprendiamo.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 30'

OCCORRENTE: il necessario per il travestimento dell'animatore.

ISTRUZIONI: i ragazzi partecipano in gruppo. Il gruppo riceverà in consegna "una situazione di viaggio" (Es. Immaginate di essere nello scompartimento di un treno, in un aereo, in autobus,...). I componenti del gruppo sceglieranno i ruoli di ciascuno (Es. bigliettaio, hostess, viaggiatore, venditore, ...). Stabiliti questi aspetti preliminari, il gruppo inizierà uno sketch mettendo in azione situazione e personaggi assegnati. Ad un certo punto, entrerà in scena un animatore, travestito nel modo che preferisce e capace di parlare solo una lingua sconosciuta. L'animatore, infatti, per comunicare, utilizzerà un linguaggio strano fatto per lo più di suoni, vocali o sillabe ripetute e, con l'aiuto di enfasi nel tono della voce, cercherà di dare dei comandi ai presenti man mano che i personaggi interagiscono con lui (Es. Il bigliettaio si avvicina per chiedere il biglietto e reagisce se non gli viene esibito,...). I ragazzi/personaggi, per tutta la durata dell'attività, dovranno interagire con lo strano personaggio, mantenendo il proprio ruolo, cercando di "prestare attenzione" a ciò che lui esprime e captando ogni comando, caratterizzato sempre dallo stesso suono (l'animatore, nel suo parlare strano potrebbe, ad esempio, chiedere ai presenti di sedersi, usando sempre un "dong dong" cupo). Sta nella capacità di ascolto del ragazzo captare i suoni ricorrenti della comunicazione ed eseguire i comandi nel corso della scenetta. Un altro animatore, che è a conoscenza dei comandi, annoterà le dinamiche utili per la condivisione finale.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: se i ragazzi sono tanti, si possono creare gruppi diversi di 6/8 persone. In tal caso, per ogni gruppo è bene cambiare la situazione di viaggio, i travestimenti, il linguaggio e i comandi dell'animatore.

Con i preadolescenti (**11-14 ANNI**) si possono elencare all'inizio i comandi e i versi/suoni corrispondenti.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, l'animatore chiederà ai ragazzi di esprimere quanto sono stati in grado di ascoltare e di relazionarsi con l'animatore (Dio) innanzitutto attraverso la disponibilità ad accoglierlo. Occorre allenarsi a vivere la relazione con Dio come relazione di silenzio, di ascolto, di apertura e dialogo autentico con chiunque faccia parte della nostra quotidianità.

ATTIVITÀ: ACQUA E FUOCO

FINALITÀ: permettere ai ragazzi di esprimere la propria relazione con Dio, alla luce di alcuni elementi riguardanti Dio e la religione che possono farli avvicinare o allontanare dalla fede.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 60'

OCCORRENTE: un elenco di affermazioni di situazioni, cose, usi e tradizioni, credenze, episodi riguardanti Dio e la religione che possono "compromettere" la personale relazione con Dio; una benda per ogni ragazzo.

ISTRUZIONI: i ragazzi vengono bendati e disposti a formare una grande circonferenza. Al centro di essa si pone l'animatore con il suo elenco e legge le situazioni una alla volta. Appena il ragazzo ascolta quanto letto, se condivide l'affermazione e ritiene rappresenti una "situazione" che lo avvicina a Dio fa un passo avanti grida "fuoco" e assume una posizione e un'espressione che esprime gioia e consenso, se è incerto resta in silenzio e si sposta di un passo verso destra o sinistra e assume una posizione ed espressione che esprime dubbio o paura; se, al contrario, l'affermazione lo allontana da Dio, fa un passo indietro e grida "acqua", assumendo una posizione e un'espressione che esprime rabbia o disappunto. Poiché sono bendati, i ragazzi potrebbero perdere l'orientamento, quindi devono porsi in ascolto attento dei compagni quando gridano acqua o fuoco, per non urtarli negli spostamenti, devono ascoltare il suono della voce dell'animatore per muoversi nella sua direzione quando si sposta. È a scelta dell'animatore quanto far durare il gioco secondo l'elenco preparato.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: l'ideale è svolgere questa attività in uno spazio ampio, in modo da minimizzare gli urti tra i ragazzi.

Con i preadolescenti (**11 - 14 ANNI**) l'attività può essere svolta anche senza bendare ogni partecipante.

CONDIVISIONE: durante l'attività, l'animatore prende nota delle dinamiche emerse, annotando quali sono i punti che allontanano/avvicinano maggiormente a Dio, le espressioni e le posizioni assunte. Da queste, trae spunto per far condividere a tutti qualche punto dell'esperienza personale, per costruire un "prontuario" di cosa rende facile o difficile la relazione con Dio.

ATTIVITÀ: MA VOI CHI DITE CHE IO SIA?

FINALITÀ: permettere ai ragazzi di raccontare la propria relazione con Dio e l'idea personale che hanno di Lui.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 90'

OCCORRENTE: bigliettini divisi per categorie (ogni categoria riporta rispettivamente un oggetto, un animale, un fiore, un luogo, una persona, uno stato d'animo).

ISTRUZIONI: ogni ragazzo raggiunge la postazione stabilita per l'attività e gli viene chiesto di scegliere un bigliettino per ogni categoria che, a suo avviso, meglio rappresenta l'idea che ha di Dio (es. cane, girasole, chiesa, mamma, timidezza).

A questo punto, l'animatore assegna a ciascuno una situazione particolare. Ecco alcuni esempi di situazioni: Un signore/a spiega a qualcuno che strada bisogna fare per arrivare a "Piazza Garibaldi"/Un ragazzo/a telefona per farsi raccontare la trama di un film/Una signora spiega una ricetta alla vicina di casa/Un ragazzo/a telefona a un compagno per farsi dare i compiti/La mamma brontola perché il figlio non ha voglia di studiare/Un ragazzo/a interrogato dall'insegnante, non sa rispondere/Il fidanzato litiga con la fidanzata arrivata con tre ore di ritardo.

Ogni ragazzo, a partire dalla situazione che gli è capitata, dovrà immaginare di esserne il protagonista (es. il signore che spiega la strada, il ragazzo che telefona, la signora che spiega la ricetta, ...) e dovrà mettere in scena un dialogo/monologo immaginario in cui assolve "il compito" che gli è stato assegnato; contemporaneamente dovrà cercare di "raccontare" il suo rapporto con il Signore, attraverso le parole che ha scelto, senza mai menzionare Dio.

Ai ragazzi/spettatori verrà chiesto di annotare il passaggio a loro avviso più significativo del dialogo/monologo, in cui emerge il tipo di rapporto con Dio che "l'attore in scena" sta raccontando.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11 - 14 ANNI) converrà eliminare la parte delle 5 parole e realizzare dei veri e propri dialoghi a due, in cui gli "attori", nei ruoli assegnati dalla situazione, dovranno mettere in scena due versioni dei dialoghi; uno in cui emerge che i personaggi hanno una autentica relazione con Dio (es. sono gentili, ...), l'altro in cui accade il contrario.

CONDIVISIONE: durante la condivisione finale, l'animatore renderà noti al gruppo i 5 soggetti più scelti. Insieme si andranno ad annotare i passaggi più significativi dei vari monologhi e, in gruppo, si creerà un cartellone condiviso a partire da una domanda generica tipo "Come si comporta chi ha un'autentica relazione con Dio?"



GIOIA

IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mt 22, 1-14

In quel tempo, Gesù, riprese a parlare con parabole e disse: "Il regno dei cieli è simile a un re, che fece una festa di nozze per suo figlio. Egli mandò i suoi servi a chiamare gli invitati alle nozze, ma questi non volevano venire. Mandò di nuovo altri servi con quest'ordine: Dite agli invitati: "Ecco, ho preparato il mio pranzo; i miei buoi e gli animali ingrassati sono già uccisi e tutto è pronto; venite alle nozze!". Ma quelli non se ne curarono e andarono chi al proprio campo, chi ai propri affari; altri poi presero i suoi servi, li insultarono e li uccisero. Allora il re si indignò: mandò le sue truppe, fece uccidere quegli assassini e diede alle fiamme la loro città. Poi disse ai suoi servi: "La festa di nozze è pronta, ma gli invitati non erano degni; andate ora ai crocicchi delle strade e tutti quelli che troverete, chiamateli alle nozze". Usciti per le strade, quei servi radunarono tutti quelli che trovarono, cattivi e buoni, e la sala delle nozze si riempì di commensali. Il re entrò per vedere i commensali e lì scorse un uomo che non indossava l'abito nuziale. Gli disse: "Amico, come mai sei entrato qui senza l'abito nuziale?". Quello ammutolì. Allora il re ordinò ai servi: "Legatelo mani e piedi e gettatelo fuori nelle tenebre; là sarà pianto e stridore di denti". Perché molti sono chiamati, ma pochi eletti".

COMMENTO AL VANGELO

La proposta di vita che Dio fa agli uomini è espressa con immagini molto eloquenti. Nel vangelo di domenica scorsa si parlava di una vigna, un lavoro che porta al vino che allietta il cuore dell'uomo e che non può mai mancare in un pranzo che si rispetti. In questo brano, si parla di un banchetto di nozze. Le nozze sono un momento unico nella vita di una persona. Sono un momento speciale, tutti gli invitati sono resi partecipi della **GIOIA** degli sposi. Se sono stati invitati è perché lo sposo e la sua famiglia considerano quelle persone importanti e le vogliono accanto nei momenti lieti della vita. Così è per il regno di Dio di cui sta parlando Gesù. È una realtà che ha le caratteristiche del banchetto nuziale: gioia, festa, musica, **ALLEGRIA**, convivialità. Tutti gli invitati sono normalmente allegri e felici di partecipare ad un banchetto come questo. Eppure, il brano ci pone davanti ad una realtà inspiegabile. I primi invitati, il popolo ebraico, non accettano e molti, non rendendosi ben conto di quello che stanno facendo, rifiutano per i più svariati motivi l'invito.

Il Padre dello sposo però non si perde d'animo e trasforma una difficoltà in un'occasione per far capire che **TUTTI** sono invitati a questo banchetto. Per questo invia i suoi servi per le strade ad invitare chiunque, sia esso religioso o meno. L'unico requisito è il voler accettare l'invito. Chi non lo fa non accetta questo ruolo pieno di vita e felicità e si auto condanna all'esclusione, all'infelicità e alla tristezza.

Anche noi siamo invitati a raggiungere le **PERIFERIE** del mondo per chiamare tutti, "buoni e cattivi", cioè quelli che ne hanno più bisogno e che con maggiore difficoltà riescono a raggiungerlo.

GIOCO SUL VANGELO: DIFFONDIAMO GIOIA

FINALITÀ: aiutare i ragazzi a raccontare cosa ci rende gioiosi come gli sposi nel giorno delle proprie nozze.

DESTINATARI: 8-11 anni

DURATA: 120'

SPAZIO NECESSARIO: chiuso.

OCCORRENTE: cellulare; fogli bianchi; riviste; immagini digitali; musiche; proiettore; (eventualmente) un collegamento internet.

ISTRUZIONI: dividere i ragazzi in gruppi da 4-6 giocatori e proporre di realizzare un montaggio video con foto e musica, o un paio di storie e post Instagram attraverso il quale comunicare cosa pensando della "gioia". In ogni montaggio devono poi essere presenti interviste fatte a qualche persona della comunità a ad una coppia di giovani sposi. Vince la squadra che nel tempo indicato dall'animatore riuscirà ad avere il punteggio più alto sommando il risultato delle seguenti voci di sfida. I voti vanno da 3 a 10 valutando:

- Fotografica
- Capacità narrativa
- Coinvolgimento di tutto il gruppo
- Originalità
- Efficacia comunicativa

Al termine del tempo stabilito i gruppi si ritrovano tutti insieme per vedere come gli altri hanno raccontato la gioia insieme ad una giuria composta da altri educatori e animatori e parrochiani. Al termine della proiezione e votazione della giuria si consegna il premio.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: è bene che l'animatore sia attento a organizzare i gruppi in modo tale che tutti possano partecipare e non ci siano esclusioni. È bene far precedere la realizzazione del video un momento di confronto sul tema gioia. Al termine dell'attività si può decidere di postare su un social network o su un canale YouTube i progetti realizzati.

CONDIVISIONE: i linguaggi multimediali sono una delle espressioni che oggi i ragazzi meglio conoscono e utilizzano per esprimere i loro pensieri. Attraverso questo strumento per loro così vicino è possibile raccontare come vivono la gioia e cosa significa per loro essere ragazzi gioiosi.

ATTIVITÀ: UNA SETTIMANA DI GIOIA

FINALITÀ: riconoscere la gioia nelle cose più semplici e valorizzare queste piccole ma grandi occasioni di gratitudine.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 60'

OCCORRENTE: smartphone o macchine fotografiche (1 per ciascun partecipante), una stampante a colori, un computer.

ISTRUZIONI: durante l'attività i ragazzi dovranno ripercorrere la loro ultima settimana andando a ricercare 7 momenti di felicità. All'inizio, l'animatore spiegherà ai ragazzi che stanno per tornare indietro nel tempo di una settimana attraverso 7 tappe (le giornate della settimana). In ogni tappa, ognuno dovrà cercare un momento di gioia di quella giornata, individuarlo e immortalare il proprio volto con un selfie pensando a quel momento. I selfie scattati dovranno essere inviati all'animatore con una breve didascalia che sintetizzi in poche parole l'occasione di gioia di quella giornata. Ogni tappa durerà 5 minuti. In questo tempo, si dovrà cercare di aiutare i ragazzi a ricordare il più possibile quanto è accaduto, limitando il più possibile le distrazioni. Lo scadere dei 5' sarà regolato dal fischio dell'animatore che annuncerà il passaggio al giorno successivo.

Dopo 35', la settimana sarà conclusa e l'animatore si ritroverà gli scatti di 7 giornate per ciascun partecipante. Sarà lui a stampare i vari scatti con le rispettive didascalie e mostrarle a tutti i partecipanti. In poche stampe, sarà racchiusa una settimana di gioie che, se non fossero state immortalate in questo modo, probabilmente sarebbero "fuggite via" senza che nessuno se ne accorgesse. L'attività si può concludere con la realizzazione della mostra fotografica "Una settimana di gioia".

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: è importante che gli animatori accompagnino nel lavoro quei ragazzi che mostrano maggiori difficoltà (per alcuni, la settimana appena trascorsa potrebbe essere stata una settimana difficile!). La mediazione sarà molto importante. Ad evitare distrazioni e per stimolare il ricordo, può aiutare qualche frase pronunciata con calma (es. Ricordate che lunedì piove? Ricordate che ci vedemmo per l'incontro?).

Con i preadolescenti (11-14 ANNI) le fasi di ricerca dei momenti di gioia si possono vivere in maniera collettiva.

CONDIVISIONE: l'attività vuole far riflettere i ragazzi sul fatto che ognuno di noi ha tante occasioni per le quali dire grazie e su come la gioia sia qualcosa da costruire e da cercare anche nelle piccole cose; ogni frangente della vita può offrire momenti di gioia.

ATTIVITÀ: MEMORY DELLA GIOIA

FINALITÀ: riflettere su tutte le sfumature della gioia e sulle occasioni in cui si manifesta.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 120'

OCCORRENTE: pc con connessione internet, una stampante, fogli e penne per prendere appunti, cartoncini, colla.

ISTRUZIONI: l'attività consiste in un "memory della gioia" innanzitutto da costruire: le immagini da associare che saranno riprodotte sulle carte, saranno composte da un'emozione della gioia e un disegno (o fotografia) che rappresenti una specifica sfumatura dell'emozione (Es. Faccina che ride con lingua fuori: associata al disegno di uno scherzo fatto a qualcuno).

Per lasciarsi ispirare e trovare innumerevoli faccine è sufficiente cercarle sul web o aprire un programma di videoscrittura sul computer e digitare:

- tasto Windows + . (punto) per i PC
- Ctrl + Cmd + Barra spaziatrice per Mac

Terminata la realizzazione delle coppie, le carte saranno stampate su cartoncino e si potrà iniziare a giocare.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI) può essere utile affidare ai ragazzi già delle emoticon con la loro interpretazione riportata dietro, lasciando a loro il compito di ricercare solo le immagini idonee da associare.

CONDIVISIONE: è importante far riflettere i ragazzi sul fatto che la gioia è un'emozione intensa, ma allo stesso tempo molto complessa, che contiene mille sfumature. Se cerchiamo di associarla ad una emoticon, sicuramente pensiamo subito ad una faccina sorridente. Se, però, ci fermiamo un attimo ad analizzare con maggiore attenzione questo stato d'animo, possiamo iniziare a vacillare nella scelta tra sorriso con linguaccia, sorriso con lacrime, sorriso con occholino,...Le diverse sfumature di tali faccine sono il risultato della combinazione di sentimenti e situazioni contrastanti.

ATTIVITÀ: INFOGRAFICA DELLA GIOIA

FINALITÀ: riflettere su quali sono le occasioni nelle quali si manifesta la gioia e su come ognuno di noi possa essere un portatore di felicità.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 60'

OCCORRENTE: (per ogni partecipante) stampe di 2 immagini (ogni partecipante deve averne una), cartoncino colorato, forbici, colla, due cartelloni.

ISTRUZIONI: questa attività trasformerà i partecipanti in veri e propri esperti di data visualization. Ogni partecipante riceverà un cartoncino e due fogli con delle stampe. Una stampa riprodurrà una fotografia della parrocchia e del suo territorio (l'ideale sarebbe una fotografia aerea o una riproduzione degli spazi e ambienti parrocchiali e quello che c'è intorno, disegnata o ricavata da google maps o google earth) e l'altra stampa riporterà la sagoma di un corpo umano.

Il primo foglio avrà il titolo: "I luoghi della gioia" e il secondo "Portatori di gioia". Ogni partecipante trasformerà questi fogli in infografiche. Nello specifico, ognuno ritaglierà il cartoncino in striscioline o cerchi da apporre sui propri fogli in proporzione alla propria percezione sui luoghi della gioia e della propria capacità di portare gioia. Se, ad esempio, io ritengo che nella mia comunità il campo è un luogo di gioia e le sale riunioni sono luoghi dove la gioia non è sempre presente, collocherò una strisciolina lunga in corrispondenza del campo e una molto corta in corrispondenza delle sale riunioni. Se nel mio territorio c'è una realtà (anche extra parrocchiale) caratterizzata da alti livelli di gioia, in corrispondenza collocherò una strisciolina molto lunga. Allo stesso modo si comporrà il secondo foglio; dovremo chiederci come ognuno di noi può portare gioia agli altri con gesti concreti. Se crediamo che la strada più efficace sia quella del "fare" metteremo cerchietti o striscioline più grandi in corrispondenza delle mani, se pensiamo che la gioia passi attraverso l'ascolto, avremo cerchietti o striscioline enormi in corrispondenza delle orecchie.

Al termine della composizione delle varie infografiche, tutti le mostreranno agli altri e, mediando approssimativamente i risultati di ognuno, si realizzeranno due grandi cartelloni con le infografiche di gruppo.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: mentre i ragazzi lavorano può essere utile fare domande del tipo "Sei sicuro che in chiesa ci sia la stessa gioia che al campo?", "Sei sicuro che puoi portare più gioia con le ginocchia che con altre parti del corpo?".

Con i preadolescenti (11-14 ANNI) si producano in anticipo striscioline e cerchietti di dimensioni differenti, segnalando sui fogli i punti di applicazione. In questo modo i ragazzi dovranno limitarsi solo a scegliere dove apportare i cartoncini più grandi e quelli più piccoli.

CONDIVISIONE: la riflessione finale ci dice che ogni posto può diventare luogo di gioia, ma affinché questo accada è necessario che ognuno di noi si metta in gioco, diventando portatore di gioia, con le proprie peculiari capacità e passioni, ognuno con le proprie "parti del corpo" migliori.



VALORI

IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mt 22, 15-21

In quel tempo, i farisei se ne andarono e tennero consiglio per vedere come cogliere in fallo Gesù nei suoi discorsi. Mandarono dunque da lui i propri discepoli, con gli erodiani, a dirgli: "Maestro, sappiamo che sei veritiero e insegna la via di Dio secondo verità. Tu non hai soggezione di alcuno, perché non guardi in faccia a nessuno. Dunque, di' a noi il tuo parere: è lecito, o no, pagare il tributo a Cesare?". Ma Gesù, conoscendo la loro malizia, rispose: "Ipocriti, perché volete mettermi alla prova? Mostratemi la moneta del tributo". Ed essi gli presentarono un denaro. Egli domandò loro: "Questa immagine e l'iscrizione, di chi sono?". Gli risposero: "Di Cesare". Allora disse loro: "Rendete dunque a Cesare quello che è di Cesare e a Dio quello che è di Dio".

COMMENTO AL VANGELO

C'è molta **MALIZIA** nelle parole dei discepoli dei farisei che interrogano Gesù su quanto sia giusto o meno, per gli ebrei, pagare le tasse a Roma. Non sono mossi dalla ricerca della verità, ma dal desiderio di incastrare Gesù. Stanno cercando infatti dei motivi validi per farlo fuori, visto che lui sta contestando vigorosamente le storture del loro modo di intendere la Legge di Dio. A loro sembra così di aver trovato il motivo valido.

Vogliono farlo passare o per un rivoluzionario o per un collaborazionista dei romani. In entrambi i casi Gesù diventa passibile di condanna. Ma lui smaschera le loro intenzioni perverse, dimostrandosi così come un maestro veritiero «che insegna la via di Dio secondo **VERITÀ**».

Il Maestro, infatti, non si lascia ingannare, sa pienamente che Cesare e Dio sono chiamati a compiti diversi: l'uno a curarsi della vita politica, l'altro a prendersi **CURA** delle persone.

A Dio ciò che è di Dio e a Cesare quel che è di Cesare, dunque!

Gesù non si confonde e fa chiarezza di ruoli: le Sue parole sono un invito ad attribuire **MERITI** e **DIRITTI** a chi di dovere, ad agire con correttezza ed equità, nel pieno rispetto dei compiti e dei valori di ciascuno.



GIOCO SUL VANGELO: CHE STRANI VALORI

FINALITÀ: far riflettere i ragazzi sulle cose giuste da fare e su quali valori costruire lo stare insieme e le scelte personali.

DESTINATARI: 8-11 anni **DURATA:** 30' **SPAZIO NECESSARIO:** chiuso.

OCCORRENTE: quotidiani; forbici; colla; fogli bianchi; biro.

ISTRUZIONI: i ragazzi vengono suddivisi in tante squadre da quattro giocatori. Ogni squadra riceve una biro, fogli, forbici, colla, tutto materiale necessario. Il gioco è diviso in due fasi: nella prima fase ogni squadra dovrà scrivere su di un foglio un proprio elenco di valori che ritengono necessari. Per facilitare la comprensione, il primo lo suggerisce già l'animatore: giustizia "dare a Cesare quello che è di Cesare". Inizia quindi la seconda fase. Al centro del terreno di gioco è presente una scatola con tanti titoli di quotidiani che l'animatore ha ritagliato. Scopo delle squadre è quello di poter accedere alla scatola, prendere a caso un titolo di giornale, tornare alla propria base e con le lettere che trova ricomporre l'elenco dei valori su di un cartellone. Perché l'elenco sia valido i valori vanno scritti in ordine alfabetico e ciascuna parola deve essere composta da lettere di grandezza o carattere diverso. Per accedere alla scatola l'animatore può decidere di far superare delle prove fisiche o mentali. Vince la squadra che totalizza il punteggio più alto sommando: il numero totale dei valori, il numero di prove superate, verificando che i valori siano scritti correttamente. In ultimo l'animatore, prima dell'inizio del gioco ha preparato un elenco di valori che a fine gioco mostra ai ragazzi. Tutte le squadre che hanno scritto gli stessi valori raddoppiano il punteggio di quel valore.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: prima di iniziare il gioco è bene spiegare ai ragazzi cos'è un valore e a cosa servono nella nostra quotidianità; dare per scontato che sappiano di cosa si tratta rischia di non far funzionare il gioco. È utile mescolare l'età dei ragazzi nel fare i gruppi.

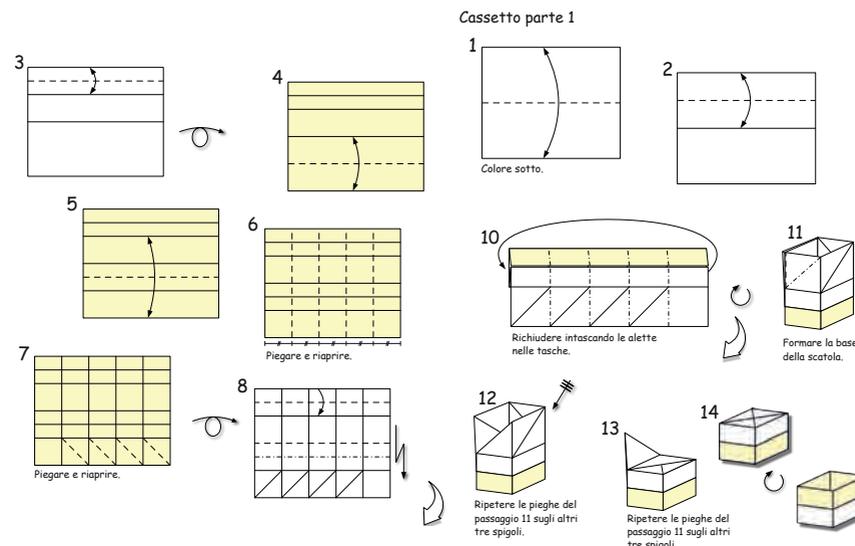
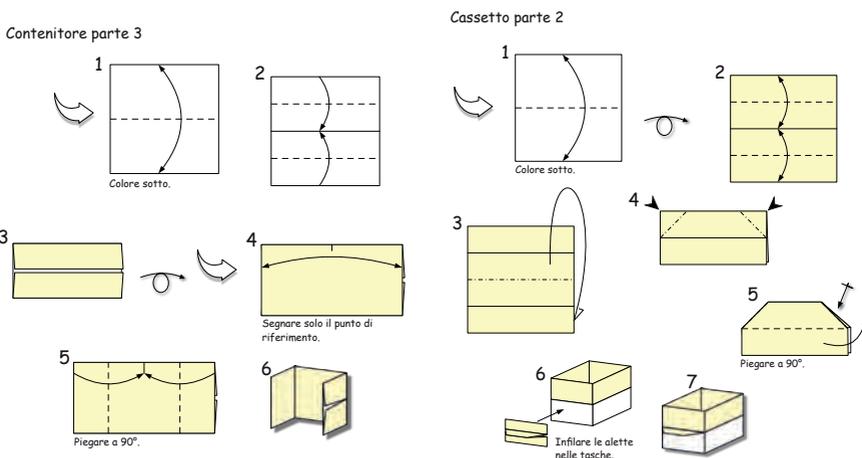
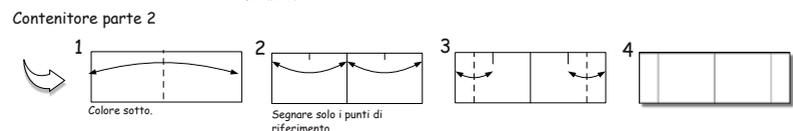
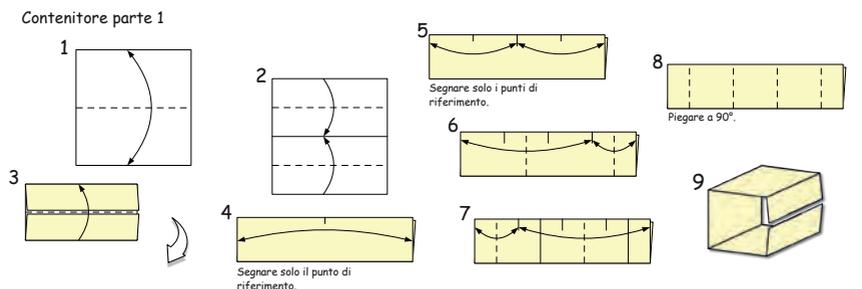
CONDIVISIONE: si parte dalla condivisione dell'elenco scritto dall'animatore e su ciascuno è utile dare qualche suggerimento. È bene partire dalla giustizia che Gesù presenta nel vangelo per trasmettere loro come Gesù sia il primo che ci indica uno stile con cui vivere.

ATTIVITÀ: CASSETTO

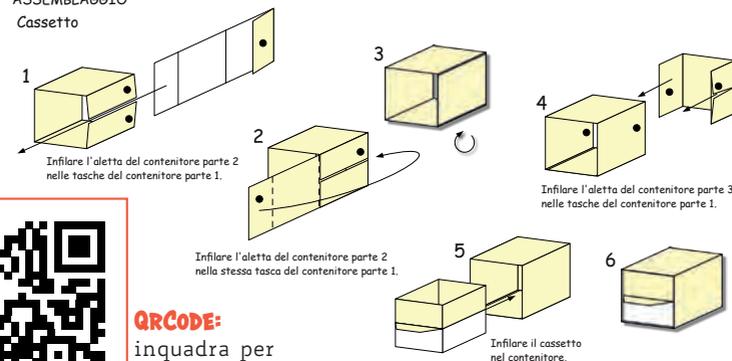
FINALITÀ: costruire una cassetta contenente i valori di tutto il gruppo dei partecipanti.

OCCORRENTE: fogli in formato A4 da cui ricavare i fogli necessari.

ISTRUZIONI: una volta realizzato l'origami, ogni partecipante scrive i propri valori su un foglio che ripone nel cassetto. I cassetti possono essere uniti tra loro per formare una composizione complessa (la cui composizione viene spiegata nel video) che contiene i valori di tutti.



ASSEMBLAGGIO Cassetto



QR CODE: inquadra per vedere i video delle due attività

ATTIVITÀ: TOTEM RICICLOSO

FINALITÀ: costruire un totem con i simboli dei valori in cui crediamo.

OCCORRENTE: una lattina a testa (se si è pochi) oppure una decina di lattine per tutti, dello stesso formato e impilabili. Materiale di riciclo (cartone, bottiglie e tappi di plastica, bastoncini, cartoncini...). Colla a caldo o scotch per assemblare, tempere o colori, alcuni sassi.

ISTRUZIONI: appesantire le lattine con qualche sasso. Decorate ciascuna lattina, applicando uno o più oggetti simbolici, costruiti con il materiale di riciclo; ogni oggetto rappresenta un valore in cui crede (Es: Aquilone-Libertà, Martello del giudice-Justizia, Smile-Amicizia,...). Una volta decorate le lattine vengono assemblate sovrapponendole una sull'altra.

CONDIVISIONE: quali saranno i valori più gettonati?

ATTIVITÀ: CARTE DI VIZI E VIRTÙ**FINALITÀ:** riflettere su quali valori si vuole fondare la propria vita.**DESTINATARI:** 11-16 anni **DURATA:** 90'**OCCORRENTE:** (per ogni ragazzo) 8 - 10 fogli in formato A6 (si possono anche dividere in 4 degli A4), matite, gomme da cancellare, matite colorate e pennarelli.**ISTRUZIONI:** L'attività si divide in due fasi.

FASE 1. Per cominciare, spiegate ai ragazzi che un motivo iconografico tipico dell'arte medievale, ma non solo, è la raffigurazione delle virtù, sia teologali che cardinali, e dei sette vizi capitali, sotto forma di allegorie ovvero d'immagine umana che abbia degli attributi, delle caratteristiche che appunto simboleggiano quella virtù o quel vizio. Per fargli comprendere di cosa parliamo, mostrate ai ragazzi le seguenti opere:

- "Allegoria della fede cattolica", di J. Vermeer, 1671-74 circa, Metropolitan Museum of Art, New York
- "Allegoria della giustizia", di G. Vasari, 1543, Museo nazionale di Capodimonte, Napoli
- "Allegoria della Prudenza", di Tiziano, 1565-70 circa, National Gallery, Londra
- "Sette peccati capitali", di H. Bosch, 1500-25 circa, Museo del Prado, Madrid
- "Temperanza", di Piero del Pollaiuolo, 1470, museo degli Uffizi
- "Fortezza", di S. Botticelli, 1470, Gallerie degli Uffizi, Firenze

Insieme ai ragazzi, discutete sugli elementi delle opere che ci fanno capire quali virtù e quali vizi sono rappresentati.

FASE 2. Chiedete ai ragazzi di realizzare il loro mazzo di carte di vizi e virtù con i quali intendono mettersi in gioco nella vita. Quali virtù li caratterizzano? Quali vizi? E come li rappresenterebbero simbolicamente?

In un confronto finale di gruppo, i ragazzi mostreranno le loro carte e vicendevolmente, assegneranno ad esse valore. Potranno, quindi, giocare a scambiarsi le carte per avere una virtù che "sconfigga" un determinato vizio o essere disposti a cedere una loro virtù per averne un'altra a cui magari aspirano di più.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: i preadolescenti (11-14 ANNI) potrebbero all'inizio aver bisogno di qualche suggerimento, quindi, una volta che avranno elencato i vizi e le virtù che vorrebbero rappresentare, sarà necessario guidarli nel concepire come realizzare i personaggi/i simboli da rappresentare sulle carte.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, far comprendere ai ragazzi che i vizi e le virtù sono parte integrante e imprescindibile della vita di ciascuno. Ognuno di questi aspetti costituisce le risorse che abbiamo per "giocarci" la partita della vita nel bene e nel male. Incontrare amici virtuosi con cui trasformare un nostro vizio in virtù è un dono grande che la vita ci riserva più spesso di quanto crediamo.



FELICITÀ

IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mt 22, 34-40

In quel tempo, i farisei, avendo udito che Gesù aveva chiuso la bocca ai sadducei, si riunirono insieme e uno di loro, un dottore della Legge, lo interrogò per metterlo alla prova: «Maestro, nella Legge, qual è il grande comandamento?». Gli rispose: «"Amerai il Signore tuo Dio con tutto il tuo cuore, con tutta la tua anima e con tutta la tua mente". Questo è il grande e primo comandamento. Il secondo poi è simile a quello: "Amerai il tuo prossimo come te stesso". Da questi due comandamenti dipendono tutta la Legge e i Profeti».

COMMENTO AL VANGELO

I maestri del popolo ebraico continuano a mettere alla prova Gesù.

Ora lo vogliono misurare su un tema fondamentale per il popolo ebraico: la legge. Tutta la vita del fedele ebraico è regolata dalla legge. Il fondamento della legge, i dieci comandamenti, sono stati poi specificati in ben 613 leggi che disciplinano **OGNI ASPETTO** della vita personale e comunitaria.

L'intento è buono, ovvero cercare di informare tutti i settori dell'esistenza alla Parola di Dio, per fare la sua volontà in ogni cosa.

Il rischio insito in questo atteggiamento è però quello di smarrire il senso globale dell'osservanza e soprattutto quello di inorgogliersi, sentendosi migliori degli altri grazie proprio a queste opere. Gesù invece vuole richiamare l'essenza della legge che consiste nell'amore.

Questa esperienza si declina in tre modi fondamentali intrecciati profondamente tra di loro: l'amore **PER DIO, PER SÉ STESSI** e **PER GLI ALTRI**.

Non si può vivere con autenticità solo uno di questi, senza gli altri due.

Il punto di partenza è l'**AMORE** per Dio, che però non è frutto dei nostri sforzi, ma della scoperta di essere **AMATI INCONDIZIONATAMENTE**.

Per questo la legge da sola non è sufficiente per salvare l'uomo. Occorre lasciarsi amare da Dio per poi ricambiare con gioia l'amore ricevuto, rimanendo sempre ben consapevoli che tutto questo è frutto della sua generosità e non dei nostri meriti. Sentendosi amati da Dio si diventa capaci di amare anche i propri **LIMITI** e di saper amare anche i limiti degli altri, generando una vera condivisione.



GIOCO SUL VANGELO: EMOZIONI DA ASCOLTARE

FINALITÀ: allenarsi ad ascoltare le proprie emozioni e quelle degli altri perché solo così possiamo mettere in atto il grande comandamento dell'amore che il Signore ci consegna questa domenica.

DESTINATARI: 8-11 anni **DURATA:** 30' **SPAZIO NECESSARIO:** chiuso/aperto.

OCCORRENTE: fogli bianchi e tagliati tipo carte da gioco oppure post-it; pennarelli.

ISTRUZIONI: i ragazzi si dispongono in cerchio e ad ognuno vengono dati dei fogli bianchi e un pennarello. In ogni turno di gioco ci sarà un ragazzo del cerchio che sarà il "giudice" di quel turno. Il giudice, all'inizio del turno, farà una domanda al gruppo, la cui risposta dovrà essere disegnata da ciascuno in forma di emoticon. Esempio: "come ti sentiresti se..." oppure "se capitasse a te questa cosa come reagiresti? Ogni partecipante farà il suo disegno su un foglio (Es. :) - :(- !:) e lo porrà in mezzo al cerchio coperto. Quando tutti avranno disegnato la propria emoticon, il giudice prenderà tutti i disegni coperti, li mischierà e li scoprirà in mezzo al cerchio. Scoperti tutti i disegni, valuterà quale - secondo lui - è l'emozione più appropriata o che condivide maggiormente. Il disegno scelto porterà al suo autore 1 punto. Vince chi alla fine del cerchio, nelle varie fasi, avrà totalizzato più punti.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: se i ragazzi sono tanti, formate gruppi di massimo 10 persone che giocano in parallelo. Potrebbe essere necessario un preambolo al gioco in cui si mostrano varie possibili emoticon oppure si predispongono un cartellone con le "faccine" che rimane visibile a tutti per tutto il gioco.

CONDIVISIONE: far riflettere i ragazzi su quanto sia importante saper ascoltare le proprie emozioni e quelle degli altri per riuscire poi a vivere il più grande dei comandamenti. È molto difficile poterlo fare solo attraverso i social network. In alcuni momenti, le nostre emozioni sono differenti da quelle degli altri e a volte, nella stessa situazione, non reagiamo tutti allo stesso modo. Se ci esercitiamo nell'empatia, sapremo amare come il Signore ci chiede questa domenica.

GIOCO SUL VANGELO

ATTIVITÀ: LA FELICITÀ IN PAROLE

FINALITÀ: riflettere sulla felicità e sull'importanza di riconoscerla e condividerla.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 60'

OCCORRENTE: (per ogni ragazzo) fogli, penna, un foglio/cartoncino in A3. Cancelleria varia (pennarelli, penne, colori; foto, immagini, cartoline, sticker, ritagli di giornale, forbici, colla,...).

ISTRUZIONI: l'attività consiste in tre fasi.

FASE 1. Chiedete ai ragazzi di scrivere 10 parole che descrivono ciò che li rende felici. Dopo aver completato l'elenco, invitateli a scegliere (e riportare in grande su un cartoncino) una parola che ritengono la più significativa per loro. Chiedetegli di condividere con gli altri il motivo della scelta.

FASE 2. A partire dalla parola scelta, chiedere ai ragazzi di scrivere 10 frasi che contengano quella parola e che esplicitino meglio la propria idea di felicità. Nella condivisione delle dieci frasi, i ragazzi dovranno raccontare una breve storia o un'esperienza diretta associata a quell'"esperienza di felicità". Sarà il resto del gruppo a scegliere, tra le dieci frasi, quella che maggiormente descrive l'esperienza concreta vissuta.

FASE 3. Tutti i ragazzi insieme creeranno una "bacheca della felicità", da personalizzare in maniera creativa con tutto l'occorrente a disposizione, dove esporre le parole scelte da ciascun partecipante e le frasi scelte dal gruppo.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: le premesse e le accortezze degli animatori, saranno importanti per fare in modo che tutti i ragazzi si sentano liberi di esprimere le loro emozioni e i propri pensieri senza giudizio. Incentivate il rispetto reciproco durante la condivisione e incoraggiate la creatività e l'originalità nelle risposte. Con i preadolescenti (11-14 ANNI), sarà utile fornire esempi personali per aiutare e stimolare la loro riflessione.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, esplicitate quanto sia importante riconoscere, mettere "nero su bianco" e condividere con gli altri ciò che ci rende felici. Aiutate i ragazzi a capire che la felicità può essere tratta da piccoli momenti di gioia e gratitudine e che nasce dall'insieme di tanti piccoli elementi uniti con pazienza, fiducia e confronto con gli altri.

ATTIVITÀ: IL DIARIO DELLA FELICITÀ

FINALITÀ: tenere traccia delle esperienze positive della propria quotidianità.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 120' (l'attività può essere estesa ad una settimana)

OCCORRENTE: (per ogni ragazzo/a) un quaderno personale di scrittura creativa costruito e personalizzato ad hoc, in alternativa anche un diario e una penna; (facoltativo) lo smartphone personale per ricercare tra foto e conversazioni i momenti di felicità.

ISTRUZIONI: ai ragazzi verrà chiesto di appuntare sul proprio quaderno almeno 5-6 esperienze positive e felici, grandi o piccole, accadute negli ultimi giorni. Dovranno scriverle in modo dettagliato per cui, per aiutarli, potrete fornirgli prompt giornalieri (domande o temi specifici) per guidare la scrittura, ad esempio: l'episodio; le persone presenti (i testimoni); le emozioni e le sensazioni associate a quella felice esperienza. Oppure: *"Qual è stata la cosa più gentile che qualcuno ha fatto per te in questa giornata?"*, *"Quale risultato sei fiero di aver ottenuto in questa giornata?"*, *"Se tutto è andato storto, qual è l'unica sola cosa che salvi?"*. Si può, opzionalmente, consentirgli l'ausilio del cellulare per riguardare foto in galleria, conversazioni su WhatsApp o qualche condivisione sui social, cercando di trovare almeno una cosa al giorno che li ha resi felici.

Se scegliete di estendere l'attività ad una settimana, chiedete ai ragazzi di scrivere ogni giorno, prima di andare a letto, almeno una cosa che li ha resi felici durante la giornata. In tal caso, alla fine della settimana, incoraggiateli a condividere le esperienze più significative che hanno annotato nei loro diari, o anche le riflessioni che sono venute fuori dal ripetere questa pratica con regolarità. Questa condivisione può anche trasformarsi in una bacheca fisica che si aggiorna periodicamente con post-it, puntine, immagini, fogli sulla "felicità scovata" nella quotidianità.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: incoraggiate i ragazzi alla scrittura libera e senza giudizio. Con i preadolescenti (11-14 ANNI), sarà importante dettagliare il più possibile le richieste della descrizione, in modo da agevolare la loro fase di scrittura.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, chiedete ai ragazzi di condividere quanto sia stato semplice/difficile riconoscere ed apprezzare le piccole gioie quotidiane. Dal confronto, potrebbe emergere che, in particolare durante le giornate perfettamente normali, è molto complesso rintracciare qualcosa per cui essere felici. Lo sforzo di cercarle comunque, richiesto dall'attività, se è fatto con costanza, si trasforma presto in un'abitudine che rende tutto, via via, molto più spontaneo e semplice. Fate notare loro che la pratica della gratitudine può contribuire a migliorare il loro benessere emotivo.

ATTIVITÀ: LA MAPPA DELLA FELICITÀ

FINALITÀ: esplorare ciò che rende felici le persone in tutto il mondo e riflettere sulla diversità culturale della felicità.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 120' (o anche di più in base a come si sceglie di organizzarsi nella fase di ricerca)

OCCORRENTE: carta da parati chiara o fogli molto grandi, penne colorate, adesivi, materiale per poter effettuare delle ricerche (pc con collegamento ad internet, enciclopedie, uno smartphone,...).

ISTRUZIONI: dividete i partecipanti in gruppi e fornite loro uno spazio grande su cui scrivere, che può essere unico (ma deve essere molto grande) o singolo per ciascun gruppo. Chiedete loro di disegnare una mappa del mondo e di segnare i diversi continenti (o Paesi, in base a come scegliete di organizzare il lavoro di ricerca). Ogni gruppo sarà incaricato di fare delle ricerche su una particolare zona del planisfero, scoprendo cosa rende felici le persone che abitano quella specifica area. Un gruppo può anche scegliere di intervistare persone vicine ma con età e ruoli diversi (genitori, insegnanti o membri della comunità) chiedendo cosa li rende felici e avendo così l'opportunità di aggiungere sulla mappa un focus specifico sulla propria area di appartenenza. In un ulteriore passaggio, si riporteranno sulla mappa tutti i dati rilevati e le risposte ricevute, utilizzando colori diversi per indicare le diverse "fonti" di felicità. Si può valutare di organizzare una mostra delle mappe della felicità create dai vari gruppi, in modo che tutti possano esplorare le diverse prospettive sulla felicità nel mondo.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11- 14 ANNI), anche per ottimizzare i tempi, sarà conveniente far trovare la mappa del mondo già disegnata. La presenza di un animatore in ogni gruppo di ricerca, agevolerà l'attività. Occorrerà sempre promuovere l'apertura mentale e l'empatia, aiutando i ragazzi ad accogliere la diversità anche quando potrebbe suscitare ilarità o distacco emotivo.

CONDIVISIONE: accompagnate i ragazzi a comprendere che la felicità può essere percepita in modo diverso a seconda delle culture e delle esperienze individuali; è un parametro soggettivo che cambia in base a tante variabili. Ecco, quindi, che la felicità non è un dato di fatto, acquisito una volta per sempre, ma un percorso quotidiano che implica un allenamento dello sguardo e spesso anche un inatteso cambio di prospettiva.



SCRITTURA CREATIVA

SERVIZIO

IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mt 23, 1-12

In quel tempo, Gesù si rivolse alla folla e ai suoi discepoli dicendo: "Sulla cattedra di Mosè si sono seduti gli scribi e i farisei. Quanto vi dicono, fatelo e osservatelo, ma non fate secondo le loro opere, perché dicono e non fanno. Legano infatti pesanti fardelli e li impongono sulle spalle della gente, ma loro non vogliono muoverli neppure con un dito. Tutte le loro opere le fanno per essere ammirati dagli uomini: allargano i loro filatteri e allungano le frange; amano posti d'onore nei conviti, i primi seggi nelle sinagoghe e i saluti nelle piazze, come anche sentirsi chiamare "rabbi" dalla gente.

Ma voi non fatevi chiamare "rabbi", perché uno solo è il vostro maestro e voi siete tutti fratelli. E non chiamate nessuno "padre" sulla terra, perché uno solo è il Padre vostro, quello del cielo. E non fatevi chiamare "maestri", perché uno solo è il vostro Maestro, il Cristo. Il più grande tra voi sia vostro servo; chi invece si innalzerà sarà abbassato e chi si abasserà sarà innalzato".

COMMENTO AL VANGELO

Gesù prosegue il suo insegnamento per costruire una vita autentica e piena. Il primo elemento che mette in luce è l'inganno che si cela dietro l'apparenza. È un tema questo molto sentito oggi, vista l'esplosione dei mezzi di comunicazione di massa che consentono di mostrarsi a tutti costantemente.

Nel brano di questa domenica, Gesù condanna proprio coloro che, con i mezzi a disposizione nella sua epoca, come avere i primi seggi nella sinagoga e i saluti nelle piazze, utilizzano la religione solo per ingigantire il proprio ego dicendo agli altri ciò che loro stessi non riescono a fare.

Sono una sorta di **FAKE NEWS** religiose che non corrispondono ad un atteggiamento autentico. Come sempre però diagnosticata la malattia, Gesù presenta anche la cura. Per avere una vita piena e felice, occorre mettersi al **SERVIZIO** degli altri. Gesù non condanna il desiderio di essere grandi, di emergere, di contare, di essere ricordati, solo indica la strada efficace per raggiungere questa meta: rendersi **SERVI DI TUTTI CON UMILTÀ**.



GIOCO SUL VANGELO: GLI UMILI E I SUPERBI

FINALITÀ: riflettere, divertendosi, sulla differenza che c'è tra un atteggiamento umile ed uno superbo e su come questo cambia il modo di vivere il servizio.

DESTINATARI: 8-11 anni

DURATA: 30'

SPAZIO NECESSARIO: chiuso/aperto.

OCCORRENTE: nessuno.

ISTRUZIONI: i ragazzi vengono divisi in due squadre e ciascuno riceve un oggetto che contraddistingue la propria squadra. Quindi i ragazzi compongono un unico cerchio sistemandosi in maniera alternata tra i componenti della squadra. Il gioco si compone di una serie di manche progressive. Vince la squadra che, sommato il punteggio di ogni manche, realizza quello più alto.

MANCHE 1. Quando l'animatore dirà "discepoli superbi" tutti i ragazzi dovranno alzarsi in piedi, quando dirà "discepoli umili" tutti i ragazzi dovranno abbassarsi, secondo la dinamica del gioco "sacco pieno- sacco vuoto; chi sbaglia viene eliminato dal round. Dopo 5 minuti, si conteranno i ragazzi ancora in gioco di ogni squadra e quella che ha meno eliminati vince ottenendo un punteggio.

MANCHE 2. Una squadra sarà quella dei superbi, l'altra quella degli umili. Il gioco è come quello di prima, solo che quando l'animatore chiama gli umili, questi devono alzarsi in piedi, mentre i superbi devono abbassarsi; viceversa, quando chiama i superbi. La dinamica di punteggio è la stessa.

MANCHE 3. Una squadra sarà quella dei superbi e una quella degli umili. Quando l'animatore griderà "umili", gli umili dovranno acchiappare i superbi che saranno scappati per tutto lo spazio disponibile. Viceversa, quando chiamerà i superbi.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: l'animatore deve essere veloce a chiamare i vari nomi per rendere il gioco più dinamico.

CONDIVISIONE: riflettendo sul cambio di posizione o di ruolo nel gioco, far cogliere la grande differenza che esiste tra i due tipi di atteggiamento, riprendendo le parole di Gesù del vangelo domenicale. Guidare quindi la riflessione nella comprensione di come è diverso il servizio fatto come "umili" o come "superbi".

ATTIVITÀ: SORREGGERE LA VITA

FINALITÀ: comprendere quanto sia importante collaborare per sostenere chi ha bisogno di aiuto.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 30'

OCCORRENTE: un grande telo (se possibile con delle maniglie), palline colorate leggere di plastica (quelle per bambini usate solitamente per creare delle piscinette sono perfette), in alternativa dei palloncini colorati, foglietti e scotch. Una cassa per diffondere musica e una playlist con generi musicali differenti.

ISTRUZIONI: l'attività si compone di tre diverse fasi.

FASE 1. Ogni ragazzo prenderà un foglietto e scriverà sopra, in sintesi, un'esperienza personale nella quale si è sentito utile per qualcuno.

FASE 2. Ciascun ragazzo/a prenderà una pallina (o un palloncino) e attaccherà sopra il foglietto che ha appena realizzato (se lavoriamo con i palloncini, può essere più conveniente scrivere direttamente sopra il palloncino con un pennarello indelebile).

FASE 3. I partecipanti si disporranno in cerchio e si metteranno attorno ad un grande telo (se possibile colorato) che solleveranno prendendolo da eventuali maniglie laterali o tenendolo direttamente dal bordo.

Con un bel sottofondo musicale (che cambierà nel corso dell'attività), il gruppo dovrà muoversi a ritmo senza mai lasciare il telo. Le palline o i palloncini preparati in precedenza, verranno lanciati sopra il telo man mano. Il gruppo dovrà cercare di muovere il telo a ritmo di musica, non facendo cadere nulla.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: è importante che tutti possano prendere un lembo di telo, che la dinamica sia chiara a tutti dall'inizio e che si alternino musiche varie e con ritmi diversi.

Con i preadolescenti (11-14 ANNI), per rendere l'attività più dinamica e divertente, si possono inserire delle varianti. Per esempio chiedendo di spostarsi da un lato all'altro della sala, di continuare stando in posizione accovacciata o tutti su un piede,...

CONDIVISIONE: tenere tutti insieme il telo e condividere la responsabilità di non far cadere le palline è un modo per riflettere su quanto il servizio per il prossimo sia un impegno da vivere in modo collettivo. La musica che cambia è un elemento determinante per suggerire ai ragazzi quanto sia fondamentale "accordare" i cuori e le velocità di movimento, affinché l'esperienza di servizio di ciascuno, contribuisca al bene ultimo di aiutare più persone possibili.

ATTIVITÀ: SERVIRE È REGNARE!

FINALITÀ: narrare, con il ritmo e la musica, come le esperienze di servizio, per essere efficaci, debbano essere un insieme concatenato di tanti gesti di generosità.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 180'

OCCORRENTE: pezzi di legno (anche cucchiai o bacchette), materiale di diverso tipo, preferibilmente da riciclare (piatti, bicchieri, tappi, grucce, barattoli, cartoni, fustini di detersivi vuoti, fili, stoffe,...) e cancelleria varia (nastro adesivo, colla, spago, forbici, elastici...).

ISTRUZIONI: una prima fase dell'attività consiste nel mettere a disposizione dei ragazzi tutto il materiale affinché questi possano costruire degli strumenti musicali con oggetti da riciclare. Lo strumento realizzato dovrà essere in grado di emettere realmente dei suoni/rumori. Concluso questo momento, che prevede l'impegno di un'ora, verrà chiesto ai ragazzi di narrare con il proprio strumento musicale, come farebbero dei cantastorie, un'esperienza di servizio vissuta e che si è rivelata particolarmente coinvolgente per sé stessi e per gli altri. In ultimo, si comporrà insieme un brano sul servizio e la generosità da portare "in tour" in parrocchia o in un centro per anziani, per condividere con gli altri un momento di fraternità.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: è importante che ci sia materiale a sufficienza affinché tutti possano costruire il proprio strumento.

Con i preadolescenti (11-14 ANNI) è utile predisporre già il materiale e alcuni video tutorial specifici sulla costruzione di strumenti musicali con materiale da riciclare. Inoltre, sarà preferibile formare dei piccoli gruppi per la fase di costruzione degli strumenti.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, far notare ai ragazzi le riflessioni che si possono trarre dai diversi passaggi, ossia che l'esperienza finale di servizio (il concerto) è il frutto di una serie concatenata di gesti generosi. Qualcuno ha raccolto e ha messo a disposizione del materiale da riciclare; questo materiale di risulta si è messo a servizio della nostra creatività; noi ci siamo messi a servizio per realizzare qualcosa di nuovo e originale; con generosità abbiamo raccontato qualcosa di noi che ha contribuito alla realizzazione della canzone comune. Solo tutto questo ha permesso di arrivare a compiere un servizio più grande. È proprio vero, per dirla con le parole di Madre Teresa, che "quello che facciamo è solo una goccia nell'oceano, ma l'oceano senza quella goccia sarebbe più piccolo".

ATTIVITÀ: QUANTA VITA

FINALITÀ: riflettere sul servizio come occasione di gioia sia per chi lo dona sia per chi lo riceve; sperimentare l'entusiasmo che viene dalla parola "insieme".

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 60'

OCCORRENTE: la possibilità di proiettare il video della canzone "Quanta Vita" dei Gen Verde; (per ogni ragazzo/a) un foglio e una penna.

ISTRUZIONI: l'attività si sviluppa in tre fasi.

FASE 1. Si proietta il video della canzone e si chiede ai ragazzi di osservarlo attentamente cercando di cogliere più elementi possibili.

FASE 2. Ognuno dei ragazzi viene invitato a completare le frasi centrali del ritornello della canzone "Quanta vita c'è...", "Quanta luce c'è...", cercando di far emergere gli aspetti che ha colto dal video.

Es. Quanta vita c'è... quando persone di diversa nazionalità ballano insieme/ Quanta luce c'è... quando vedi sorridere le persone.

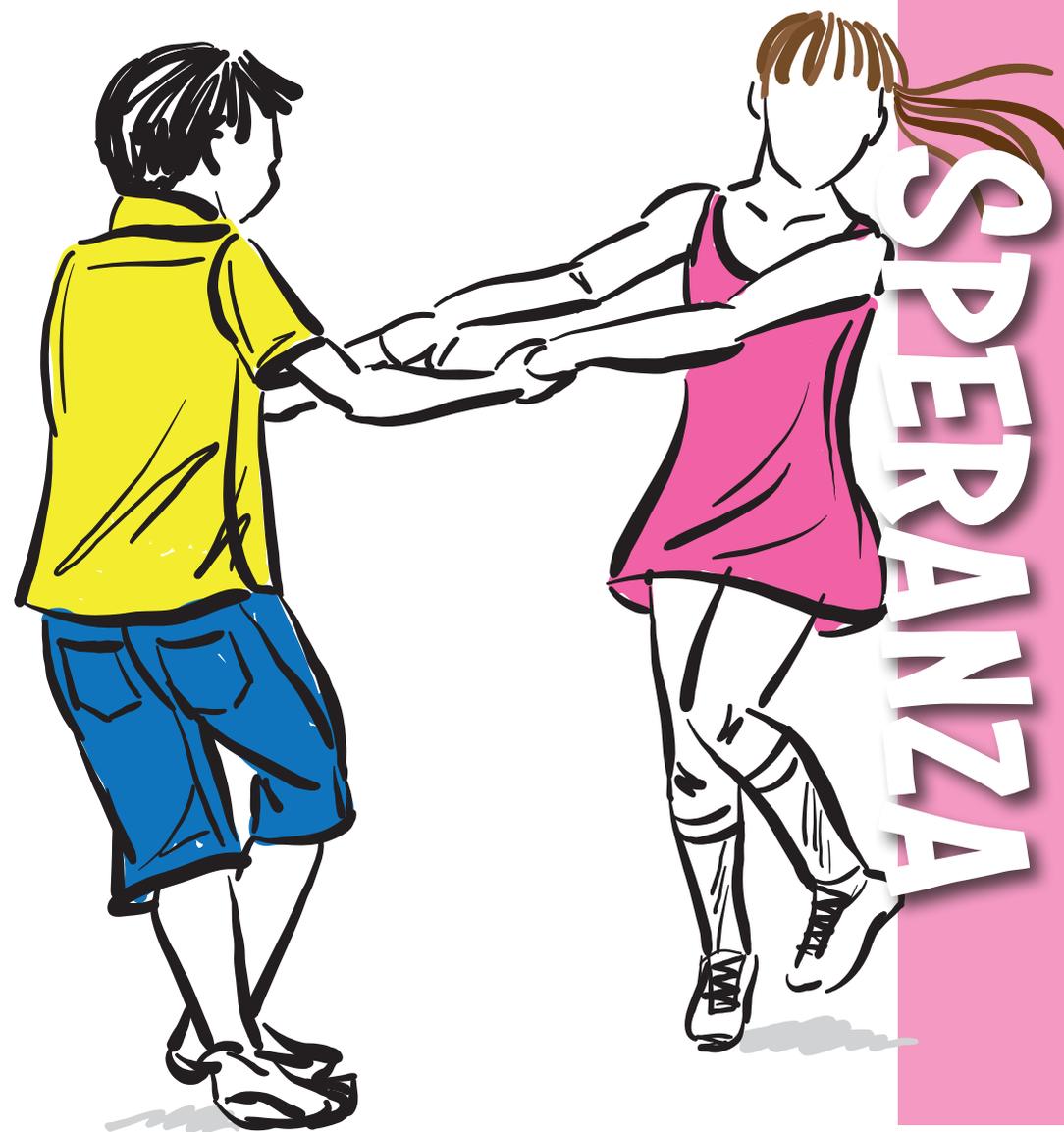
Quando tutti hanno scritto, ci si confronterà e si amplierà la riflessione con la descrizione piena di curiosità che, della stessa canzone, hanno fatto le Figlie di Maria Ausiliatrice. Nell'articolo che trovate sul loro sito, vedete riportate alcune curiosità/riflessioni sul brano ascoltato:

- **L'INTERNAZIONALITÀ E L'INTERCULTURALITÀ:** ballano sullo stesso ritmo le sorelle di nazionalità diverse e ciascuna mantiene il suo stile espressivo;
- **LA COMUNIONE TRA LE COMUNITÀ:** le suore provengono dalle comunità che costituiscono i cinque collegi universitari e le riprese del video sono state realizzate in tutte e cinque le case, per esprimere il senso della comunione tra le comunità;
- **L'ESSERE TRA E CON I GIOVANI:** danzano assieme giovani studentesse, docenti, personale amministrativo segno della profonda condivisione di vita attorno allo stesso carisma;
- **IL "FARE" INSIEME:** le giovani laiche sono studentesse della Facoltà «Auxilium» che si sono lasciate coinvolgere in un'esperienza davvero particolare, che va oltre gli spazi accademici;
- **IL BATTITO DELLA VITA:** il ritmo vivace della canzone rappresenta anche la bellezza della comunità della Visitatoria, composta per la maggior parte da FMA studentesse giovani che offrono quotidianamente la ricchezza della loro personalità;
- **IL "NOSTRO" GRAZIE:** è un inno di ringraziamento per l'impegno di ogni sorella, che condivide la missione culturale della Facoltà e promuove la cultura della vita per la diffusione del Regno di Dio, in particolare tra i giovani e le giovani, oggi!

FASE 3. Prima di provare una nuova coreografia sulla stessa canzone, chi vuole, potrà raccontare un momento di servizio che ha donato o che ha ricevuto.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI) sarà utile fornire un elenco di domande per facilitarli nella lettura del video. Es. Chi balla è della stessa nazionalità? Ballano tutti sempre la stessa coreografia? Sembrano allegri o tristi? La musica ci coinvolge? Inoltre, sarà utile scegliere solo alcune parti (le più semplici) dell'articolo delle Figlie di Maria Ausiliatrice.

CONDIVISIONE: la bellezza della canzone e la sua capacità di coinvolgerci, viene sia dal ritmo ma anche dalla coreografia che mette insieme persone diverse. Servire dà gioia perché permette a ciascuno di esprimere la bellezza che ha dentro, di cantarla al mondo e fare in modo che contagi.



IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mt 25, 1-13

In quel tempo, Gesù disse ai suoi discepoli questa parabola: "Il regno dei cieli è simile a dieci vergini che, prese le loro lampade, uscirono incontro allo sposo. Cinque di esse erano stolte e cinque sagge; le stolte presero le lampade, ma non presero con sé olio; le sagge invece, insieme alle lampade, presero anche dell'olio in piccoli vasi. Poiché lo sposo tardava, si assopirono tutte e dormirono. A mezzanotte si levò un grido: Ecco lo sposo, andategli incontro! Allora tutte quelle vergini si destarono e prepararono le loro lampade. E le stolte dissero alle sagge: Dateci del vostro olio, perché le nostre lampade si spengono. Ma le sagge risposero: No, che non abbia a mancare per noi e per voi; andate piuttosto dai venditori e compratevene. Ora, mentre quelle andavano per comprare l'olio, arrivò lo sposo e le vergini che erano pronte entrarono con lui alle nozze, e la porta fu chiusa. Più tardi arrivarono anche le altre vergini e incominciarono a dire: Signore, signore, aprici! Ma egli rispose: In verità vi dico: non vi conosco. Vegliate dunque, perché non sapete né il giorno né l'ora".

COMMENTO AL VANGELO

Il Signore ci vuole ammaestrare con questa parabola sul senso da dare alla nostra vita. Sta parlando del regno dei cieli, la vita piena con lui e vuole insegnarci come si fa per incontrarlo e vivere nella **PIENEZZA**. Per questo illustra un esempio. Le dieci vergini rappresentano ognuno di noi. Le vergini senza lo sposo sono incomplete, come l'uomo senza la donna.

Siamo stati creati per l'altro a sua immagine e somiglianza perché anche **DIO È RELAZIONE ALL'ALTRO**: il Padre al Figlio ed entrambi nell'amore dello Spirito.

La nostra vita è un'uscita costante per andare incontro allo sposo. Siamo costantemente alla ricerca della completezza. Il viaggio però deve essere fatto con alcuni accorgimenti. Occorrono le torce per illuminare il cammino. Noi siamo chiamati infatti ad essere luminosi per non inciampare e per essere di aiuto agli altri. Le torce che le vergini hanno in mano sono alimentate da una riserva di olio che rappresenta l'amore. La luce che possiamo irradiare non viene tanto dal nostro sapere, o dal nostro fare, ma dall'**AMORE**. È la luce dello spirito che ogni giorno va alimentato e messo in circolo perché porti frutto.

Su dieci vergini cinque sono sagge e cinque stolte, come a dire che la vita autentica non è automatica, ma va scelta e coltivata. Le sagge hanno saputo vivere con pienezza e con speranza il tempo dell'**ATTESA** e quando lo sposo arriva le trova pronte; le altre che hanno vissuto di rendita, o rimandando il tempo dell'amore al futuro non hanno saputo riconoscere la presenza del Signore nei piccoli gesti di ogni giorno e quindi quando è arrivato non erano pronte.

Le sagge non possono dare del loro olio alle altre perché nessuno può amare al posto di un altro, ognuno è responsabile della propria esistenza.

GIOCO SUL VANGELO: C'È SEMPRE SPERANZA

FINALITÀ: comprendere la necessità di giocare fino in fondo perché non sappiamo se avremo una seconda possibilità e sperimentare la bellezza di ottenere una seconda occasione.

DESTINATARI: 8-11 anni

DURATA: 30'

SPAZIO NECESSARIO: chiuso/aperto.

OCCORRENTE: 2 palloni, un canestro, due percorsi ad ostacoli (es. con birilli e corde da saltare tirati tra sedie).

ISTRUZIONI: i ragazzi saranno divisi in due squadre che si disporranno in fila indiana ad un lato del campo. Al via, il primo giocatore di ogni squadra partirà con il pallone in mano ed effettuerà un percorso ad ostacoli. Il primo a terminare il percorso tirerà a canestro. Se fa punto, il giocatore della squadra avversaria, diventerà prigioniero della squadra che ha fatto canestro; se, al contrario, il canestro non va a segno, tenterà il tiro il giocatore della seconda squadra arrivata. Se quest'ultimo fa canestro, sarà il giocatore della prima squadra a diventare prigioniero della seconda. Si prosegue, quindi, con i secondi giocatori delle squadre che, recuperata la palla, partiranno nel percorso. A partire dai secondi giocatori in poi, ad ogni canestro, la squadra potrà scegliere se rendere prigioniero un avversario o liberare un componente della propria squadra che è diventato prigioniero. Vince il gioco chi mette prima in prigione tutti i giocatori avversari.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: è bene non dare per scontato che i ragazzi comprendano probabilmente i più piccoli non capiranno subito il meccanismo del liberare o del rendere prigioniero un avversario; andranno pertanto, guidati nella scelta di volta in volta migliore.

CONDIVISIONE: partendo dal meccanismo del gioco, che permette anche a chi sembra perduto di ritornare in vita, far riflettere i ragazzi sull'atteggiamento del Signore che è sempre preoccupato affinché nessuno di noi si perda. Erroneamente, siamo abituati a far dipendere una pena da una colpa e un premio da un merito, ma Gesù non la pensa allo stesso modo: è sempre presente sempre con la sua bontà; è capace di pazientare, siamo noi che spesso non ci facciamo trovare pronti o ci prepariamo il minimo all'incontro con lui.

ATTIVITÀ: PASSI DI SPERANZA

FINALITÀ: acquisire maggiore consapevolezza espressiva e di coordinamento tra parole, musica e movimento, per rappresentare emozioni ed episodi di speranza.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 60'

OCCORRENTE: un telo sollevato da terra circa 60 cm (si devono vedere solo piedi e gambe fino al ginocchio); un faretto che illumini 60 cm; una cassa per diffondere musica; un microfono (facoltativo).

ISTRUZIONI: in una prima fase, l'animatore chiederà ai ragazzi di allenarsi a "raccontare", con i piedi, delle storie e delle emozioni, assegnando a ciascun movimento specifico un significato: es. piedi molto timidi; piedi arrabbiati; piedi impauriti; piedi felici; piedi innamorati; piedi tristi; ...

Subito dopo, l'animatore farà partire una musica di sottofondo. Un ragazzo/a alla volta andrà dietro il telo e cercherà di "raccontare", attraverso l'utilizzo dei piedi, un episodio personale in cui ha sentito e vissuto un sentimento di speranza. Per interpretare al meglio la storia, potrà aggiungere anche parole e suoni.

A questi primi esercizi, potranno seguire veri e propri pezzi teatrali collettivi fatti con i piedi, in modo da inscenare insieme dei veri e propri racconti di speranza fatti con i piedi da più ragazzi contemporaneamente.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI) l'animatore darà sin da subito indicazioni specifiche dei movimenti dei piedi per ciascun sentimento.

CONDIVISIONE: alla fine di ogni "rappresentazione", chiedete ai "ragazzi - spettatori" in quali movimenti dei piedi hanno ritrovato una chiara rappresentazione della speranza, mentre agli "attori", chiedete di condividere quale episodio hanno voluto rappresentare con quel movimento. Sarà importante riflettere insieme sul tema della speranza, lasciando emergere quanto questa sia legata a cose semplici, concrete e alla portata di tutti (i piedi), oltre che sul fatto che la ricerca della speranza implichi un mettersi in cammino.

**ATTIVITÀ: QUADRI IN STOP MOTION**

FINALITÀ: riflettere e condividere in cosa e per cosa si sente speranza, attraverso la mimica e l'espressione corporea.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 90'

OCCORRENTE: cornici grandi realizzate con un cartone che rappresentano la cornice del quadro animato (facoltative).

ISTRUZIONI: i ragazzi vengono divisi in gruppi da 6/8 partecipanti. Viene chiesto loro di raccontare una situazione o un episodio riguardante la sfera quotidiana personale o una situazione di carattere generale in cui si percepisce speranza. Lo faranno immaginando una scenetta in cui ciascun componente del gruppo avrà un ruolo. La drammatizzazione non deve prevedere l'utilizzo di parole, ma va mimata utilizzando movimenti e spostamenti corporei oltre che con una grande espressività facciale. Nel concreto, in un'area delimitata dall'animatore (eventualmente dietro la cornice), il gruppo dovrà mettere in scena 10 "fotogrammi viventi", che dovranno essere riprodotti consecutivamente in stop motion (l'idea è quella di realizzare un quadro in movimento, che si muove a rallentatore). Dopo che ogni gruppo si è esibito, si potranno realizzare tutti i quadri viventi in contemporanea, creando una vera e propria galleria.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11 - 14 ANNI) è necessario preparare insieme un racconto, che sarà letto lentamente dall'animatore in modo da permettere ai più piccoli di muoversi seguendo la narrazione.

CONDIVISIONE: alla fine dell'attività, ciascun gruppo proverà a descrivere il lavoro di un altro gruppo, permettendo di verificare, così, quali riflessioni ha prodotto ciascuna rappresentazione. Quando lavoriamo insieme e mettiamo al centro la speranza, siamo capaci di trasformare la vita in un'opera d'arte!

19 NOVEMBRE 2023

ATTIVITÀ: MAI PERDERE LA SPERANZA

FINALITÀ: allenarsi a non perdere mai la speranza anche dinanzi alle difficoltà, alle oppressioni e agli eventi negativi della vita.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 60'

OCCORRENTE: (per ogni partecipante) un foglio e una penna. Una cassa per la diffusione della musica e un microfono.

ISTRUZIONI: i ragazzi sono disposti nella sala (è preferibile che lo spazio sia parecchio grande) in ordine casuale. Ad ognuno viene chiesto di scrivere su un biglietto un piccolo episodio che gli ha dato speranza o che riassume la propria idea di speranza, partendo da una situazione in cui sembrava persa ogni possibilità di felicità e futuro.

L'animatore raccoglie ai bigliettini e chiede ai ragazzi di mettersi a terra in posizione tale da immaginare di avere il corpo racchiuso, per esempio, in una pesante armatura o dentro un sacco in cui solo la testa resta fuori, o dentro un uovo, una cassaforte, una scatola,... I ragazzi iniziano a mimare la situazione di chiusura che hanno scelto.

L'animatore inizia, quindi, a leggere il primo bigliettino.

A questo punto, chi lo ha scritto (mentre gli altri continuano a mimare la condizione di chiusura in cui si trovano), inizia a muoversi mimando la volontà di volersi liberare da quell'oppressione, da quella chiusura, fino a riuscire a liberarsi e mettersi in piedi nel momento in cui il racconto parla in modo più esplicito di speranza.

Si prosegue così per tutti i bigliettini.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI) è necessario fare in modo che i primi ragazzi "liberati" non si annoino ad attendere gli altri, per cui si può pensare di dare loro il compito di leggere i successivi bigliettini.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività è necessario raccogliere le sensazioni provate e condividere le emozioni percepite prima, durante e dopo "la liberazione". Saper individuare i momenti di speranza e custodirli con attenzione (nei bigliettini) è importante per ricordare che la speranza, anche quando è nascosta, resta lì, pronta a darci una nuova possibilità di vita.



TEATRO E DANZA

IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mt 25, 14-30

In quel tempo, Gesù disse ai suoi discepoli questa parabola: "Avverrà come a un uomo che, partendo per un viaggio, chiamò i suoi servi e consegnò loro i suoi beni. A uno diede cinque talenti, a un altro due, a un altro uno, secondo le capacità di ciascuno; poi partì. Subito colui che aveva ricevuto cinque talenti andò a impiegarli, e ne guadagnò altri cinque. Così anche quello che ne aveva ricevuti due, ne guadagnò altri due. Colui invece che aveva ricevuto un solo talento, andò a fare una buca nel terreno e vi nascose il denaro del suo padrone. Dopo molto tempo il padrone di quei servi tornò e volle regolare i conti con loro. Si presentò colui che aveva ricevuto cinque talenti e ne portò altri cinque, dicendo: "Signore, mi hai consegnato cinque talenti; ecco, ne ho guadagnati altri cinque". "Bene, servo buono e fedele – gli disse il suo padrone –, sei stato fedele nel poco, ti darò potere su molto; prendi parte alla gioia del tuo padrone". Si presentò poi colui che aveva ricevuto due talenti e disse: "Signore, mi hai consegnato due talenti; ecco, ne ho guadagnati altri due". "Bene, servo buono e fedele – gli disse il suo padrone –, sei stato fedele nel poco, ti darò potere su molto; prendi parte alla gioia del tuo padrone". Si presentò infine anche colui che aveva ricevuto un solo talento e disse: "Signore, so che sei un uomo duro, che mieti dove non hai seminato e raccogli dove non hai sparso. Ho avuto paura e sono andato a nascondere il tuo talento sottoterra: ecco ciò che è tuo". Il padrone gli rispose: "Servo malvagio e pigro, tu sapevi che mieto dove non ho seminato e raccolgo dove non ho sparso; avresti dovuto affidare il mio denaro ai banchieri e così, ritornando, avrei ritirato il mio con l'interesse. Toglietegli dunque il talento, e datelo a chi ha i dieci talenti. Perché a chiunque ha, verrà dato e sarà nell'abbondanza; ma a chi non ha, verrà tolto anche quello che ha. E il servo inutile gettatelo fuori nelle tenebre; là sarà pianto e stridore di denti".

COMMENTO AL VANGELO

Questa famosa parabola spesso è stata letta come un inno al capitalismo: il padrone che da dei denari perché fruttino il doppio del loro valore, banchieri, investimenti e simili. Come sempre non dobbiamo fermarci alla lettera del testo, ma capire che cosa ci vuol dire e cosa rappresenta. Come in tutte le altre parabole del vangelo il padrone di cui si sta parlando è Dio Padre. I suoi doni non sono tanti capitali da investire, ma l'amore con cui ama ciascuno individualmente, in modo **UNICO E ORIGINALE**.

Questo aspetto è detto con la diversità di **TALENTI**.

Non viene data la stessa quantità a tutti perché non siamo tutti uguali, nel senso che non siamo interscambiabili, come numeri di una serie; ognuno è invece **UN'OPERA D'ARTE** originale unica e preziosa. Per questo viene usato il paragone dei talenti, che propriamente parlando non sono monete ma un'unità di misura delle monete, per cui un talento equivaleva a più di 34 kg di argento.

Cosa si aspetta allora Dio da ciascuno di noi? Si aspetta che sappiamo **METTERE IN CIRCOLO L'AMORE** prezioso che abbiamo ricevuto, ciascuno secondo le sue particolarità. Ciò che il Signore non accetta è che ci si chiuda in se stessi, si dia corda alle paure e si smetta di amare come fa colui che sotterra il talento, pur sapendo che l'amore del Signore può compiere miracoli.

GIOCO SUL VANGELO: SEI IN GRADO?

FINALITÀ: aiutare i ragazzi a comprendere cosa sono i talenti e la necessità di riconoscerli. Quando conosco i miei talenti, le mie abilità, riuscirò certamente a fare grandi cose.

DESTINATARI: 8-11 anni **DURATA:** 30' **SPAZIO NECESSARIO:** chiuso.

OCCORRENTE: un tavolino; due sedie; piatti di plastica; una forchetta e un coltello di plastica per ogni partecipante; caramelle; olive; gommose; noccioline; arachidi; altri piccoli alimenti.

ISTRUZIONI: dividere i ragazzi in due squadre di ugual numero e disporli in riga a due estremità del campo. Numerare ogni ragazzo in ordine progressivo. L'animatore si dispone al centro del campo alla stessa distanza dalle due squadre; davanti a lui viene sistemato un tavolino e due sedie. Quando tutto è pronto l'animatore inizierà a chiamare ad alta voce dei numeri. I ragazzi cui è stato assegnato quel numero dovranno correre verso il tavolino, sedersi alle sedie e iniziare a mangiare quello che verrà loro proposto nel piatto, ma utilizzando esclusivamente coltello e forchetta. Ovviamente saranno proposti cibi estremamente difficili da maneggiare con questi utensili come caramelle ancora incartate o noccioline estremamente sfuggenti. Il concorrente che riesce a terminare la pietanza per primo conquista un punto per la propria squadra. Vince la squadra che guadagna più punti. Attenzione! L'animatore potrà chiamare anche due numeri contemporaneamente. In tal caso, i concorrenti dovranno condividere la sedia e uno dovrà utilizzare solo la forchetta e l'altro solo il coltello.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE:

prima di fare questo gioco è necessario verificare che tra i ragazzi non ci siano intolleranze alimentari. Per alcuni cibi è consigliabile aggiungere regole supplementari (es. per l'oliva si può imporre che il nocciolo non deve mai essere messo in bocca).

CONDIVISIONE: non è proprio semplice scartare una caramella con coltello e forchetta, occorre una certa abilità. È importante conoscere e lavorare con i nostri talenti, ma per trasformarli in abilità occorre allenarsi e darsi degli obiettivi.



ATTIVITÀ: ABILI COME SUPEREROI

FINALITÀ: incoraggiarsi vicendevolmente a riconoscere e far emergere le proprie abilità che si nascondono anche tra le fragilità. Sperimentare l'importanza dell'unione.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 60'

OCCORRENTE: impianto audio per la diffusione di musica; fogli, matite e colori, una benda per gruppo.

ISTRUZIONI: l'attività ci porta nel mondo fantastico dei fumetti e trae ispirazione da alcuni personaggi della Marvel. Rifletteremo insieme sulle loro abilità (i superpoteri con cui questi si manifestano), fino ad analizzare i limiti, le fragilità, i vincoli che spesso nascondono quelle stesse abilità e gli impediscono di emergere.

Di seguito si riportano alcuni Supereroi, con la descrizione di un loro limite da cui può emergere, appunto, una specifica abilità.

- **DAREDEVIL.** L'eroe più flessuoso, in seguito a un incidente che lo ha privato della vista, è dotato di superpoteri, grazie all'uso di tutti gli altri sensi che gli permettono una visione multipla delle cose. La mancanza della vista non gli consente di accedere al mondo reale e il suo limite è che si muove ad occhi chiusi (bendato).
- **THOR.** Spesso associato all'immagine del vichingo con il martello in mano che, al suo comando, distrugge tutti gli ostacoli senza aggirarli, quasi come un meteorite che sorvola la terra. È ovvio che, con una parabola così consistente tra le mani, le sue posture diventano pesanti e spesso si muove in maniera rigida, rischiando di bloccarsi. Il suo limite è dover rimanere bloccato nella stessa forma.
- **SPIDER-MAN.** Si muove con il lancio della ragnatela in tutte le direzioni e si può arrampicare su superfici e soffitti. D'altra parte, attaccandosi a tutte le superfici, a volte ne diventa dipendente. Il suo limite è rimanere attaccato con le mani alla parte del corpo di un'altra persona.
- **LA DONNA INVISIBILE.** I suoi super poteri consistono in campi di forza che le conferiscono la qualità dell'invisibilità. A volte, però, rendendo invisibile se stessa, rischia di scomparire. Il suo limite è che si può muovere solo camminando all'indietro.

Il gruppo verrà suddiviso in sottogruppi da 4 o 5 persone (tanti quanti sono i Supereroi citati) e, all'interno di ogni gruppo, ognuno dovrà scegliere quale Supereroe rappresentare evidenziando relativi limiti e abilità. Ogni gruppo dovrà poi creare una nuova figura umana le cui parti sono formate dai singoli supereroi che cercano di muoversi tutti assieme, ognuno con il proprio limite/abilità. È importante che ognuno inventi una modalità per rappresentare il proprio limite e per, al contempo, muoversi ordinatamente assieme agli altri, dando vita ad una nuova figura umana che sarà un nuovo Supereroe, composto da complessi ingranaggi di altri supereroi con rispettivi limiti e abilità.

Dopo averlo realizzato con i corpi, il gruppo dovrà trasformare il nuovo Supereroe in un disegno che lo rappresenti adeguatamente, con le sue nuove abilità create dalla condivisione dei limiti di tutti. Quando tutti i gruppi avranno disegnato il proprio Supereroe, dovranno dargli un nome, decidere di quale nuovo super potere è dotato e inserire un ballon in cui lancia uno slogan che invita a far emergere le abilità personali. Al termine della fase dedicata al fumetto, ogni gruppo dovrà mostrare agli altri il proprio Supereroe sia in versione disegno sia in versione live.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: è importante lasciare del tempo ai gruppi per scegliere, accordarsi e sperimentare le proprie esecuzioni prima di mostrare tutto al resto del gruppo.

Con i preadolescenti (**11-14 ANNI**), l'attività può anche limitarsi al solo disegno/fumetto o diventare una sfida nella quale, quando tutti i gruppi avranno mostrato la propria esecuzione, sarà l'animatore/ il gruppo animatori o i ragazzi stessi, tramite votazione segreta, a decretare la squadra più creativa.

CONDIVISIONE: la condivisione finale è importante per invitare i ragazzi a rileggere la propria personalità in qualche modo affine a quelle dei supereroi che, per far emergere le proprie abilità e i poteri, devono sfidare paure e fragilità. I superpoteri sono un'opportunità per diventare ciò che si è veramente e mostrarsi al mondo. Il vero coraggio è nell'essere sé stessi, liberi da condizionamenti e manipolazioni, riconoscere e tirare fuori le proprie abilità anche quando sono nascoste o nascondono alcune fragilità. È dallo scambio con gli altri, nell'incontro tra mondo interiore e forze esteriori, che si genera una forza collettiva più grande, più alta, in grado di mettere insieme le abilità di tutti e superare ogni difficoltà con coraggio.

ATTIVITÀ: AUTORITRATTO

FINALITÀ: riconoscere sé stessi come uno scrigno di abilità, un tesoro grande fatto di talenti da coltivare e far crescere.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 60'

OCCORRENTE: (per la versione digitale) un computer con connessione internet, un programma di elaborazione grafica e una webcam. (Per la versione analogica) Una foto in primo piano da ritagliare (una per ogni partecipante), colla, forbici, ritagli di giornale, computer e stampante.

ISTRUZIONI: con questa attività, i partecipanti creeranno un proprio autoritratto double face. Su un lato dell'autoritratto ci sarà una propria foto con il volto in primo piano (si può chiedere a tutti i partecipanti di portare con sé una propria foto), mentre l'immagine sul retro si andrà a comporre, con la tecnica del collage, usando ritagli di giornale, stampe effettuate ad hoc dal pc e altri tipi di immagini.

Lo scopo è quello di creare, sul retro, un autoritratto simbolico che, grazie alle immagini scelte, possa raccontare le abilità e i talenti di ciascun ragazzo/a. Ad esempio, se ritengo di avere delle grandi abilità canore costruirò la mia bocca cercando l'immagine di uno dei miei cantanti preferiti; se credo di essere un grande calciatore o sportivo in generale cercherò palloni di vari sport per comporre i miei occhi. È importante che tutto il volto risulti completamente ricoperto di ritagli. Questa indicazione aiuterà i partecipanti a non soffermarsi sulle abilità più ovvie e scontate, ma ad andare in profondità e a scegliere immagini che possano raccontare al meglio chi siamo.

L'attività è realizzabile anche in modalità digitale, usando come immagini file recuperabili in rete e, al posto di forbici e colla, un software di editing fotografico. Per la versione analogica, un computer e una stampante possono risultare comunque molto utili per mettere a disposizione dei partecipanti immagini specifiche che raccontino al meglio le abilità personali.

Al termine del lavoro, ognuno presenterà se stesso seguendo questo schema:

1. (Mostrando il lato con la foto) "Sono nome e cognome, ho xx anni e frequento la yyyy";
2. (Girando l'autoritratto e mostrando il collage) "Voi chi dite che io sia?";
3. Gli altri partecipanti devono cercare di interpretare l'autoritratto appena creato riconoscendo le abilità di ognuno;
4. "Avete riconosciuto alcune delle mie abilità, ma sono anche..." (ciascuno esplicita ciò che gli altri non sono riusciti a cogliere dall'immagine e aggiunge ulteriori dettagli di sé);
5. "Questi miei talenti sono a vostra disposizione".

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: per completare l'autoritratto in ogni sua parte, saranno necessari molti ritagli, per cui è importante che ci sia materiale in abbondanza; è importante motivare i ragazzi e portarli a cercare anche abilità che non si riconoscono facilmente.

Con i preadolescenti (11-14 ANNI), può essere utile proporre loro in anticipo un elenco di abilità, in modo che possano avere uno strumento in più e concentrarsi solo sulla ricerca delle immagini giuste.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, sarà importante evidenziare come ognuno di noi abbia molte abilità; se è vero che talvolta gli altri non sono in grado di riconoscerle in noi, è anche vero che spesso siamo noi stessi a non renderci conto dell'enorme tesoro che abbiamo tra le mani; un tesoro di inestimabile valore che aspetta solo di essere valorizzato e messo a disposizione di tutti.



IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mt 25, 31-46

In quel tempo, Gesù disse ai suoi discepoli: "Quando il Figlio dell'uomo verrà nella sua gloria, e tutti gli angeli con lui, siederà sul trono della sua gloria. Davanti a lui verranno radunati tutti i popoli. Egli separerà gli uni dagli altri, come il pastore separa le pecore dalle capre, e porrà le pecore alla sua destra e le capre alla sinistra. Allora il re dirà a quelli che saranno alla sua destra: "Venite, benedetti del Padre mio, ricevete in eredità il regno preparato per voi fin dalla creazione del mondo, perché ho avuto fame e mi avete dato da mangiare, ho avuto sete e mi avete dato da bere, ero straniero e mi avete accolto, nudo e mi avete vestito, malato e mi avete visitato, ero in carcere e siete venuti a trovarmi". Allora i giusti gli risponderanno: "Signore, quando ti abbiamo visto affamato e ti abbiamo dato da mangiare, o assetato e ti abbiamo dato da bere? Quando mai ti abbiamo visto straniero e ti abbiamo accolto, o nudo e ti abbiamo vestito? Quando mai ti abbiamo visto malato o in carcere e siamo venuti a visitarti?". E il re risponderà loro: "In verità io vi dico: tutto quello che avete fatto a uno solo di questi miei fratelli più piccoli, l'avete fatto a me". Poi dirà anche a quelli che saranno alla sinistra: "Via, lontano da me, maledetti, nel fuoco eterno, preparato per il diavolo e per i suoi angeli, perché ho avuto fame e non mi avete dato da mangiare, ho avuto sete e non mi avete dato da bere, ero straniero e non mi avete accolto, nudo e non mi avete vestito, malato e in carcere e non mi avete visitato". Anch'essi allora risponderanno: "Signore, quando ti abbiamo visto affamato o assetato o straniero o nudo o malato o in carcere, e non ti abbiamo servito?". Allora egli risponderà loro: "In verità io vi dico: tutto quello che non avete fatto a uno solo di questi più piccoli, non l'avete fatto a me". E se ne andranno: questi al supplizio eterno, i giusti invece alla vita eterna".

COMMENTO AL VANGELO

In questo brano il Signore ci parla di come avverrà il **GIUDIZIO FINALE** quando tutti compariremo davanti a lui. Contrariamente a quello che spesso si pensa il Signore non ci chiederà a quante messe siamo andati o quante preghiere abbiamo fatto, esperienze queste imprescindibili per un cristiano. Ma ci chiederà in che misura abbiamo amato concretamente il **NOSTRO PROSSIMO**, cosa che non è possibile senza la preghiera e i sacramenti.

Il Signore, infatti, dice a coloro che sono come le pecore del racconto destinati alla gloria eterna che lo hanno servito e riconosciuto ogni volta che si sono presi cura dell'affamato, dello straniero del carcerato, del malato.

Gesù ci dice con grande sorpresa che lui si identifica con queste categorie di persone, che, come dice Papa Francesco, noi consideriamo da **SCARTARE**. Lui si è fatto piccolo e ama i piccoli e gli esclusi. Le persone di cui parla hanno una loro concretezza evidente, però possono anche essere lette in chiave simbolica. Gli affamati non sono solo coloro che non hanno cibo da mangiare, ma anche coloro che sono affamati di verità, di bontà o di bellezza perché vivono in situazioni opposte a queste. Così le malattie di cui si parla non sono solo quelle del corpo, ma anche quelle dell'anima. Nello stesso modo si possono intendere i prigionieri che non sono solo coloro che vivono in carcere ma anche i prigionieri di un vizio o di una paura ad esempio. In questo modo, sembra dirci Gesù, non sono mancate le occasioni per **AMARE GRATUITAMENTE** e per riconoscerlo presente in tutti costoro.

GIOCO SUL VANGELO: TUTTI DIVERSI

FINALITÀ: riflettere con i ragazzi sull'originalità di ciascuno. Non esiste una persona totalmente identica ad un'altra. L'unicità di ciascuno è la più grande risorsa che abbiamo, ognuno con i suoi pregi e difetti.

DESTINATARI: 8-11 anni

DURATA: 30'

SPAZIO NECESSARIO: chiuso/aperto.

OCCORRENTE: un pallone, due ceste, nastro telato.

ISTRUZIONI: avete mai giocato a Basket casalingo? Niente di più semplice! Dividere i ragazzi in due squadre e disponeteli in due metà campo. All'estremità di ogni metà campo ci sarà il canestro rappresentato da una cesta poggiata a terra. A questo punto assegnate ad ogni ragazzo dei ruoli che, per tutta la durata della manche, resteranno fissi: tiratori, assist man, palleggiatori, stoppatori. Ogni tipologia di giocatore può fare, però, solo alcune azioni:

- **TIRATORI:** possono correre liberamente e ogni volta che hanno il pallone possono solo tirare a canestro;
- **ASSIST MAN:** possono correre liberamente quando non hanno il pallone ma con il pallone in mano non possono muoversi e devono subito passare a un compagno;
- **PALLEGGIATORI:** possono muoversi sempre e con la palla possono solo palleggiare. Quando vogliono lasciare la palla la lasciano solo rotolare libera;
- **STOPPATORI:** possono correre liberamente ma devono solo difendere, tenendo le braccia sempre ben alzate. Se gli arriva il pallone non possono far altro che dargli uno schiaffo in aria. Unica regola uguale per tutti: è vietato entrare nelle lunette che circondano il canestro (disegnate con il nastro telato).

Vince la squadra che riesce a fare più canestri. Se qualche giocatore non rispetta il proprio ruolo viene assegnato un punto alla squadra avversaria.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: per favorire lo svolgimento del gioco si potrebbero preparare dei cartoncini di diversi colori da distribuire alle squadre per evidenziare i differenti ruoli dei giocatori.

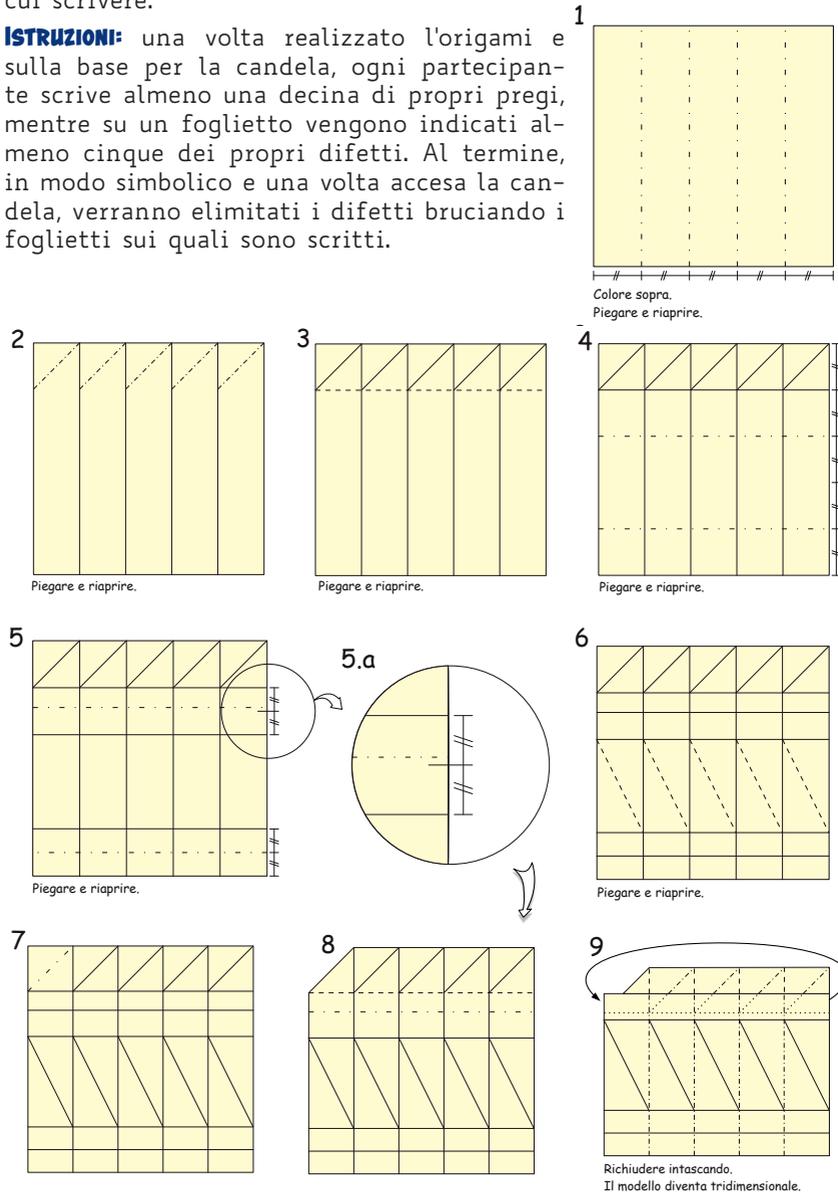
CONDIVISIONE: riflettiamo con i ragazzi su come, se conosciamo bene i nostri pregi e difetti, siamo in grado di sfruttarli e di farci aiutare, siamo in grado di fare la differenza nel gruppo e nelle scelte davanti a Dio.

ATTIVITÀ: CANDELA

FINALITÀ: costruire un porta candela per poter "bruciare" i difetti e "dare luce" ai pregi.

OCCORRENTE: fogli 21cm x 21cm, candele scalda vivande, foglietti su cui scrivere.

ISTRUZIONI: una volta realizzato l'origami e sulla base per la candela, ogni partecipante scrive almeno una decina di propri pregi, mentre su un foglietto vengono indicati almeno cinque dei propri difetti. Al termine, in modo simbolico e una volta accesa la candela, verranno eliminati i difetti bruciando i foglietti sui quali sono scritti.



ATTIVITÀ: DISEGNO PER POCHE COLORI

FINALITÀ: realizzare un disegno utilizzando solo i colori che sono assegnati ai nostri pregi o difetti.

OCCORRENTE: 24 pennarelli o 24 matite di colori diversi, scotch di carta, fogli.

ISTRUZIONI: scegliete (volendo con un brainstorming) 12 pregi e 12 difetti che ritenete abbastanza frequenti nei membri del gruppo. Poi, attaccate lo scotch di carta come se fosse una bandierina ad ogni colore e scrivete su ogni bandierina un pregio o un difetto. L'associazione del colore alla caratteristica può essere fatta per "assonanza concettuale" (es: arancione-persona solare, verde-persona invidiosa...). Al via, ogni partecipante dovrà realizzare un proprio autoritratto utilizzando solo i colori associati ai propri pregi o difetti.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: si può associare il colore/la caratteristica alla parte del corpo simbolicamente legata ad essa (es: dire troppe parolacce - colore marrone - bocca marrone).

CONDIVISIONE: oltre a presentare e descrivere agli altri gli autoritratti, potrebbe essere interessante realizzare un autoritratto di gruppo, utilizzando la stessa strategia e partendo dai pregi e dai difetti maggiormente sottolineati.

QR CODE:
inquadra per
vedere i video
delle due attività



ATTIVITÀ: FOTO SEGNALETICA

FINALITÀ: guardarsi dentro e riconoscere i propri pregi e difetti. Ragionare su che rilievo si dà a questi pregi e difetti e quanto sia importante ascoltare gli altri.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 60'

OCCORRENTE: fogli, matite, gomme da cancellare, pennarelli e matite colorate per colorare.

ISTRUZIONI: per introdurre l'attività, mostrare ai ragazzi i seguenti quadri, chiedendo loro di comprendere cosa li accomuna:

- "L'imperatore Rodolfo II in veste di Vertumno", di G. Arcimboldo, 1590, castello di Skokloster, Stoccolma
- "Ritratto surrealista", di J. Mirò, 1961
- "Senecio", di P. Klee, 1922, Museo dell'arte di Basilea
- "Ritratto di Picasso", di S. Dalì, 1947
- "Dora Maar seduta", P. Picasso, 1937, Musée National Picasso, Parigi

Si spiegherà loro che si tratta di autoritratti d'autore molto diversi, non solo perché sono realizzati da artisti diversi e con tecniche diverse, ma anche perché rappresentano soggetti unici, come unico è ciascuno di noi.

Ogni ragazzo/a dovrà, a questo punto, realizzare il proprio autoritratto (o disegno intero di sé stesso), usando sempre uno stesso colore (es. verde) per indicare i suoi pregi (es. testa verde perché ci si ritiene intelligenti), sempre un altro colore (es. rosso) per indicare i difetti (es. mani rosse se ci si ritiene imbranati nella manualità) e un ulteriore colore per indicare gli aspetti sui quali si intende migliorare (es. giallo). Per il rosso e il verde si possono immaginare anche delle tonalità diverse, per esempio rosa/rosso, verde scuro/verde chiaro, per aiutare i ragazzi ad esprimere in che misura e in che senso vivono i loro pregi, i loro difetti e quanto peso gli attribuiscono. A turno, i ragazzi spiegheranno il loro ritratto e i loro amici condivideranno se sono d'accordo con quella descrizione oppure no; se anche loro notano quei pregi e quei difetti, se alcuni difetti loro non li vedono e, invece, ne vedono altri.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: per i preadolescenti (11-14 ANNI) sarebbe bello far trovare anche uno specchio in cui guardarsi e, qualora i ragazzi decidano di realizzarsi a figura intera, dargli la libertà di ritrarsi in qualsiasi posizione ritengano opportuna.

CONDIVISIONE: non sempre abbiamo la percezione corretta dei nostri pregi e difetti. Spesso diamo troppa rilevanza ad alcuni aspetti e ne trascuriamo altri. Il confronto con gli altri è preziosissimo per avere un "autoritratto" il più possibile vicino alla nostra realtà di vita.



OSTACOLI
LIMITI

IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mc 13, 33-37

In quel tempo, Gesù disse ai suoi discepoli: «Fate attenzione, vegliate, perché non sapete quando è il momento. È come un uomo, che è partito dopo aver lasciato la propria casa e dato il potere ai suoi servi, a ciascuno il suo compito, e ha ordinato al portiere di vegliare. Vegliate dunque: voi non sapete quando il padrone di casa ritornerà, se alla sera o a mezzanotte o al canto del gallo o al mattino; fate in modo che, giungendo all'improvviso, non vi trovi addormentati. Quello che dico a voi, lo dico a tutti: vegliate!».

COMMENTO AL VANGELO

"Non sapete quand'è il momento" dice Gesù nel vangelo di oggi che inaugura l'Avvento. È un periodo tutto particolare, una sorta di allenamento a **SPEZZARE GLI SCHEMI** e le **CONSUETUDINI**. Da un lato comincia la preparazione del Natale non solo quella liturgica, ma anche quella della pancia e del portafoglio: cene, cenoni, pranzi e regali... "cosa riceverò quest'anno?"

Tutto questo ha un suo senso che rischia però di farci perdere di vista il bersaglio vero. Il vangelo ce lo ricorda: Gesù il Signore arriva quando non lo immagini. Noi invece ce lo immaginiamo di continuo un po' come mettere le statuine del presepe. Lo abbiamo sempre fatto e lo rimettiamo lì, magari comprando due pastori in più o una fontanella con l'acqua che scorre. Così come mettiamo la notte di Natale la statuina del bambinello così pensiamo di poter collocare noi il Signore nella nostra vita, pensiamo di poterlo gestire come ci sembra meglio. Il vangelo ci ammonisce del contrario. Il Signore è vivo e arriva quando decide di farlo. Per questo occorre essere allenati a riconoscerlo e il periodo che stiamo vivendo vuole aiutarci a questo. Non è una minaccia che il Signore ci fa, ma l'invito a non sprecare nemmeno un istante della nostra vita.

Ogni giorno va vissuto in pienezza perché lui sta per arrivare. Il rischio che si corre infatti è quello di addormentarsi, ovvero di perdere di vista l'obiettivo della propria vita. Ci si può assopire perché si mangia troppo, perché si sta troppo al computer o alla televisione, perché ci si lascia prendere da ciò che ci allontana da lui. Per questo occorre **PREPARARSI**.

Il nostro allenamento allora non significa solo tenersi in forma, significa anche predisporre per essere pronti ad accogliere sempre nuove sfide e vivere nuove situazioni. Gesù chiede ai suoi discepoli proprio questo tipo di "allenamento" fatto di concentrazione e sollecitudine. E non chiede questa preparazione solo per i suoi discepoli... è a tutti noi che parla in modo esplicito, in un richiamo che non può essere frainteso: vegliate, preparatevi, allenatevi!

GIOCO SUL VANGELO: ONDE RADIO

FINALITÀ: riflettere sul significato del "vegliare"; stimolare la capacità di ascolto e di attenzione in un gruppo, confrontandosi in maniera costruttiva facendo emergere limiti e ostacoli.

DESTINATARI: 8-11 anni **DURATA:** 30' **SPAZIO NECESSARIO:** chiuso/aperto.

OCCORRENTE: un cartellone segnapunti; un impianto stereo con radio. (Per ciascuna squadra) una piccola radio.

ISTRUZIONI: prima del gioco è necessario che gli animatori abbiano preparato il cartellone segnapunti. I ragazzi saranno divisi in squadre da tre persone. In ciascuna squadra, i ragazzi sceglieranno il nome della propria "emittente radio" e si divideranno i compiti, in modo tale che ognuno si occupi della sua mansione. Avremo quindi:

- il "direttore musicale" che sarà incaricato di ricercare alla radio le diverse stazioni;
- il "capo redattore" deputato a verificare che la frequenza trovata sia corretta e unico in grado di dire "stop" nella ricerca;
- lo "speaker" che farà da referente e che è l'unico a potersi prenotare durante la competizione.

Il gioco si presenta sotto forma di staffetta. L'animatore sceglierà una frequenza radio che verrà diffusa attraverso l'impianto stereo. Al via dell'animatore, i ragazzi avranno un minuto di tempo per sintonizzarsi sulla stessa frequenza, utilizzando la radio lasciata in dotazione al gruppo. Conquista il punto la squadra che, prenotandosi per alzata di mano, dimostra per prima di aver sintonizzato la propria radio sulla frequenza diffusa in stereofonia dagli animatori. Assegnato il punto, le squadre spengono la radio e sono pronte per sintonizzarsi su altre stazioni radio. A discrezione dell'animatore, in alcuni momenti del gioco inserisce degli ostacoli e dei limiti come per esempio: limite 1, ogni giocatore può usare una sola mano; ostacolo 1, tutti i giocatori sono bendati, ecc. Vince la squadra che al termine del tempo ha totalizzato il punteggio più alto.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: è importante spiegare bene il gioco soprattutto i ruoli all'interno del gioco facendo prima una simulazione. Bisognerà prestare particolare attenzione al coinvolgimento di tutti i partecipanti e non solo allo "speaker".

CONDIVISIONE: far sedere in cerchio i ragazzi sul significato del "vegliare", lo stare sempre pronti e attenti chiedendo loro come cercano di mantenere l'attenzione. Si possono porre loro, per esempio, una serie di domande: "Cosa fai per tenerti sveglio?", "Cosa faresti per tenere sveglio qualcuno?", "In che modo attendi qualcosa/qualcuno?", "Con che spirito lo fai?". Riflettiamo poi su come tante volte siamo accompagnati nel nostro "vegliare" da limiti e ostacoli che ci complicano le cose, ma che se li impariamo a riconoscere riusciamo a superare.

ATTIVITÀ: ROAD MAP DEGLI OSTACOLI

FINALITÀ: identificare gli ostacoli personali e le strategie per superarli.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 60'

OCCORRENTE: un grande cartellone; (per ciascun ragazzo) pezzi di carta/foglietti/post-it, una penna, un colore.

ISTRUZIONI: chiedete ai ragazzi di riflettere su 3 limiti o ostacoli che affrontano nella loro vita, sia a livello personale che scolastico. Questi ostacoli, sintetizzati in una parola chiave (es. lentezza) dovranno essere scritti con un colore, ciascuno su un foglietto diverso. In riferimento a ciascun ostacolo, dovranno scrivere, inoltre, 5 parole correlate ("parole tabù"), che vengono loro in mente in modo automatico (es. tartaruga, incompleto, slow motion, sonno, ritardo).

Su un grande cartellone con una strada disegnata, organizzate tutti i foglietti, divisi per categorie valutate al momento, provando a riprodurre una cartina stradale; lungo la strada ci saranno, quindi, "ostacoli + parole tabù". Verrà fuori una grande road map da cui ciascuno potrà partire per condividere con il gruppo uno o più ostacoli identificati. Insieme, cercheranno una soluzione o una serie di consigli per chi vive quel limite.

Per concludere, ogni ragazzo, partendo dai suoi ostacoli e parole tabù, dovrà fare una descrizione in massimo 3 righe della strada, senza usare nessuna delle 5 parole tabù e aggiungendo una soluzione o una strategia da suggerire "ai viaggiatori" per superare quell'ostacolo (es. Siete di fronte ad un percorso pieno di accidenti che vi costringono ad arrivare molto tempo dopo del previsto; il suggerimento è quello di evitare ogni distrazione lungo il tragitto).

Mescolando e rileggendo in modo casuale le descrizioni, il gruppo dovrà indovinare a quale ostacolo fa riferimento quella descrizione/soluzione.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI), la fase di scrittura può risultare più complessa, pertanto si può decidere di farli lavorare in gruppi o almeno a coppie. In ogni caso, incoraggiate sempre un ambiente di sostegno e rispetto reciproco, in modo che i ragazzi si sentano a loro agio nel parlare apertamente dei loro ostacoli personali.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, riflettete con i ragazzi sull'importanza di affrontare i limiti e gli ostacoli della quotidianità con una mentalità positiva, propositiva, giocosa. Le parole tabù e il limite dei tre righe aumentano la difficoltà, proprio come nella vita, in cui trovare soluzioni agli ostacoli non è facile né scontato. Tutto dipende da noi e dal nostro approccio.

ATTIVITÀ: OLTRE LA PORTA

FINALITÀ: individuare i propri limiti e sperimentare la bellezza di poterli superare.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 60'

OCCORRENTE: fogli, penne, colori; (facoltativi) adesivi, nastri, perline, altro materiale per decorare le porte.

ISTRUZIONI: l'attività prevede due fasi.

FASE 1. Chiedete ai ragazzi di immaginare una vera e propria porta di accesso a un mondo immaginario; ogni porta rappresenta il passaggio obbligato da percorrere per superare un proprio limite o un ostacolo. Ogni ragazzo/a disegnerà e descriverà questa porta, includendo dettagli come: il tipo di porta, le decorazioni presenti, le frasi/iscrizioni riportate sopra, i dettagli da notare. Ciascuno realizzerà un vero e proprio schizzo da cui si potranno cogliere tutte le informazioni più importanti.

FASE 2. Chiedete loro di raccontare, in una breve storia di 100 parole, il mondo immaginario al quale quella porta dà accesso; quel posto, cioè, che avranno deciso di costruire con le loro mani e con la loro fervida immaginazione e dove saranno stati capaci di superare i loro limiti.

Alla fine dell'attività chiedete di presentare brevemente la porta attraverso cui hanno scelto di passare e il mondo immaginario cui hanno scelto di accedere. Potete creare un collage o una bacheca delle porte su cui esporre tutti i loro mondi immaginari (le storie).



ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: incentivate i ragazzi a sognare in grande e a immaginare un futuro positivo e stimolante.

Con i preadolescenti (11-14 ANNI) potete sostituire la fase 2, partendo da una serie di mondi immaginari già descritti e chiedendo loro di sorteggiarne uno e di immaginare la relativa porta di accesso.

CONDIVISIONE: alla fine dell'attività, fate notare quanto sia importante immaginare un momento preciso e determinato (il passaggio dalla porta) in cui decidere di voler superare i propri limiti per perseguire i sogni. Il superamento dei limiti può anche richiedere tempo e impegno, ma solo così è possibile raggiungere obiettivi gratificanti.

ATTIVITÀ: IL FARMACO MIRACOLOSO

FINALITÀ: allenarsi a "guarire" dai propri limiti e ostacoli, identificando le proprie risorse a disposizione.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 30'

OCCORRENTE: fogli o carta da lettere, penne.

ISTRUZIONI: scopo dell'attività è scrivere il bugiardino ossia il foglietto illustrativo di una ipotetica medicina che aiuta a superare i limiti e gli ostacoli che ci impediscono di essere sereni.

Nello specifico i ragazzi dovranno individuare:

- Nome del farmaco (deve richiamare il limite);
- Principi attivi (devono essere riportate tutte le risorse che ciascuno possiede per poter superare quei limiti; per esempio: qualità, abilità, persone importanti che ci supportano, contesti di vita);
- Quando utilizzarlo (qui si andrà a descrivere meglio il proprio limite);
- Indicazioni per la conservazione (cosa fare per valorizzare ancora meglio le proprie risorse).

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con gli adolescenti potete stabilire un limite di battute per ogni voce del bugiardino, in modo da permettergli di sperimentare ancora di più la frustrazione generata dai limiti.

Con i preadolescenti (11-14 ANNI), invece, sarà importante mostrare prima loro un foglietto illustrativo come esempio.

CONDIVISIONE: quando si affrontano ostacoli o limiti, non bisogna essere timorosi nel considerarli delle "malattie" che ci impediscono di vivere pienamente la nostra vita. Occorre trovare le "medicine" giuste per poter stare meglio e deve renderci felici sapere che abbiamo già dentro di noi tutte le risorse utili per "guarire" e regalarci un futuro migliore.



IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mc 1, 1-8

Inizio del vangelo di Gesù, Cristo, Figlio di Dio. Come sta scritto nel profeta Isaia: «Ecco, dinanzi a te io mando il mio messaggero: egli preparerà la tua via. Voce di uno che grida nel deserto: Preparate la via del Signore, raddrizzate i suoi sentieri», vi fu Giovanni, che battezzava nel deserto e proclamava un battesimo di conversione per il perdono dei peccati. Accorrevano a lui tutta la regione della Giudea e tutti gli abitanti di Gerusalemme. E si facevano battezzare da lui nel fiume Giordano, confessando i loro peccati. Giovanni era vestito di peli di cammello, con una cintura di pelle attorno ai fianchi, e mangiava cavallette e miele selvatico. E proclamava: «Viene dopo di me colui che è più forte di me: io non sono degno di chinarmi per slegare i lacci dei suoi sandali. Io vi ho battezzato con acqua, ma egli vi battezzerà in Spirito Santo».

COMMENTO AL VANGELO

L'inizio del vangelo di Marco delinea l'itinerario complessivo che l'evangelista vuol fare con i suoi destinatari. L'inizio di cui si parla non è solo il cominciamento dell'opera, ma è una realtà più profonda. "Inizio" è infatti la stessa prima parola che troviamo nel libro della Genesi dove si dice che Dio "In principio creò il cielo e la terra". Ciò che Dio fa in principio è valido sempre, appartiene nello stesso tempo al nostro passato, al nostro presente e anche al nostro futuro.

Cosa aggiunge Marco all'inizio di cui parla la Genesi? Che Dio non è solo creatore ma è anche il **PADRE DI GESÙ**, la **BUONA NOTIZIA**, il vangelo, fatto persona. Tutto ciò che verrà detto di lui nel vangelo è detto per comunicare la buona notizia. Subito dopo ci viene presentato Giovanni, l'amico dello sposo, il precursore. Lui non è geloso di Gesù, sa prendere con gioia il secondo posto, perché sa di non essere, lui il messia atteso da Israele, anche se però è indispensabile per poterlo riconoscere e comunicare agli altri.

Per questo è lo stesso Giovanni a fare un paragone tra il battesimo da lui compiuto in acqua e quello di Gesù ottenuto per mezzo dello Spirito Santo. Non ha problemi, il messaggero del Signore, ad esplicitare le priorità, a presentare una classifica nella quale lui stesso non si colloca in cima al podio.

Del resto, lui ha solo preparato la via ed è quello che chiede di fare anche a noi: **SPIANARE AL SIGNORE UNA STRADA INTERIORE**. Come? Mettendo Lui in cima alla classifica delle nostre priorità, osservando una condotta onesta, disseminando lungo il sentiero opere buone e solidali, in modo che Dio cammini in noi senza incontrare ostacoli.

GIOCO SUL VANGELO: UN PASSO ALLA VOLTA

FINALITÀ: lavorare con i ragazzi sull'ospitalità e l'accoglienza che sono il segreto di un buon annuncio come quello di Giovanni e di una buona famiglia.

DESTINATARI: 8-11 anni

DURATA: 30'

SPAZIO NECESSARIO: chiuso/aperto.

OCCORRENTE: nastro per delimitare il campo; fogli e biro per squadra.

ISTRUZIONI: prima dell'inizio del gioco gli animatori preparano il campo tracciando alcune linee orizzontali che delimitano 3 spazi: annuncio, accoglienza, famiglia. Quindi si tracciano delle linee verticali per delimitare la corsia di ogni squadra. Ogni squadra è suddivisa in due gruppi e ciascun gruppo si posiziona nello spazio annuncio e nello spazio accoglienza della propria corsia. In ciascuno spazio, i ragazzi presenti hanno una diversa prova da fare per portare i compagni nella successiva area secondo queste indicazioni:

AREA ANNUNCIO: un ragazzo per volta deve raggiungere lo spazio accoglienza, partendo dal suo annuncio, facendo tutto il percorso a zoppo galletto gridando "voce di uno che grida nel deserto". Ogni ragazzo non si deve mai fermare e non deve mai smettere di urlare fino all'arrivo nell'area accoglienza. Vince la squadra che arriva prima.

AREA ACCOGLIENZA: i ragazzi formano delle coppie composte da uno dei proveniente dall'area annuncio e uno dell'area accoglienza. Al via uno dei due giocatori deve prendere in spalla l'altro e portarlo nell'area famiglia. Chi ha caricato sulle spalle uno dei compagni torna indietro di corsa per farsi portare a sua volta da un altro fino all'ultima coppia che rimane nell'area accoglienza. Vince che per primo finisce il tragitto.

AREA FAMIGLIA: tutti i ragazzi insieme compongono un decalogo di ciò che rende una famiglia annunciatrice e accogliente.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: il gioco si può replicare più volte con diverse manche modificando anche il ruolo dei ragazzi. Qualora non sia possibile avere delle squadre di un numero sufficiente per essere suddivise nei tre spazi, si possono giocare tre manche, una per ciascuno spazio.

CONDIVISIONE: riflettiamo sulla tenacia di Giovanni nel gridare l'arrivo di Gesù senza vergognarsi di ciò che fa. Allo stesso tempo aiutiamo i ragazzi a capire che alla base dell'annuncio e della vita in famiglia c'è sempre l'accoglienza dell'altro.

ATTIVITÀ: PLAYLIST PER FAMIGLIE DOC

FINALITÀ: riflettere sulle esperienze vissute, sulle emozioni e sul tipo di legame che c'è tra i diversi membri della famiglia.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 60'

OCCORRENTE: fogli di carta, penne, accesso a una piattaforma di riproduzione musicale, computer o telefoni per fare ricerche musicali.

ISTRUZIONI: chiedete ai ragazzi di pensare alla propria famiglia, alle esperienze vissute insieme, ai singoli membri e al legame che c'è con ciascuno di loro. L'attività consiste nel creare una playlist di canzoni per raccontare tutto questo. Dopo aver selezionato le canzoni e aver dato un nome alla playlist, chiedete loro di scrivere una breve spiegazione per ciascuna canzone, descrivendo come si collega quel brano all'esperienza, alla persona cui è associata e quali emozioni racconta.

Alla fine dell'attività ogni ragazzo/a potrà presentare la propria playlist e spiegare le scelte fatte al resto del gruppo. Questa condivisione permetterà loro di scoprire nuove canzoni e di connettersi con le emozioni e i legami familiari degli altri. Potreste creare anche una playlist condivisa del gruppo e avere così una selezione musicale co-creata da tutti, dove per famiglia si intende la comunità dell'Oratorio o della parrocchia.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI) può essere utile svolgere il lavoro in piccoli gruppi e/o dare loro una selezione di partenza delle canzoni tra cui scegliere, lasciando loro la possibilità di aggiungerne comunque altre di loro conoscenza.

CONDIVISIONE: fate notare come la musica può influenzare le emozioni e arricchire la nostra rilettura sui legami, le situazioni, i vissuti che, a volte, diamo per scontato o sui cui non ci fermiamo abbastanza a riflettere.

**ATTIVITÀ: SINCRONIA FAMILIARE**

FINALITÀ: comprendere l'importanza di sapersi muovere in sincronia nelle relazioni familiari.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 45'

OCCORRENTE: impianto audio per la diffusione della musica; quattro suoni ad indicare 4 punti diversi della sala. Come indicazioni musicali di sottofondo suggeriamo brani con melodie tranquille, lente, armoniose, per esempio "Fljotavik" (di Sigur Ros).

ISTRUZIONI: l'attività può essere suddivisa in due fasi.

FASE 1. La proposta viene introdotta da un'attività preparatoria in cui i ragazzi saranno invitati ad "allenarsi" nel riconoscimento di alcuni suoni e nella capacità di disporsi secondo alcune forme.

Quattro segnali sonori, infatti, corrisponderanno ai 4 lati della sala, verso i quali i gruppi dovranno dirigersi di volta in volta; i quattro suoni saranno riprodotti in 3 volumi diversi (3 ad indicare il livello alto, 2 quello medio e 1 quello più basso). Immaginando che il nostro corpo sia come un ascensore, il livello alto è il piano-testa (quello che va dai segmenti delle spalle in su, prevedendo anche l'elevazione sulle punte dei piedi). Il livello medio è il piano-pancia (che comprende tutti i movimenti nello spazio che vanno dalle spalle alle ginocchia). Il livello basso è il piano-piedi (che comprende tutti i movimenti che si compiono dalle ginocchia in giù, comprese le azioni al pavimento come strisciare).

Inoltre, i vari gruppetti (si consiglia di dividere i ragazzi a gruppi di 3) proveranno ad assumere una disposizione a triangolo (se c'è un gruppo da quattro va bene anche una formazione a rombo). Per cui ci sarà un ragazzo davanti e due/tre dietro che guardano nella stessa direzione. Chi è davanti e non vede gli altri compagni, posizionati dietro, sarà la guida del gruppo e inizierà a muoversi molto lentamente, senza variazioni brusche o improvvise, seguendo la musica, in maniera tale che i compagni dietro possano muoversi all'unisono esattamente come lui (con lo stesso tempo e nello stesso modo) senza parlare o senza ammiccamenti. Quando, in virtù di un cambio di direzione del capofila, qualcun altro si troverà a girare le spalle agli altri, questo sarà il segnale di un cambio leader. La regola è che conduce chi ha gli altri alle spalle. Una volta che l'esercizio è stato sperimentato e si è lasciato un po' di tempo ai gruppi per impraticarsi, si può passare alla seconda fase che denominiamo "Stormi in volo".

FASE 2. Si formano ufficialmente degli "stormi" da tre persone. Ogni stormo dovrà attraversare la sala, da un punto A a un punto B, in una formazione a stormo, seguendo le indicazioni che saranno date dai suoni (ogni suono indicherà il punto verso cui dirigersi e anche, a seconda del volume, il tipo di movimento da mettere in atto).

Ad ogni cambio di direzione, il vertice dello stormo cambierà e il nuovo leader dovrà proporre nuovi movimenti, nella direzione e con i movimenti indicati, che gli altri due dovranno eseguire. Il gruppo dovrà cercare di cooperare per la riuscita di un movimento all'unisono e dovrà farlo senza utilizzare segnali di intesa con la voce o altri accordi verbali. Gli altri gruppi resteranno ad osservare. Sarà l'educatore o il gruppo di educatori a fare da giudici decretando lo stormo migliore, ossia il gruppo che ha affrontato il tragitto dimostrando di saper lavorare in ascolto e all'unisono.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: nell'attività preparatoria è importante ricordare che qualora il vertice non risulti con evidenza (per es. quando due persone sono sulla stessa linea e non è chiaro chi sia il leader), è importante reagire con prontezza scegliendo di fare un passo avanti o un passo indietro per ristabilire con chiarezza chi sia il leader e chi siano le persone che seguono. Stessa cosa accadrà nell'attività dello stormo, durante la quale sarà importante reagire con prontezza alla situazione, scegliendo di fare un passo avanti o indietro, ristabilendo così una situazione di maggiore chiarezza fra il leader e i "follower".

Con i ragazzi più piccoli (**11-14 ANNI**) è consigliabile che anche alcuni animatori partecipino all'attività, in modo da consentire una più veloce comprensione dei movimenti.

CONDIVISIONE: alla fine dell'attività, fate riflettere i ragazzi su quanto sia importante affinare la capacità di entrare in relazione e sintonizzarsi con l'altro attraverso l'osservazione, l'ascolto, la modulazione e l'imitazione del movimento sulla musica.

Nelle relazioni familiari è necessario essere disponibili allo scambio, ad entrare in dialogo con l'altro ed essere capaci di inventare insieme. Ci saranno occasioni in cui ci troveremo nel ruolo di guida per qualche motivo (es. quando anche i figli insegnano ai genitori alcune funzioni dello smartphone) e sarà importante condurre gli altri con chiarezza, modulando il tempo e i movimenti per facilitare tutti a seguirci e ad entrare più facilmente in sintonia; è altresì importante che ognuno abbia il proprio ruolo, a volte facendo un passo avanti, altre volte avendo il coraggio di fare un passo indietro, proprio come nello stormo, in modo che ognuno sia protagonista e tutti facciano la propria parte, altrimenti ci si perde e la famiglia non avanza. Solo così i nostri personali orizzonti si potranno fondere per creare un unico e più vasto scenario che è la relazione autentica.



AMICIZIE

MUSICA

IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Gv 1, 6-8. 19-28

Venne un uomo mandato da Dio: il suo nome era Giovanni. Egli venne come testimone per dare testimonianza alla luce, perché tutti credessero per mezzo di lui. Non era lui la luce, ma doveva dare testimonianza alla luce. Questa è la testimonianza di Giovanni, quando i Giudei gli inviarono da Gerusalemme sacerdoti e leviti a interrogarlo: «Tu, chi sei?». Egli confessò e non negò. Confessò: «Io non sono il Cristo». Allora gli chiesero: «Chi sei, dunque? Sei tu Elia?». «Non lo sono», disse. «Sei tu il profeta?». «No», rispose. Gli dissero allora: «Chi sei? Perché possiamo dare una risposta a coloro che ci hanno mandato. Che cosa dici di te stesso?». Rispose: «Io sono voce di uno che grida nel deserto: Rendete diritta la via del Signore, come disse il profeta Isaia». Quelli che erano stati inviati venivano dai farisei. Essi lo interrogarono e gli dissero: «Perché dunque tu battezzi, se non sei il Cristo, né Elia, né il profeta?». Giovanni rispose loro: «Io battezzo nell'acqua. In mezzo a voi sta uno che voi non conoscete, colui che viene dopo di me: a lui io non sono degno di slegare il laccio del sandalo». Questo avvenne in Betania, al di là del Giordano, dove Giovanni stava battezzando.

COMMENTO AL VANGELO

La figura di Giovanni suscita molti interrogativi nei capi del popolo ebraico che, come faranno poi anche con Gesù, subito vogliono capire bene chi lui sia. Dalle domande che gli pongono scopriamo che la sua persona aveva colpito moltissimo i suoi contemporanei. I sacerdoti e leviti scesi da Gerusalemme, dalla capitale, quindi sono i migliori che ci fossero in Israele, gli chiedono se sia lui Elia, il profeta atteso per i tempi messianici, colui che non era morto secondo la tradizione biblica, ma asceso al cielo in un carro di fuoco.

Vediamo allora **L'UMILTÀ** di Giovanni che in ragione del successo che aveva la sua predicazione avrebbe potuto identificarsi senza problemi con uno dei grandi di Israele. Lui invece ha molto chiara la sua identità: lui è voce, **LUI È AL SERVIZIO DI UN ALTRO.**

Sa di avere un compito insostituibile, però sa anche che non è lui l'attore principale della salvezza. Sa fare il gesto di Mosè, il più grande tra i profeti che, giunto alle soglie della tanto agognata terra promessa passa il testimone ad un altro. Entrambi fanno parte di un progetto più grande di loro e che non dipende dalle loro forze e abilità.

Giovanni, in definitiva, sa che, pur essendo nato prima di Gesù, non spetta a lui il primato di salvare gli uomini; sa di non essere lui la Luce, ma di essere stato colui che ha **DATO VOCE ALLA LUCE** che stava per arrivare.

Con molta umiltà e semplicità annuncia ora che il suo turno di testimonianza tra gli uomini sta per terminare, che deve mettersi da parte, perché presto occorre cedere il posto ad una Persona cui lui non è neppure "degnò di slegare il laccio del sandalo".

GIOCO SUL VANGELO: VOCE CHE GRIDA NEL DESERTO

FINALITÀ: far comprendere ai ragazzi l'importanza di riuscire a far sentire la propria voce tra tante.

DESTINATARI: 8-11 anni

DURATA: 45'

SPAZIO NECESSARIO: chiuso.

OCCORRENTE: sedie (una in meno rispetto al numero dei partecipanti); pc con casse audio; una selezione di basi musicali; il testo del vangelo prime e seconda lettura del giorno tagliati in parti; soluzioni.

ISTRUZIONI: prima dell'inizio del gioco gli animatori avranno costruito un segnapunti con il nome di tutti i ragazzi e avranno diviso il brano del vangelo, la prima e seconda lettura e in più parti, e avranno messo i foglietti in una cesta da cui i ragazzi dovranno pescare. Al loro arrivo, gli animatori diranno a ciascuno di sorteggiare un bigliettino e di custodirlo. Quando tutti hanno un bigliettino in mano i ragazzi vengono posti al centro del terreno di gioco e tutt'attorno viene fatto un cerchio di sedie pari al numero dei ragazzi meno una. Al via l'animatore avvia la musica, i ragazzi inizieranno a camminare all'interno del cerchio scambiandosi continuamente il foglietto che hanno in mano. Quando la musica verrà interrotta, i ragazzi dovranno correre a sedersi sulle sedie vuote. Il ragazzo rimasto in piedi senza sedia dovrà urlare la frase scritta sul foglietto che ha in mano. Da questo momento in poi i ragazzi dovranno raggrupparsi per gruppi per ricomporre vangelo e letture. I ragazzi che per primi ricompongono il loro testo mettendosi insieme, vincono 2 punti a testa. Se poi il gruppo che ha terminato per primo ha al suo interno il ragazzo senza sedia che ha gridato la sua frase, questi raddoppiano il punteggio. Vince il ragazzo che fa la somma maggiore di punti.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: prima di iniziare il gioco è bene leggere le letture con i ragazzi. Per semplificare un po' il gioco è bene che su ogni foglietto ci siano più righe del testo e non solo qualche parola. Se i ragazzi non sono tanti è utile selezionare quale testo tenere.

CONDIVISIONE: al termine del gioco chiedere ai ragazzi innanzitutto se sono riusciti a riconoscere subito i brani su cui hanno giocato e successivamente quanto sia stato difficile e imbarazzante gridare le parole della scrittura come faceva Giovanni.

ATTIVITÀ: "BELLA BRO!"

FINALITÀ: far riflettere sulla prima azione che si compie quando si incontra qualcuno ossia sul saluto.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 45'

OCCORRENTE: impianto audio per la diffusione della musica. Alcuni suggerimenti musicali per la prima fase dell'attività sono: "Lovely Day" (di Bill Withers) oppure "Mediterraneo" (di Marino De Rosas), mentre per la seconda fase si propone il brano "Natural Blues" (di Moby).

ISTRUZIONI: la proposta viene introdotta da un'attività preparatoria per rompere il ghiaccio e predisporre tutti ad un lavoro corporeo. Si parte in cerchio e ognuno, a turno, dice il proprio nome e contestualmente fa un gesto/movimento per esprimere come si sente oggi, il suo stato d'animo. Il gruppo ripete il nome e il movimento del compagno all'unisono (invitare a giocare con il suono della voce e la durata del gesto in modo che suono e movimento coincidano). Terminata l'attività preparatoria, si susseguono due fasi.

FASE I. Ci si dispone in ordine sparso e si inizia tranquillamente a passeggiare accompagnati da un sottofondo musicale piacevole, divertente ed energico. Quando si incontra un'altra persona la si saluta, provando ad eseguire il gesto del saluto usando una sola parte del corpo, fuorché le mani (si può utilizzare un dito, un ginocchio, un gomito, il busto, una caviglia, ...). È importante che ognuno usi sempre la stessa parte del corpo scelta, ma che cambi il gesto/movimento di saluto ogni volta che incontra una nuova persona. Chi viene salutato deve a sua volta rispondere con un proprio gesto, utilizzando la parte del corpo da lui/lei prescelta. Lasciare continuare per un po' questa attività, per permettere ad ognuno di salutare più persone possibili.

FASE II. L'attività prosegue con un momento di memorizzazione/confronto. I ragazzi vengono invitati a scrivere su un post-it la parte del corpo scelta per i propri saluti, facendo attenzione che nessuno la legga. I ragazzi si dispongono in cerchio. I post-it vengono raccolti dall'educatore e posizionati al centro del cerchio. Appena parte una musica ritmata ed energica, una persona scelta a caso all'interno del gruppo, si dirige verso il centro ballando, prende un bigliettino leggendo ad alta voce la parte del corpo e va ad appiccicarlo sul corpo del compagno/a che, a sua memoria, aveva utilizzato quella parte per il saluto. Chi riceve il post-it, dovrà iniziare a ballare se la scelta del compagno è corretta e a sua volta andrà verso il centro, continuando a ballare, per raccogliere un nuovo bigliettino e proseguire la caccia. Qualora la scelta non sia corretta, la persona resterà immobile e il compagno che ha raccolto il bigliettino dovrà proseguire fino a quando non individua la persona che ha utilizzato la parte corpo scritta sul bigliettino. Si proseguirà così fino a quando tutti i post-it non saranno stati riconsegnati "ai legittimi proprietari".

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: nell'attività preparatoria è consigliabile che sia l'educatore a guidare i tempi di botta e risposta tra il singolo e il gruppo, in modo che la risposta avvenga in maniera compatta e unitaria.

Con i preadolescenti (**11- 14 ANNI**), l'attività può diventare anche un gioco, dividendo in due squadre i ragazzi e contando chi riesce ad assegnare più post-it o chi riesce a farlo nel minor tempo possibile. Chiaramente va ribadito che è vietato parlare o suggerire durante il gioco e che è obbligatorio attraversare il cerchio danzando, anche in maniera accelerata, ma è vietato correre.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, invitare i ragazzi a riflettere su quali gesti li hanno maggiormente colpiti e sul perché di questa scelta. Ripensando ai gesti di saluto, si cercherà di riflettere insieme sul modo che ciascuno ha di presentarsi, di comunicare nella vita quotidiana con gli amici e su come variano i nostri gesti di saluto con le altre persone nei vari ambienti di riferimento (scuola, famiglia, Oratorio, squadra). Anche nelle amicizie più consolidate, ogni singolo movimento è importante, anche il semplice saluto, per cui non va mai banalizzato.

ATTIVITÀ: LE BANDE DEL SALUTO

FINALITÀ: vivere l'amicizia come luogo di incontro, ascolto e relazione, riflettendo su cosa significhi fare scelte insieme agli amici e rispettare se stessi e gli altri per muoversi e progredire assieme. Rafforzare identità e senso di appartenenza, analizzando l'atteggiamento che i ragazzi hanno verso i propri amici.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 45'

OCCORRENTE: impianto audio per la diffusione della musica. Alcuni suggerimenti musicali sono: "Freedom, from Django Unchained" (di The Soundtrack Studio Stars), "Ghostwriter" (di RJD2).



ISTRUZIONI: i ragazzi saranno divisi in sottogruppi di 3 o 4 persone e gli si proporrà di creare una banda e un saluto di gruppo che identifichi la banda che hanno scelto (es. una banda di skaters, un gruppo musicale punk rock, una squadra di rugby, ecc.). Il saluto coinciderà con un gesto o un movimento che viene pensato e condiviso da tutto il gruppo e deve essere il più possibile chiaro e originale. Una volta scelta la banda di appartenenza e il gesto, ogni gruppo dovrà mostrare il proprio saluto agli altri e dovrà farlo al termine di una camminata. Si inviterà, quindi, ogni sottogruppo ad attraversare la stanza da una parte all'altra, formando una linea orizzontale che avanza camminando assieme (nessuno deve rimanere indietro e nessuno può avanzare più veloce degli altri). Al termine della camminata, il gruppo si fermerà e proverà ad eseguire il gesto di saluto all'unisono, ma senza mettersi d'accordo con la voce o con cenni del volto, bensì provando ad usare la vista (in particolare lo sguardo periferico) e l'ascolto. Si chiarirà a tutti che, dopo la camminata, bisogna passare sempre per una pausa prima di eseguire il saluto finale e che anche il primo passo deve essere compiuto assieme, senza parlare o mettersi d'accordo a voce.

Per ampliare il lavoro sulla sensibilità corporea si può dare un'ultima consegna proponendo di aggiungere all'attività una forma finale di gruppo, con almeno un componente o due del gruppo in equilibrio sugli altri. In questo caso, si potrà lasciare un po' di tempo ad ogni sottogruppo per scegliere la forma conclusiva, quasi a ricordare una foto di saluto. L'attraversamento finale sarà quindi così composto: camminata in linea dei ragazzi che avanzano tutti assieme, a metà strada movimento di saluto all'unisono, ripartenza e, alla fine, forma finale di gruppo. L'attraversamento sarà accompagnato da una musica ritmata e dinamica.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: i tempi di concentrazione dei ragazzi sono brevi, per cui, per evitare momenti di noia, sarà meglio dare le consegne in successione, senza proporre tutto subito. Se si nota che i risultati sono troppo "didascalici", provare a modificare qualche parametro del movimento come ad esempio: scegliere la direzione del saluto e/o della foto finale (tutti la stessa oppure tutti diversa), modificare il tempo dell'azione (se rallentiamo cosa succede?). È importante chiarire agli "spettatori" (i gruppi quando non è il loro turno), di essere osservatori rispettosi e attivi, registrare ciò che li colpisce nei gesti, nei movimenti, nelle strategie che ogni gruppo adotta per avanzare e muoversi assieme.

Ai preadolescenti (11-14 ANNI) si può far provare l'attraversamento più volte per permettere al gruppo di esercitarsi.

CONDIVISIONE: a partire dall'osservazione degli attraversamenti, invitare a riflettere su quali strategie di intesa sono state messe in atto dai gruppi per costruire insieme il movimento e avanzare verso un traguardo comune. Anche nelle relazioni di amicizia ci sono situazioni in cui bisogna cooperare per un fine comune e ognuno deve stare in ascolto e fare la sua parte senza prevaricare, altrimenti il gruppo si perde e non si ritrova più la forma collettiva.



IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Lc 1, 26-38

In quel tempo, l'angelo Gabriele fu mandato da Dio in una città della Galilea, chiamata Nàzaret, a una vergine, promessa sposa di un uomo della casa di Davide, di nome Giuseppe. La vergine si chiamava Maria. Entrando da lei, disse: «Rallegrati, piena di grazia: il Signore è con te». A queste parole ella fu molto turbata e si domandava che senso avesse un saluto come questo. L'angelo le disse: «Non temere, Maria, perché hai trovato grazia presso Dio. Ed ecco, concepirai un figlio, lo darai alla luce e lo chiamerai Gesù. Sarà grande e verrà chiamato Figlio dell'Altissimo; il Signore Dio gli darà il trono di Davide suo padre e regnerà per sempre sulla casa di Giacobbe e il suo regno non avrà fine». Allora Maria disse all'angelo: «Come avverrà questo, poiché non conosco uomo?». Le rispose l'angelo: «Lo Spirito Santo scenderà su di te e la potenza dell'Altissimo ti coprirà con la sua ombra. Perciò colui che nascerà sarà santo e sarà chiamato Figlio di Dio. Ed ecco, Elisabetta, tua parente, nella sua vecchiaia ha concepito anch'essa un figlio e questo è il sesto mese per lei, che era detta sterile: nulla è impossibile a Dio». Allora Maria disse: «Ecco la serva del Signore: avvenga per me secondo la tua parola». E l'angelo si allontanò da lei.

COMMENTO AL VANGELO

Per parlare del vangelo di questa domenica occorre sintonizzarci su ciò che reputiamo incredibile, su ciò possiamo solo sognare. Sì, perché si parla di due fatti assolutamente impossibili da realizzare: una donna, Elisabetta moglie di Zaccaria, già avanti in età e sterile resta incinta del futuro profeta Giovanni e un'altra donna promessa sposa a un uomo della casa di Giuda di nome Giuseppe che resterà incinta senza "aver conosciuto uomo" di Gesù. Maria subito dopo andrà a trovare Elisabetta e questa l'accoglierà benedicendo il frutto del suo grembo e proclamando Maria beata perché "ha creduto nell'adempimento di ciò che il Signore le ha detto".

Cosa significa? Perché è per noi importante? Maria ed Elisabetta sono due outsider: l'una perché troppo giovane e l'altra perché troppo vecchia, ai nostri occhi inadatte a compiti che vadano oltre ciò che fa mediamente una "pensionata" o "un'adolescente".

E invece entrambe sono state **SCELTE DA DIO** per compiti di straordinaria importanza: la prima per dare alla luce il precursore di Gesù e l'altra addirittura per partorire il Salvatore della storia. La loro grandezza non sta in ciò a cui sono state chiamate, perché quei compiti solo Dio se li poteva immaginare, ma nell'**AVERGLI CREDITO**, nell'aver dato credito a due **PROMESSE CHE ERANO INCREDIBILI** per la sproporzione che mettono in gioco.

Nascere dal grembo di una donna è la scelta più folle che un Dio avrebbe mai potuto fare, ma il Signore non si spaventa: vuole proprio donare Suo Figlio per la remissione dei peccati dell'intera umanità e lo fa incarnando nel corpo di Maria. Evidentemente sa che dovrà affrontare tutte le conseguenze di quell'essere carne e ossa, ma è proprio questa sua umanità che lo renderà più vicino a ciascuno di noi: che ciò che Gesù insegnerà a coloro che incontrerà e che ci insegna, lo ha sperimentato come **VERITÀ DI VITA** prima di tutto per sé stesso.

GIOCO SUL VANGELO: SOGNO O SON DESTO

FINALITÀ: Maria probabilmente avrà avuto qualche dubbio dopo l'annuncio dell'angelo Gabriele, ma in piena fiducia ha accettato il compito che le era stato affidato, scoprendo poi di aver così fatto la scelta giusta. Ognuno di noi si trova costantemente davanti a scelte difficili e fare la scelta giusta non è sempre facile e scontato.

DESTINATARI: 8-11 anni **DURATA:** 60' **SPAZIO NECESSARIO:** aperto/chiuso.

OCCORRENTE: fogli; penne; materiali per ricreare una postazione radio (cuffia audio, cassa audio, pc con tracce musicali, tavolo, sedie, due pannelli da mettere al lato dei tavoli con attaccate confezioni di uova rovesciate e attaccate al pannello con scotch di carta, in modo da ricoprirlo); un telefono cellulare.

ISTRUZIONI: gli animatori divideranno i ragazzi in squadre. Ogni squadra sarà guidata da un animatore dotato di cellulare. L'animatore consegnerà ad ogni ragazzo una penna e un foglio su cui scrivere un episodio della loro vita in cui sono stati dubbiosi e nel quale ha dovuto prendere una decisione importante. Nella parte sottostante dovranno scrivere, in modo sintetico, 3 possibili opzioni di scelta, tra cui la decisione effettivamente presa e 2 alternative false. Successivamente l'animatore darà il via alla rubrica di radio Oratorio "cosa scegli?". Lo speaker radiofonico (un animatore), di volta in volta, chiamerà alla postazione radio un giocatore di ogni squadra, il quale verrà intervistato e dopo aver raccontato brevemente quanto scritto sul foglio, indicherà le tre possibili scelte/opzioni scritte. Ogni squadra avrà 2 secondi per esprimere la propria preferenza e far inviare dall'animatore al numero della radio la risposta. 10 punti per la squadra che invia per prima la risposta corretta. Il gioco terminerà solo quando tutti avranno raccontato il loro episodio. In caso di squadre numerose, si potranno inserire le storie all'interno di una scatola che simulerà la casella di posta della radio Oratorio da cui l'animatore ne estrarrà soltanto alcune.

ALCUNE ATTEZIONI EDUCATIVE: è molto importante che gli animatori aiutino personalmente i ragazzi, soprattutto con i più piccoli, a scegliere gli episodi. Sarà altrettanto importante che le scelte false risultino il più credibili e verosimili possibili.

CONDIVISIONE: al termine del gioco, gli animatori potranno proporre una riflessione al gruppo sulla difficoltà a prendere decisioni giuste (facendo riferimento anche a Maria) e su quanto, a volte, vogliamo convincerci di aver fatto la scelta giusta nonostante siamo consapevoli che, invece, è quella sbagliata.

ATTIVITÀ: IL MOSAICO DEI SOGNI

FINALITÀ: raccontare i propri sogni e le proprie aspirazioni senza sentirsi giudicati.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 90'

OCCORRENTE: fogli, matite e colori per tutti, colla, nastro adesivo, cartelloni.

ISTRUZIONI: l'attività si divide in 4 fasi:

FASE 1 - 30'. Ogni ragazzo riceverà un foglio e disegnerà il suo più grande sogno con la tecnica che preferisce (pastelli, acquerelli, disegno con le dita ecc...). Ciascuno dovrà compiere scelte specifiche e giustificate in merito alla tecnica adottata e ai colori utilizzati, per riflettere al meglio sulla percezione che ha del proprio sogno. Esempio: un ragazzo sogna di fare il calciatore e dipinge con le dita un pallone rosso. Il ragazzo vuole così sottolineare che il suo è un sogno complicato da raggiungere (il disegno con le dita è poco definito), ma che farà di tutto per raggiungerlo (l'ardore e la passione nel colore rosso).

FASE 2 - 15'. Ultimati i disegni vengono formate delle coppie. Ogni coppia condivide il disegno e le motivazioni sottese alla scelta della tecnica e dei colori adottati. A partire dai disegni, i ragazzi si confronteranno liberamente sui propri sogni.

FASE 3 - 15'. Vengono formati gruppi di quattro appaiando due coppie. All'interno di ogni gruppo vengono condivisi sia i disegni che le riflessioni fatte all'interno della coppia.

FASE 4 - 30'. Tutti i gruppi si riuniscono in un grande cerchio. A turno, ogni ragazzo condividerà il suo sogno posizionando il proprio disegno al centro del cerchio e raccontando ciò che è emerso all'interno delle coppie e dei gruppi. Alla fine della condivisione si sarà creato un mosaico di sogni all'interno del cerchio. Il mosaico può essere fissato su uno o più cartelloni o creato unendo i fogli con lo scotch.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: può essere utile formare le coppie prima dell'attività, in modo da abbinare i ragazzi che si conoscono meno o con età diverse per favorire un confronto diversificato e sfidante. Rimanendo nell'ottica di un confronto eterogeneo è importante che i ragazzi si sentano liberi di condividere qualsiasi tipo di sogno dai più grandi e ambiziosi a quelli più concreti.

Con i preadolescenti (11-14 ANNI) sarà importante proporre già una legenda che abbinati ad ogni tecnica e ad ogni colore, un significato. Questo faciliterà le scelte individuali. Es. Colori a dita: sogno difficile da realizzare, dai contorni poco definiti. Colori a spirito: sogno semplice e con grandi possibilità di essere realizzato. Colori a pastello: sogno non ancora ben definito o appena sorto.

CONDIVISIONE: alla fine dell'attività, sarà fondamentale mostrare ai ragazzi l'importanza di condividere i propri sogni e soprattutto di non aver paura di farlo. Spesso il confronto può spaventare, ma ciò che deve trasparire dall'attività è che ogni sogno ha una sua dignità, un suo motivo di esistere ed essere coltivato, anche quando è ancora tutto da definire.

ATTIVITÀ: SOGNI A FUMETTI

FINALITÀ: raccontare i propri sogni, interrogandosi sull'importanza di condividerli con gli altri per capire l'importanza di crescere insieme.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 60'

OCCORRENTE: fogli A4 divisi in 6/9 rettangoli, matite, penne e colori e/o un computer a gruppo.

ISTRUZIONI: l'attività consiste nel creare dei fumetti basati sui sogni dei ragazzi. Vengono formati dei gruppi da 5/6 persone. All'interno di ogni gruppo i ragazzi condividono liberamente i loro sogni cercando di poi di trovare dei punti in comune. L'obiettivo di ogni gruppo è creare una breve storia a fumetti che raccolga gli aspetti condivisi di ogni singolo partecipante. Non è importante che i ragazzi siano i protagonisti della vicenda, ma che alcune caratteristiche della loro passione vengano espresse nella narrazione del fumetto. Alcuni strumenti digitali possono facilitare il processo di creazione del fumetto: "Canva", "Storyboardthat" e "ComicLife" sono siti dedicati a questo tipo di storytelling. Se i partecipanti sono d'accordo, i fumetti si possono condividere con esterni (realizzando per esempio una mostra caricandoli su eventuali siti con qualche riga di presentazione da parte degli autori).

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: è importante creare gruppi eterogenei, non solo per età, ma anche per competenze, in modo che ogni gruppo possa lavorare sulla parte grafica e di scrittura in contemporanea. È fondamentale che gli educatori seguano il lavoro con i ragazzi al fine di evitare eventuali dispersioni, soprattutto nella gestione dei tempi.

Con i preadolescenti (11-14 ANNI) sarà utile preparare delle domande guida all'interno di ogni gruppo in modo da facilitare la realizzazione del fumetto (es. Chi è il protagonista? Qual è il suo obiettivo? Cosa lo spinge a voler raggiungere quel sogno? Cosa lo può ostacolare?...).

CONDIVISIONE: al termine dell'attività si condividono i fumetti, ogni ragazzo è libero di fare domande e condividere il processo di creazione dei disegni. Quello che occorrerà far emergere è l'importanza della condivisione dei propri sogni e il fatto che, nella realizzazione del fumetto, ciascuno ha dovuto scegliere alcuni aspetti del proprio sogno, rinunciando ad altri. Questo perché ogni sogno individuale deve essere parte di un sogno comune.

ATTIVITÀ: IL PALAZZO DEI SOGNI

FINALITÀ: creare nei ragazzi una maggiore consapevolezza del loro futuro.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 60'

OCCORRENTE: giornali, riviste, colla, forbici, matite, penne e colori, fogli di brutta copia, un cartellone diviso in tanti quadranti quanti sono i ragazzi.

ISTRUZIONI: ogni ragazzo, prima su un foglio di brutta copia e successivamente su un cartellone, progetterà la propria "stanza dei sogni", che rispecchi i suoi sogni e desideri in modo concreto o simbolico. I ragazzi sono, infatti, invitati ad utilizzare la tecnica del collage, arricchendo con disegni e didascalie, la rappresentazione grafica di una stanza che rispecchi le proprie aspirazioni. Si possono inserire sia elementi fantastici che riflettano un obiettivo di vita importante (es. un cavaliere che sconfigge un drago: nel futuro voglio sconfiggere le mie paure), sia realizzare le stanze in maniera realistica, utilizzando riviste di arredamento. Alla fine dell'attività si formerà sul cartellone un palazzo creato dalle stanze di ogni ragazzo.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: è importante che il materiale (riviste, cancelleria,...) sia sufficiente e abbondante per tutti, in modo che ciascuno abbia ampia possibilità di scegliere e lavorare in autonomia e libertà.

Con i preadolescenti (11-14 ANNI) è fondamentale che l'animatore guidi un ragionamento sugli obiettivi riguardanti il futuro (es. le paure) per evitare che tutta l'attività resti su un piano esclusivamente concreto e di arredamento. Inoltre, prevedere una condivisione iniziale tra i ragazzi, fornirà molti spunti e ciascuno potrà rivedere le proprie criticità nelle stanze degli altri.

CONDIVISIONE: nella parte finale di condivisione di quanto rappresentato, ognuno si soffermerà principalmente su un elemento ritenuto più importante. L'animatore proverà a fare sintesi, individuando delle parole chiave e facendo comprendere che i nostri sogni si palesano in ogni ambiente con il quale entriamo in contatto. Quanto siamo attenti a fare in modo che le nostre case, i nostri spazi parlino dei nostri sogni e delle nostre aspettative?



IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mc 1, 7-11

In quel tempo, Giovanni proclamava: "Viene dopo di me colui che è più forte di me: io non sono degno di chinarmi per slegare i lacci dei suoi sandali. Io vi ho battezzato con acqua, ma egli vi battezzerà in Spirito Santo". Ed ecco, in quei giorni, Gesù venne da Nàzaret di Galilea e fu battezzato nel Giordano da Giovanni. E, subito, uscendo dall'acqua, vide squarciarsi i cieli e lo Spirito discendere verso di lui come una colomba. E venne una voce dal cielo: "Tu sei il Figlio mio, l'amato: in te ho posto il mio compiacimento".

COMMENTO AL VANGELO

Giovanni predicava un battesimo di **CONVERSIONE** dei peccati per preparare la via del Signore. Ora in tanti andavano da lui per purificarsi dalle loro malefatte. Un certo giorno anche Gesù si mette in fila con i peccatori.

Per capire quel gesto proviamo a chiederci cosa penseremmo se vedessimo Gesù oggi entrare nel bar più malfamato del nostro quartiere per prendere un aperitivo con gli avventori più equivoci? O andare nel parco dove tutti sanno che c'è il mercato dello spaccio e fermarsi a parlare con i pusher di turno? Si potrebbe proseguire l'elenco con tutte quelle frequentazioni che a noi scandalizzano... Questo, in sintesi, è ciò che accade nell'episodio di cui ci parla il vangelo di questa domenica: Gesù va a farsi battezzare al Giordano dove andavano i peccatori, coloro che tutti riconoscevano come persone poco raccomandabili.

Gesù inizia il suo ministero all'insegna di quella che ne sarà la conclusione: essere annoverato tra i malfattori, essere scambiato per quello che non è, **UN PECCATORE**. Perché lo ha fatto? Perché Gesù non è venuto per dare delle indicazioni di comportamento, per fare questo sarebbe stato sufficiente pubblicare un libro o fondare una scuola, ma per essere in relazione con le persone così come sono. È l'Emmanuele il "Dio con noi", il **DIO IN MEZZO A NOI** anche se siamo peccatori. È un gesto molto impegnativo che richiede una grande forza. È però una grande buona notizia per chi si trova al proprio fianco Gesù in un momento in cui ci si deve confrontare con i propri fallimenti: il peccato, infatti, non è tanto la trasgressione ad una norma, ma il mancare il bersaglio della realizzazione della propria vita.

Il peccato segnala sempre un fallimento, con tutto il carico di conseguenze che si trascina. E in queste situazioni avere una persona che è all'opposto di noi, come Gesù, una persona che non ha paura di contaminarsi con noi è una grande buona notizia.

Questo atteggiamento di Gesù sarà quello che gli costerà la vita. Ma lui lo sa e l'ha fatto volentieri. E il Padre, non ha caso, appare in questo momento decisivo e con lui lo Spirito per farci capire che questo è lo **STILE DELLA TRINITÀ** ed è lo stile che i suoi discepoli sono invitati a riscoprire e assumere.

GIOCO SUL VANGELO: DUE REGOLE

FINALITÀ: aiutare i ragazzi attraverso l'esperienza del gioco a comprendere come le cose posso cambiare e non sempre come ci si aspetta.

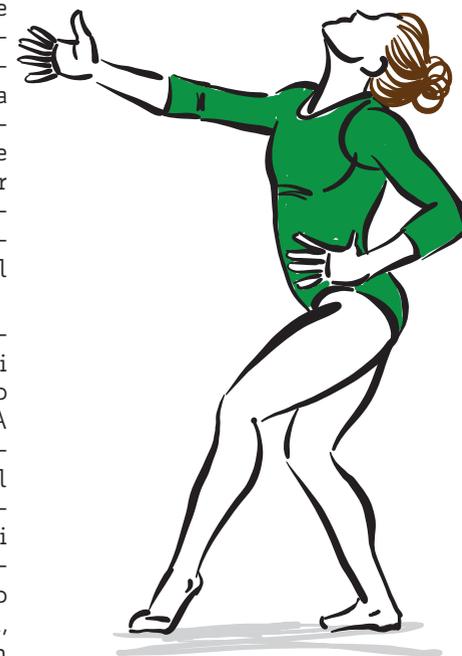
DESTINATARI: 8-11 anni **DURATA:** 30' **SPAZIO NECESSARIO:** chiuso/aperto.

OCCORRENTE: materiale vario scelto dai ragazzi.

ISTRUZIONI: l'animatore propone ai ragazzi una serie di giochi a squadre della tradizione e per votazione fa scegliere a loro a cosa vogliono giocare (es. palla avvelenata). Una volta scelto il gioco dividere i giocatori in due squadre e spiegare bene le regole e inizia una prima manche. Prima di avviare la seconda manche l'animatore invita le squadre a riunirsi per 5 minuti con uno scopo ben preciso: pensare 2 regole da aggiungere al gioco che dovranno rispettare solo i componenti dell'altra squadra, in modo che il gioco si faccia più difficile per gli avversari. (Esempio per la palla avvelenata: gli avversari devono giocare seduti, oppure gli avversari non si possono muovere, ...). Al via si comincerà a giocare con le nuove regole per una seconda manche. Per la terza manche si invertiranno i regolamenti in modo che la squadra si trova a giocare con le regole che ha imposta alla rivale.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: se le due squadre scelgono una stessa regola, si effettua un sorteggio per chi dovrà utilizzarla e l'altra squadra dovrà, quindi, pensarne un'altra. È pure un'ottima occasione per far capire loro il senso di rispettare le regole e cosa significa cambiare le cose solo per il proprio obiettivo.

CONDIVISIONE: Non è sempre facile vivere il cambiamento di fronte alle difficoltà, molto spesso ci si ferma e basta. A volte cambiamo le cose a nostro interesse senza curarci del bene degli altri. Anche il battesimo di Gesù segna per lui un cambiamento molto importante, ma è fatto per il nostro bene e per amore nostro. Noi, nel nostro piccolo, siamo in grado di un cambiamento così?

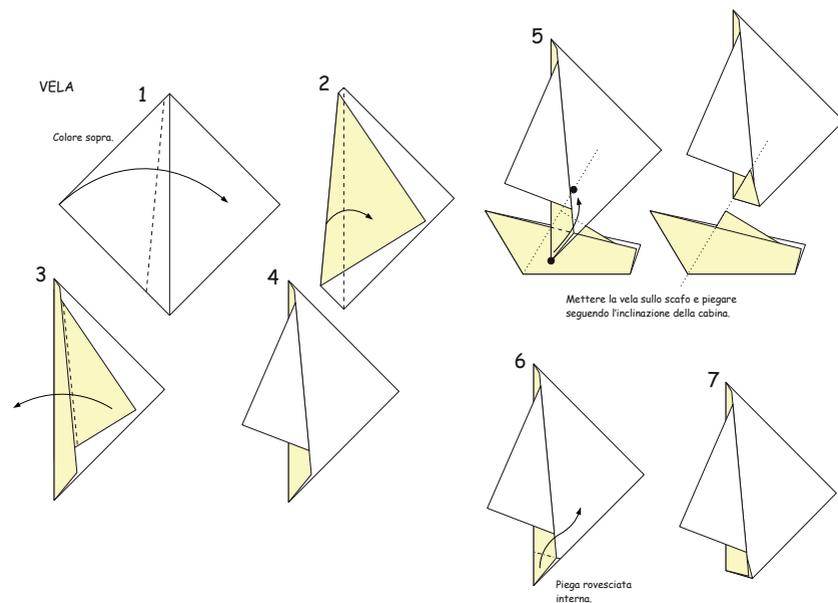
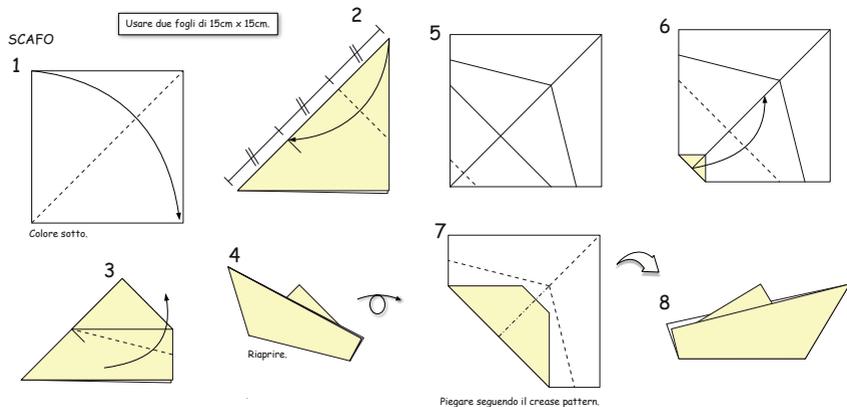


ATTIVITÀ: BARCA A VELA

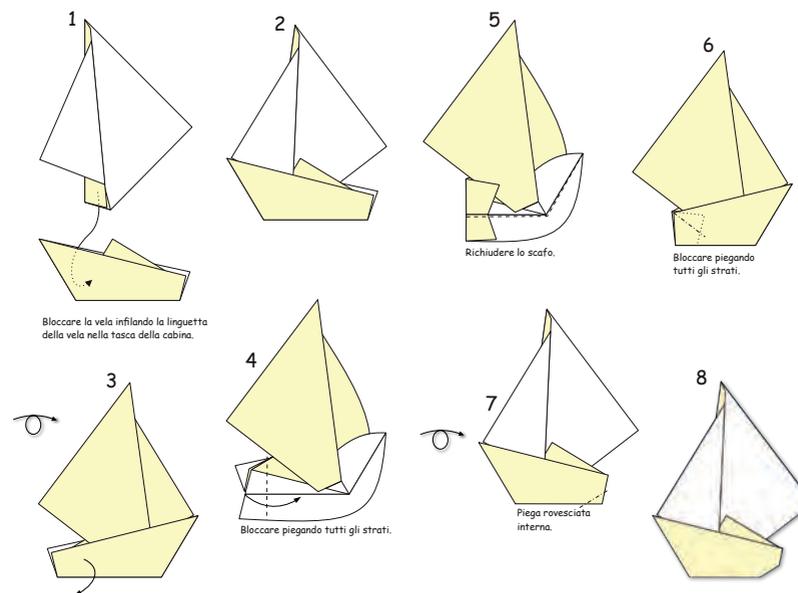
FINALITÀ: costruire una barca a vela.

OCCORRENTE: fogli quadrati in formato 15x15cm.

ISTRUZIONI: una volta realizzato l'origami, ogni partecipante scrive sulla vela i propri "desideri di cambiamento".



ASSEMBLAGGIO



ATTIVITÀ: IL CAMBIAMENTO CHE VORREI VEDERE IN ME

FINALITÀ: trarre dallo scarabocchio ciò che vorremmo cambiare in noi.

OCCORRENTE: (per ogni partecipante) foglio da disegno, colori.

ISTRUZIONI: il primo passo consiste nel creare uno scarabocchio che riempia la parte centrale del foglio. Poi lo si osserva e si pensa a qualcosa che si vorrebbe cambiare di se stessi. Fissata nella mente l'immagine, si cercano nei tratti aggrovigliati le linee che, se completate con colori diversi da quelli iniziali, permettono di disegnarla sul foglio.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: qui la metafora consta non nel paragonare i ragazzi a uno scarabocchio, piuttosto nell'accostarlo ad alcuni loro comportamenti, di difficile comprensione. Pertanto l'attività invita a rincuorarli sul fatto che, anche quando nelle loro vite esistono matasse aggrovigliate quasi impossibili da dipanare, è sempre possibile individuarne all'interno dei fili capaci, se tirati nel senso giusto, di trasformare il groviglio in un capolavoro.

CONDIVISIONE: la stessa attività potrebbe essere replicata su un unico grande foglio/scarabocchio per condividere cosa cambiare del gruppo.

QR CODE: inquadra per vedere i video delle due attività



ATTIVITÀ: STAFFETTA CREATIVA DEL CAMBIAMENTO

FINALITÀ: riflettere sul cambiamento e sull'importanza che gli altri hanno nel generare in noi delle trasformazioni positive.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 60'

OCCORRENTE: (per ogni gruppo) un grande foglio di carta da pacchi bianco o una porzione di muro ricoperta di cartelloni; materiali vari che si possono attaccare con colla/scotch (es. carta crespa, carta velina, carta stagnola, fili di lana, pezzi di stoffa e qualsiasi altro tipo di carta), colori di vario tipo, colle/scotch/biadesivi.

ISTRUZIONI: per introdurre l'attività, mostrate ai ragazzi una serie di opere nelle quali l'intervento umano o il tempo, hanno generato un cambiamento creativo in un contesto o in un'opera che ci saremmo immaginati in modo diverso. Vi suggeriamo le opere seguenti:

- "Divieto d'accesso", di Clet Abraham, Parigi
- "The Floating Piers", di Christo e Jeanne-Claude, 18 Giugno - 3 Luglio 2016, lago d'Iseo
- Crocifissione del transetto sinistro, di Cimabue, 1277-1283, Basilica superiore di San Francesco ad Assisi.

Ora fateli cimentare direttamente, dividendo i ragazzi in 2 gruppi che si disporranno in fila. Assegnate a ciascun gruppo un foglio di carta da pacchi che avrete preventivamente attaccato ad una superficie verticale (es. muro). Date, quindi, a ciascun gruppo un tema di ambientazione specifico, per esempio "il mare" a una squadra e "il giardino" all'altra squadra. Al via di un educatore, i ragazzi a turno prenderanno un oggetto dal loro campionario (un pezzo di carta o di stoffa o un bottone, ecc...) e andranno ad attaccarlo sul proprio cartellone. Solo quando il primo ragazzo sarà tornato indietro, il secondo potrà partire, dirigendosi verso il cartellone e apporre il suo contributo, e così via... in una staffetta il più possibile creativa! Il disegno che si andrà componendo non sarà né quello pensato dal primo ragazzo né quello pensato dagli altri ragazzi, ma il risultato del pensiero di tutti.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI) è consigliabile dare circa 2-3 minuti, prima dell'inizio della staffetta, affinché i gruppi si mettano d'accordo su cosa rappresentare e come. Le ambientazioni che assegnerete potranno anche essere uguali in modo che sia possibile, poi, un confronto fra le due rappresentazioni.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, mentre chiedete ai ragazzi di raccontare com'è andato il lavoro, fategli notare che, nella composizione del disegno, hanno sperimentato un cambiamento e una messa in discussione continui. Infatti, magari qualcuno ha attaccato un elemento con un'idea precisa, idea che poi è stata stravolta da chi lo ha seguito. Anche la vita ci pone dinanzi a continui adattamenti e cambiamenti. Questo non significa, però, essere in balia degli eventi: l'obiettivo finale non cambia mai (l'ambientazione del disegno), ma le strade per raggiungerlo possono essere diverse e spesso gli altri ci aiutano a comprendere meglio quali siano quelle giuste.



ASPETTATIVE
DESIDERIE

IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Gv 1, 35-42

In quel tempo Giovanni stava con due dei suoi discepoli e, fissando lo sguardo su Gesù che passava, disse: "Ecco l'agnello di Dio!". E i suoi due discepoli, sentendolo parlare così, seguirono Gesù. Gesù allora si voltò e, osservando che essi lo seguivano, disse loro: "Che cosa cercate?". Gli risposero: "Rabbì - che, tradotto, significa maestro -, dove dimori?". Disse loro: "Venite e vedrete". Andarono dunque e videro dove egli dimorava e quel giorno rimasero con lui; erano circa le quattro del pomeriggio. Uno dei due che avevano udito le parole di Giovanni e lo avevano seguito, era Andrea, fratello di Simon Pietro. Egli incontrò per primo suo fratello Simone e gli disse: "Abbiamo trovato il Messia" - che si traduce Cristo - e lo condusse da Gesù. Fissando lo sguardo su di lui, Gesù disse: "Tu sei Simone, il figlio di Giovanni; sarai chiamato Cefa" - che significa Pietro.

COMMENTO AL VANGELO

In questo brano, vediamo come si viene a costituire la squadra dei discepoli di Gesù. L'evangelista Giovanni sottolinea molto l'aspetto relazionale. Si diventa parte di questo gruppo perché qualcuno ne ha parlato ad altri. Il primo è stato Giovanni, l'uomo che attendeva l'arrivo del messia. Chi sa attendere e sa cosa cerca sa anche riconoscere l'atteso quando questi arriva. E il cuore si riempie di gioia al punto che, come avviene per tutte le belle notizie, non si vede l'ora di **CONDIVIDERLA CON GLI ALTRI**. Così qui Giovanni indica l'agnello di Dio che ha riconosciuto ai suoi discepoli. Non è geloso della scoperta fatta, ma sa che la deve condividere. Solo così potrà crescere e portare i frutti attesi.

Gesù apre bocca ponendo una domanda. Noi spesso pensiamo che Dio e Gesù vogliano dirci quello che dobbiamo fare, indipendentemente da quello che pensiamo o desideriamo. Gesù non si comporta, così chiede a quei discepoli e a noi **COSA STIAMO CERCANDO**. È una domanda sul senso globale della nostra vita: verso dove andiamo? Quali sono i nostri veri obiettivi? In seconda battuta non ci chiede di fidarci a scatola chiusa, ma di andare con lui per vedere, per verificare di persona se quello che lui ha da proporre tiene e può riempire e **DARE SIGNIFICATO PIENO ALLA VITA**.

È questo quello che fa esemplarmente con Simone a cui viene cambiato il nome. Non sarà più il pescatore del lago di Galilea, ma la pietra attorno a cui costruirà la sua comunità. Queste parole sono vere anche oggi per noi. Ogni giorno, infatti, il Signore ci chiama a seguirlo e a vedere dove abita, a far parte della sua squadra.

Far parte di una squadra significa fidarsi della guida, investire del tempo per stare con gli altri e vivere un'esperienza significativa. Essi, poi, "rimasero con lui", perché far parte di una squadra significa percorrere un pezzo di strada insieme e farsi accompagnare sempre dalla guida Gesù.

GIOCO SUL VANGELO: LA CATENA BIANCA

FINALITÀ: far riflettere i ragazzi su come le nostre aspettative e desideri tessono il percorso che facciamo, guidano i nostri desideri e ci portano laddove vogliamo andare.

DESTINATARI: 8-11 anni **DURATA:** 30' **SPAZIO NECESSARIO:** chiuso/aperto.

OCCORRENTE: nastro per delimitare il campo; tanti fazzoletti di carta per squadra.

ISTRUZIONI: i ragazzi sono suddivisi in due squadre e ciascuna ha una sua base nei lati opposti del campo nella quale si sistema. Al centro del campo è delimitato un rettangolo che rappresenta la "dimora" di Gesù. Compito di ciascuna squadra è quella di arrivare prima dell'avversario alla dimora di Gesù vincendo così il gioco. Per arrivare al centro i giocatori dovranno, senza uscire dalla propria base, costruire una catena annodando con cura tanti fazzoletti di carta; quando credono di aver raggiunto la lunghezza giusta, potranno distendere la corda e verificare. Se la corda di fazzoletti è la distanza corretta, tutta la squadra può entrare nel quadrato al centro del campo prima di quella avversaria. Se la lunghezza non è sufficiente, la squadra ritira la propria corda e continua ad allungarla. Allo stesso modo se è troppo lunga la squadra la ritira per togliere dei fazzoletti. Vince la squadra che per prima esce dalla propria base e occupa con tutti i suoi giocatori la "dimora di Gesù".

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: finito il gioco, per non sprecare la carta che si è utilizzata, si può rivestire di colla vinilica ciascuna "catena" e, una volta divenuta asciutta (procedimento simile alla carta pesta), la si può utilizzare appendendola come festone non prima di averla decorata con le tempere a piacere.

CONDIVISIONE: iniziamo la condivisione riflettendo sui fazzoletti bianchi che rappresentano le nostre aspettative e desideri. Nel gioco il desiderio è quello di costruire una corda sufficientemente lunga per arrivare nella "dimora" di Gesù e magari l'aspettativa è proprio quella di vincere. Nella nostra quotidianità quali sono queste corde di fazzoletti bianchi?.



ATTIVITÀ 1: DESIDERI NASCOSTI

FINALITÀ: riconoscere ed esplicitare i propri desideri, liberandosi dalle "distrazioni" e dagli "ostacoli" che impediscono di esprimerli.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 60'

OCCORRENTE: la fotocopia di una pagina di libro (o la pagina vera e propria di un libro che si può dismettere); colori, pezzi di cartoncino, colla, forbici.

ISTRUZIONI: il centro dell'attività consiste nell'applicazione della tecnica del Caviardage per far emergere, da una pagina già scritta di libro, un proprio desiderio o aspettativa di vita; ciascuno lo farà evidenziando le parole o frasi che descrivono questo desiderio e cancellando (magari colorando di scuro) il resto delle scritte. Più precisamente, le fasi dell'attività si susseguono in questo modo: innanzitutto ogni ragazzo riceverà una pagina di libro e del materiale di cancelleria; poi individuerà e cercherà le singole parole che indicano un suo desiderio/aspettativa o una frase (anche composta da più parole distribuite nel testo in modo sparso). Le parole saranno poi unite tra loro (per esempio con un pennarello rosso) a formare il messaggio che si vuole far emergere. Si procederà, quindi, a togliere il superfluo, coprendolo con dei cartoncini, dipingendolo fino a renderlo uno sfondo, cancellando cioè in modo creativo tutto il resto della pagina. Questo lavoro dovrà essere fatto il più possibile in autonomia, facendo in modo che nessuno veda il lavoro che gli altri stanno facendo. Quando tutti avranno completato la fase creativa, le "pagine dei desideri" saranno disposte insieme e ciascuno ne prenderà una a caso, provando ad individuare chi ne è l'autore, attraverso delle interviste che indagheranno sui desideri e le aspettative dei ragazzi presenti.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: può essere utile realizzare in anticipo alcune pagine con il metodo del Caviardage, in modo che la tecnica creativa risulti chiara sin da subito e non si perda troppo tempo per spiegarla. Una musica di sottofondo può aiutare a tenere alta la concentrazione durante la fase di "scrittura".

Con i preadolescenti (11-14 ANNI) si può togliere la parte delle interviste e si può procedere direttamente ad una condivisione delle pagine realizzate.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, far comprendere ai ragazzi che, spesso, anche i nostri desideri si confondono tra le frenesie quotidiane, le preoccupazioni, le distrazioni. Occorre essere bravi a far emergere quanto desideriamo. Pensiamo insieme: quali sono le cose che "ci distraggono" dal riconoscere le nostre vere aspettative? Come possiamo evidenziarle e metterle al centro della nostra vita? Se i ragazzi sono d'accordo, gli elaborati di scrittura creativa realizzati, possono anche diventare una mostra visitabile dagli esterni.

ATTIVITÀ 2: LA TAVOLA ROTONDA DELLE ASPETTATIVE

FINALITÀ: riflettere su cosa ci si aspetta dagli altri e sui propri desideri.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 60'

OCCORRENTE: 4 cartelloni (o fogli di carta modello); penne e pennarelli.

ISTRUZIONI: prima dell'attività bisogna predisporre quattro tavoli con sedie intorno (il numero delle sedie totali deve essere quello dei ragazzi presenti, che dovranno distribuirsi spontaneamente sui quattro tavoli). Ogni tavolo sarà coperto da un grande cartellone e ciascuno riporterà una parola chiave, rispettivamente: famiglia - amici - futuro - società.

L'attività prevede quattro fasi.

FASE 1. Per circa 10', tutti i ragazzi si muovono in ordine sparso e, fermandosi in silenzio a riflettere ad ogni tavolo, pensano quali aspettative hanno rispetto alla famiglia, agli amici, al futuro, alla società (Per esempio: "dalla famiglia mi aspetto protezione", "dagli amici mi aspetto che mi facciano divertire",...). Ognuno si ferma due - tre minuti attorno ad un tavolo e poi si sposta, in modo che al termine dei dieci minuti abbia fatto una riflessione su tutti e quattro i temi.

FASE 2. Per i successivi 10', sempre scegliendo liberamente e in autonomia l'ordine delle postazioni, ognuno si dispone intorno al tavolo e appunta sul cartellone con un pennarello o una penna, una o più parole chiave, disegni, frasi che sintetizzano la riflessione fatta nella fase precedente. Poi si sposta ad un altro tavolo/tema.

FASE 3. I ragazzi girano per i tavoli e mettono un "+" o un "-" accanto alle affermazioni scritte dagli altri, in base a quanto condividono o meno quell'aspettativa/desiderio.

FASE 4. Nell'ultima fase, i ragazzi devono scegliere un solo tavolo relativo al tema che li ha maggiormente provocati nella riflessione. Tutti coloro che si ritrovano seduti intorno allo stesso tavolo devono confrontarsi a voce sulle affermazioni scritte e, a partire dalle cose maggiormente condivise (+) devono scrivere insieme un piccolo testo che completa la frase: "Cara famiglia/cara società/cari amici/caro futuro, da te mi aspetto che/desidero che...".

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: se i ragazzi sono tanti, si può anche moltiplicare il numero di tavoli, duplicando ogni tema su più tavoli. Per aiutare i ragazzi nella divisione del tempo tra i diversi temi, nelle prime tre fasi si può inserire un suono distintivo che, ogni due - tre minuti, li inviti a cambiare tavolo.

Per l'ultima fase, soprattutto per i preadolescenti (11-14 ANNI) può essere utile la presenza di un educatore ad ogni tavolo che moderi la condivisione.

CONDIVISIONE: a conclusione di tutto, sarà importante mostrare ai ragazzi quanto siano diverse le aspettative emerse. In sostanza, ciascuno di noi si aspetta cose diverse dalla famiglia, dal futuro, dalla società, dagli amici. Non tutti desideriamo le stesse cose! E, a volte, molte incomprensioni nascono proprio dal fatto che noi non riusciamo a comprendere cosa gli altri si aspettino da noi e noi non sappiamo esplicitare e spiegare agli altri cosa desideriamo ricevere. Ecco perché gli elaborati scritti alla fine dell'attività, che rappresentano il primo sforzo a raccontare i propri desideri, sono così preziosi!

ATTIVITÀ 3: DIARIO DEL MIO FUTURO

FINALITÀ: allenarsi ad immaginare il proprio futuro a partire dai propri desideri.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 45'

OCCORRENTE: (per ogni ragazzo) 4 fogli A4 fascicolati come un libretto; penne e colori.

ISTRUZIONI: ogni ragazzo riceverà un "libretto" fatto di pagine bianche, che dovrà trasformare in un "Diario del proprio futuro", ossia un libro in cui viene raccontato il futuro che si desidera, a partire dalle proprie aspettative attuali. Nello specifico ciascuno dovrà:

- Scegliere un titolo;
- Decidere cosa mettere in copertina;
- Segnare l'indice con i titoli dei capitoli;
- Indicare i ringraziamenti;
- Scrivere una dedica iniziale.

Quando tutti avranno realizzato il proprio diario, i lavori si potranno condividere.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: non è detto che tutti vogliano condividere il proprio lavoro; per cui è meglio lasciare libera e facoltativa l'ultima fase di confronto.

Con i preadolescenti (11-14 ANNI), per evitare distrazioni, si può scandire il tempo in modo ben dettagliato in modo da dare poche istruzioni per volta. Ad esempio: "Ora avete 3 minuti per dare un titolo al vostro libro"; "Ora 10 minuti per disegnare la copertina";...

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, far comprendere ai ragazzi l'importanza di riuscire ad immaginare, almeno in parte, il proprio futuro; progettare è fondamentale per sapere in quale direzione andare quando ci si trova dinanzi a delle scelte importanti! Inoltre, sarà interessante verificare se qualcuno ha inserito un capitolo dedicato agli "imprevisti" che fanno parte della vita e che possono modificare i nostri desideri.



MOTIVAZIONE

IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mc 1, 14-20

Dopo che Giovanni fu arrestato, Gesù andò nella Galilea, proclamando il vangelo di Dio, e diceva: "Il tempo è compiuto e il regno di Dio è vicino; convertitevi e credete nel Vangelo". Passando lungo il mare di Galilea, vide Simone e Andrea, fratello di Simone, mentre gettavano le reti in mare; erano infatti pescatori. Gesù disse loro: "Venite dietro a me, vi farò diventare pescatori di uomini". E subito lasciarono le reti e lo seguirono. Andando un poco oltre, vide Giacomo, figlio di Zebedeo, e Giovanni suo fratello, mentre anch'essi nella barca riparavano le reti. E subito li chiamò. Ed essi lasciarono il loro padre Zebedeo nella barca con i garzoni e andarono dietro a lui.

COMMENTO AL VANGELO

In questo brano, ci viene presentato un altro aspetto della chiamata ad essere discepoli. Non c'è solo il passaparola, ma c'è anche l'iniziativa diretta di Gesù, che desidera avere dei collaboratori, per portare a termine la sua missione, che consiste nell'annunciare che il tempo è compiuto e che il regno di Dio si è fatto vicino.

Cosa significano queste espressioni? In primo luogo, che è terminato il tempo dell'attesa della salvezza. Gesù dice che è arrivato il tempo delle **DECISIONI IMPORTANTI**, perché sta per accadere qualcosa di unico nella storia: la riconciliazione dell'umanità peccatrice con il Padre.

È questa la buona notizia che occorre portare a tutti. Non si tratta tanto di dare un'informazione ma di far vedere nel concreto la forza trasformante della parola di Gesù. Per questo, occorre cambiare modo di pensare, la conversione, perché Gesù non è come gli altri predicatori del suo tempo, la sua parola è potente e opera quello che dice. Questa forza è quella che hanno sentito anche Simone, Andrea, Giacomo e Giovanni, che **SANNO RISPONDERE CON GRANDE GENEROSITÀ E SLANCIO** all'invito che Gesù rivolge loro.

Gesù li vuole coinvolgere nella sua missione, per questo da pescatori di pesci li vuole pescatori di uomini. Loro hanno accettato questo grande salto perché hanno sperimentato nel loro cuore la gioia che la parola di Gesù aveva suscitato. Per questo **NON ESITANO UN ATTIMO** a lasciare le reti e a seguire Gesù in un'avventura del tutto nuova e sconosciuta.

Solo con Gesù si può e si deve rischiare, solo abbandonandosi a Lui e nel Suo nome ci si può concedere l'azzardo di iniziare nuove imprese in grado di scardinare le nostre abitudini e le nostre rassegnazioni. Gesù vuole che tutti scoprano che la salvezza è possibile, che è ora il momento in cui Dio regna di nuovo all'interno della storia degli uomini.

GIOCO SUL VANGELO: I DUE TRENI

FINALITÀ: osservare con i ragazzi come Gesù compone il gruppo ristretto dei suoi discepoli e le motivazioni che spingono i discepoli a seguirlo.

DESTINATARI: 8-11 anni **DURATA:** 30' **SPAZIO NECESSARIO:** aperto.

OCCORRENTE: 2 scalpi.

ISTRUZIONI: prima di iniziare gli animatori delimitano il campo di azione del gioco, può essere un grande prato o un salone piuttosto spazioso. I ragazzi sono suddivisi in 2 squadre che si dispongono ai due lati estremi del campo in fila indiana: ogni ragazzo mette le mani sulla spalla di chi gli è dinanzi. Il primo della fila sarà la locomotiva, mentre l'ultimo sarà il vagone d'oro. All'ultimo della fila viene affidato lo scalpo che verrà sistemato dietro i pantaloni. Al via dell'animatore, i due treni inizieranno a muoversi con l'obiettivo di rubare lo scalpo al vagone d'oro avversario e conquistare così un punto. L'unico a poter tirar via lo scalpo alla rispettiva squadra avversaria, però, è il ragazzo-locomotiva che guida il treno. Attenzione! Il treno potrebbe rompersi e deragliare. Se qualche vagone stacca la presa con chi ha dinanzi, lui, insieme a tutti coloro che lo seguono, vengono eliminati in blocco e lo scalpo viene passato a colui che ora è diventato l'ultimo della fila: il nuovo vagone d'oro. Ogni manche termina nel momento in cui una locomotiva conquista uno scalpo (quindi un punto) oppure quando un treno rimane con meno di tre vagoni (anche in tali casi viene assegnato un punto alla squadra avversaria). Vince la squadra che totalizza più punti.

ALCUNE ATTEZIONI EDUCATIVE: è bene osservare bene il comportamento dei ragazzi perché diventa oggetto di confronto al termine del gioco. Attenzione a dare ruoli di responsabilità anche ai ragazzi che solitamente sono in disparte.

CONDIVISIONE: se vogliamo compiere imprese straordinarie, se intendiamo raggiungere obiettivi meravigliosi, il segreto è tutto nell'unione, nel sentirci parte di una sola comunità. Appartenere significa vivere da protagonisti esperienze che hanno obiettivi comuni ed essere solidali con chi abbiamo accanto.



ATTIVITÀ: VADO AL MASSIMO!

FINALITÀ: cercare di dare il massimo per diventare protagonisti di un cambiamento generale.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 45'

OCCORRENTE: cuffie e smartphone per ciascun ragazzo/a.

ISTRUZIONI: l'attività si ispira, in qualche modo, ai silent party, nei quali tutti i partecipanti sono dotati di cuffie wireless per ascoltare musica e ballare senza produrre rumore esternamente.

Possiamo suddividere il tempo disponibile in diverse fasi.

FASE 1. Ciascun ragazzo/a, in autonomia, sceglie un brano che gli piace perché lo motiva o lo rilassa o lo fa stare bene in generale.

Non condivide con nessuno la sua scelta, ma cerca il brano sul proprio smartphone e lo tiene pronto per la fase successiva.

FASE 2. Si indossano le cuffie e ognuno inizia ad ascoltare in loop il brano scelto, ballando con tutto l'impegno e l'enfasi che gli è possibile.

FASE 3. Un animatore, osservando i ragazzi danzare, segnalerà chi, in una scala di valutazione un po' soggettiva, sembra stia impiegando meno verve ed energia nella danza. Lo inviterà quindi a scegliere, tra gli altri ragazzi, uno che sta dando il massimo nella sua performance e ad imitarlo. Il danzatore scelto come "esemplare" dovrà, a questo punto, condividere il suo brano con chi lo ha scelto e i due continueranno a ballare.

L'animatore continuerà nella sua valutazione per il tempo stabilito dall'attività. Al termine, si vedrà quali sono i brani e i danzatori che hanno resistito fino alla fine.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: se avete pochi smartphone a disposizione, l'attività può essere svolta anche in piccoli gruppi. Quelli che osservano saranno coloro che svolgeranno il compito prima assegnato all'animatore.

Con i preadolescenti (11-14 ANNI), sarà utile coinvolgere anche gli animatori nella danza, in modo da far sentire a proprio agio i ragazzi più timidi.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività provocate i ragazzi con alcune domande. C'è un brano che risulta prevalente alla fine? C'è qualcuno che ha saputo coinvolgere gli altri in modo particolare? Cosa lo motivava? Insieme si comprenderà che quando diamo il massimo di noi stessi, possiamo davvero diventare generatori di un cambiamento collettivo. Questo accade non solo per la musica ma anche negli altri aspetti della nostra vita (es. la preghiera, gli atteggiamenti sostenibili, ...).

ATTIVITÀ: PERSONALITÀ A MASSIMA POTENZA

FINALITÀ: riconoscere in cosa siamo chiamati a dare il massimo e quali sono le nostre caratteristiche e i talenti che ci consentono di farlo realmente.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 60'

OCCORRENTE: (per ogni ragazzo) 4 fogli di carta da pacchi bianchi, 4 pennarelli.

ISTRUZIONI: possiamo dividere quest'attività in più fasi.

FASE 1. Si formeranno delle coppie. Ad ogni ragazzo/a verranno dati quattro fogli di carta da pacchi bianco e i due della coppia dovranno vicendevolmente aiutarsi a realizzare quattro loro sagome (come sulla scena di un crimine). Le diverse sagome (cioè le posizioni in cui riprodurre le diverse sagome), saranno ispirate da quattro generi musicali diversi. Nello specifico partiranno 4 momenti di ascolto musicale, al termine di ciascuno dei quali, si andrà a realizzare la sagoma secondo le seguenti indicazioni:

- Musica classica: posizione che indica cosa ci spinge a fare il massimo in famiglia
- Musica jazz: posizione che indica cosa ci spinge a fare il massimo per migliorare sé stessi
- Musica pop: posizione che indica cosa ci spinge a fare il massimo per gli amici
- Musica rap: posizione che indica cosa ci spinge a fare il massimo nella società

FASE 2. Ciascun ragazzo potrà abbellire e completare le proprie sagome con dettagli che raccontino qualcosa in più delle sue caratteristiche, della sua personalità, delle emozioni che prova quando riesce a dare il massimo in quell'ambito, ... Ad ogni sagoma dovrà dare anche un titolo.

FASE 3. Come ad una mostra, tutti i partecipanti saranno invitati ad un tour in cui ciascun ragazzo spiegherà le sue scelte.

FASE 4. Ogni ragazzo sceglierà l'ambito (tra famiglia, amici, società, sé) in cui pensa di doversi ancora impegnare molto per dare il massimo. Scelta la sagoma corrispondente, si sdraierà sopra e si farà fare una foto dall'alto, come impegno a dare ancora di più in quell'aspetto.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI), si può ridurre il numero di sagome a due in modo da dimezzare i tempi e consentire loro una maggiore riflessione.

CONDIVISIONE: ogni contesto di vita, ci spinge ad assumere delle posizioni e ad impegnarci affinché il nostro apporto possa contribuire a facilitare le relazioni e a migliorare. Non tutte le situazioni e gli ambiti hanno lo stesso "sottofondo musicale", pertanto non tutte le situazioni e gli ambiti chiedono a noi lo stesso tipo di qualità e di talenti da mettere in gioco. Sta a noi capire, di volta in volta, in cosa possiamo dare davvero il massimo.

ATTIVITÀ: ULTRÀ MOTIVATORI

FINALITÀ: riconoscere l'importanza che gli amici hanno nel motivarci e spingerci a dare il massimo di noi stessi.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 60'

OCCORRENTE: (per ogni ragazzo) 1 post-it, una penna; (facoltativi) tamburi o altri oggetti/strumenti musicali per creare in modo più realistico i cori da stadio.

ISTRUZIONI: l'attività prevede quattro fasi.

FASE 1. Ciascun ragazzo/a scriverà su un post-it due talenti, qualità o ambiti nei quali crede di riuscire a dare il massimo di se stesso. In calce al foglietto, riporterà anche il suo nome, in modo che sia riconoscibile l'autore di quei contenuti.

FASE 2. Tutti i post-it saranno attaccati in modo sparso lungo le pareti della sala. I ragazzi, girando per la stanza e leggendo i contenuti dei post-it, metteranno, su ogni foglietto, una croce in corrispondenza del talento/qualità/ambito di eccellenza nel quale ritengono che il compagno, autore del bigliettino, spicchi maggiormente.

FASE 3. Quando tutti i ragazzi hanno terminato di scegliere l'elemento su ogni post-it, ciascuno recupererà il proprio bigliettino e leggerà cosa gli altri hanno scorto maggiormente in lui come eccellenza. Una fase di condivisione su quello che emergerà è importante per incrociare le aspettative di ciascuno e consentire una riflessione al termine dell'attività.

FASE 4. Il gruppo dovrà inventare un coro da stadio per tifare e incoraggiare ciascun compagno ad utilizzare quel talento al massimo delle sue possibilità.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: se i ragazzi sono tanti, nella fase 4, si possono dividere in due gruppi e lì si può invitare ad inventare dei cori che mettano insieme l'incoraggiamento per tutti i compagni (magari dedicando due versi per ciascuno di essi).

Con i preadolescenti (**11-14 ANNI**) è preferibile saltare la fase 2 e 3 e, chiedendo a ciascun ragazzo/a di scrivere un solo talento/qualità/ambito di eccellenza, si passerà direttamente alla fase di ideazione dei cori da stadio.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, far notare ai ragazzi quanto sia prezioso l'incoraggiamento delle persone che ci stanno accanto per motivarci nella vita. Non sempre gli altri vedono in noi le stesse qualità che ci attribuiamo in prima persona; talvolta, sono proprio i suggerimenti dei nostri amici, della nostra famiglia, dei nostri insegnanti, catechisti, animatori a far spiccare quello che ci consentirà di dare il massimo di noi stessi. L'entusiasmo del tifo da stadio, che i tamburi e le intonazioni rendono "provocatoriamente esagerato" (ma d'impatto!), serve per invitarci a ricordare che davvero siamo chiamati ad incoraggiare in modo concreto chi ci è accanto.



IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mc 1, 21-28

In quel tempo, Gesù, entrato di sabato nella sinagoga, insegnava. Ed erano stupiti del suo insegnamento: egli infatti insegnava loro come uno che ha autorità, e non come gli scribi. Ed ecco, nella loro sinagoga vi era un uomo posseduto da uno spirito impuro e cominciò a gridare, dicendo: "Che vuoi da noi, Gesù Nazareno? Sei venuto a rovinarci? Io so chi tu sei: il santo di Dio!". E Gesù gli ordinò severamente: "Taci! Esci da lui!". E lo spirito impuro, straziandolo e gridando forte, uscì da lui. Tutti furono presi da timore, tanto che si chiedevano a vicenda: "Che è mai questo? Un insegnamento nuovo, dato con autorità. Comanda persino agli spiriti impuri e gli obbediscono!". La sua fama si diffuse subito dovunque, in tutta la regione della Galilea.

COMMENTO AL VANGELO

L'insegnamento di Gesù suscita stupore. Quando ci si trova davanti ad una bella esperienza, non si può rimanere indifferenti. Così le parole di Gesù risultano dolci e forti al tempo stesso. In modo particolare, si vede subito la forza che esse contengono, al punto che Gesù è in grado di **LIBERARE DALL'OPPRESSIONE** del Nemico, del Diavolo.

Una delle attività principali di Gesù durante la sua missione in Israele è stata infatti compiere esorcismi. Ora anche su questo punto occorre che ci intendiamo, per non cadere subito nell'immaginario che film e libri dell'horror ci hanno consegnato. Il nemico, il diavolo, opera attraverso quello che indica il suo nome, la divisione, la menzogna, che rendono l'uomo schiavo. Il nemico vuol far credere agli uomini che sono **SOLI AD AFFRONTARE LA VITA**, che nessuno si occupa veramente di loro e che quindi occorre arrangiarsi con ogni mezzo.

Gesù è venuto a spezzare questo modo di vedere, liberando gli **UOMINI SCHIAVI** di queste suggestioni del Nemico. Vuole che tutti siano liberi, che scoprano la verità su loro stessi e sugli altri e che sappiano riconoscere gli inganni del Nemico.

È questo il premio che vuole consegnare ad ogni uomo, come riconoscimento della fede con cui viene accolto. Così ricevere un premio dal Signore è spesso una sorpresa inaspettata.

Negli incontri durante la Sua vita pubblica, Gesù elargisce tanti "premi" inattesi, come miracoli e grazie; può farlo perché Lui è in grado di salvare l'uomo, perché Lui è il Santo di Dio. Nella quotidianità, il raggiungimento di un premio materiale passa attraverso dedizione, abnegazione e fatica, ma il premio più grande, la salvezza eterna e la serenità interiore passano attraverso un **TOTALE AFFIDAMENTO AL SIGNORE** che ce li vuole regalare.

GIOCO SUL VANGELO: CONOSCI GESÙ?

FINALITÀ: scoprire attraverso il gioco quanto conosciamo di Gesù e del suo annuncio.

DESTINATARI: 8-11 anni **DURATA:** 30' **SPAZIO NECESSARIO:** chiuso/aperto.

OCCORRENTE: tavoli, frasi del vangelo e autori vari; card con i luoghi di Gesù e altri; elenco dei personaggi del vangelo.

ISTRUZIONI: i ragazzi vengono divisi in gruppetti da 4, se i ragazzi fossero pochi potrebbero giocare anche singolarmente. Scopo del gioco è riuscire a mettere insieme più conoscenze possibili su Gesù e il suo ministero. Il gioco è costruito sulla modalità di stand. Al via dell'animatore ogni quartetto si deve recare nei vari stand e risolvere le prove che li vengono presentate. Se la prova è superata il quartetto riceve dei punti, altrimenti nulla e prosegue per gli stand successivi. Vince la squadra che alla fine del tempo ha visitato più stand e ha totalizzato il maggior punteggio. Gli stand non hanno un ordine prefissato, si possono benissimo fare in ordine casuale.

STAND 1: sul tavolo sono disposte diverse frasi del vangelo e di autori e scrittori vari. Per superare la prova la squadra deve distinguere le frasi di Gesù da quelle degli altri autori. La squadra che indovina anche gli altri autori raddoppia il punteggio.

STAND 2: sul tavolo sono poste delle card con il nome di luoghi che Gesù ha visitato e luoghi in cui non è mai stato. Per superare la prova bisogna indovinare i luoghi in cui Gesù è stato veramente. La squadra che sa dare alcune conoscenze geografiche in più raddoppia il punteggio.

STAND 3: nello stand l'animatore ha un elenco di personaggi presenti nel vangelo. La squadra sceglie un proprio giocatore per sostenere la prova. L'animatore legge un nome alla volta della lista e il giocatore scelto dovrà dire se compare nel vangelo oppure no. Se il ragazzo sbaglia si ricomincia da capo con un altro giocatore. La prova è superata se si arriva alla fine dell'elenco tutto corretto.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: occorre scegliere delle frasi del vangelo, luoghi e personaggi piuttosto conosciuti a portata dei ragazzi a cui si fa fare il gioco. È poi necessario sorvegliare gli animatori perché non giudichino nessuno dei ragazzi che non conoscono bene la vita di Gesù.

CONDIVISIONE: attraverso il gioco ci si rende conto di quanto i ragazzi conoscano della vita di Gesù. Insieme a loro cerchiamo di capire come per poter stare con lui, per poterlo vedere come vuole fare Filippo, il primo passaggio è conoscerlo davvero, è prendersi del tempo per sfogliare il vangelo e leggere. In tal modo riusciremo a superare anche la paura di avvicinarci a lui o alla Chiesa e dall'imbarazzo di non poterci esprimere quando ci è chiesto ragione della nostra fede.

ATTIVITÀ: IL MUSEO DELLE PAURE

FINALITÀ: riconoscere le paure della propria vita, saperle raccontare e condividere.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 45'

OCCORRENTE: fogli e penne, due scatole/scatoloni di cartone.

ISTRUZIONI: l'attività può essere suddivisa in due fasi.

FASE 1. Ogni partecipante scriverà su un biglietto una frase breve (non più lunga di una riga) che risponda alla domanda "qual è la mia paura più grande". Al termine dell'attività si dividerà il gruppo in due sottogruppi chiedendo ai membri dei singoli sottogruppi di arrotolare il biglietto e metterlo dentro a una scatola di cartone, una per ogni gruppo, allestite in modo da rappresentare il "calderone" delle paure.

FASE 2. L'educatore creerà l'atmosfera, raccontando che si sta per dare vita al "Museo delle paure": un luogo formato da statue viventi (rappresentano le nostre paure), un po' ribelli, che di notte decidono di andare in giro, stanche di stare sempre nella stessa posizione. Il problema è che di giorno, quando riapre il museo, le statue non sono più al loro posto, ossia si è persa l'etichetta della paura che quella statua raffigura. A turno, un gruppo dovrà dare vita alle statue delle paure dell'altro gruppo, mentre quest'ultimo rappresenterà il gruppo dei visitatori del museo. I "visitatori" dovranno uscire dalla stanza in cui si trova il gruppo delle statue. Ciascun membro del gruppo delle statue dovrà pescare dalla scatola del gruppo dei visitatori una paura e dovrà inventare una forma del corpo che rappresenti il più fedelmente possibile la paura descritta sul foglio. Quando tutte le statue saranno in posizione, l'educatore raccoglierà i biglietti e farà rientrare nella stanza il gruppo dei visitatori. A piacere, i visitatori potranno girare attorno alle statue, osservarle attentamente per cercare di ritrovare la statua che rappresenta la propria paura. Quando il visitatore riterrà di avere individuato la statua che, a suo parere, rappresenta la propria paura, si fermerà accanto e proverà ad imitarla, replicandone esattamente la forma. Solo allora la statua prenderà vita e rivelerà il titolo della paura che stava rappresentando. Vincerà un premio la/e coppia/e che riusciranno a ritrovarsi. Si ripeterà questa fase invertendo i ruoli tra i due sottogruppi.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: è importante lasciare un po' di tempo per lo scambio verbale tra le coppie al termine dell'esperienza. Nel caso in cui non si sia riconosciuta la propria paura, lasciare un po' di tempo affinché ciascun visitatore ritrovi la statua della propria paura e possa attivare un dialogo con chi l'ha rappresentata.

Con i preadolescenti (11-14 ANNI), la prima fase personale può essere sostituita da un momento in cui ogni ragazzo/a sceglie la propria paura da un elenco già preparato e proposto dagli animatori.

CONDIVISIONE: nell'ultima parte dell'attività, i ragazzi possono essere guidati con domande quali: "Cosa volevi rappresentare?", "Perché hai scelto quella forma?", "Quali sentimenti/emozioni hai provato nel farlo?". Sono domande utili a far riflettere i ragazzi sul fatto che ciascuno di noi si confronta quotidianamente con le proprie paure e che è importante, come primo passo per affrontarle, saperle riconoscere e saperle raccontare anche con il corpo.

ATTIVITÀ: SCULTURA DI GRUPPO

FINALITÀ: individuare le proprie paure, accettarle e provare a trasformarle in qualcosa di buono e positivo, attraverso la condivisione con gli altri.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 45'

OCCORRENTE: fogli e penne per scrivere, due scatole/scatoloni di cartone, impianto audio per la diffusione della musica.

ISTRUZIONI: l'attività può essere suddivisa in due fasi. La prima fase coincide con quella dell'attività precedente e non va ripetuta nel caso sia già stata proposta. La seconda fase, prevede la creazione di due sottogruppi che dovranno provare a creare una storia a partire da una sequenza di sculture viventi, pescando dalla scatola delle paure e usando la fantasia per trasformare la scultura. I due gruppi saranno disposti in cerchio e una persona a caso dovrà pescare una paura dalla scatola, leggerla e creare, al centro del cerchio, una forma con il corpo che sia una rappresentazione della paura scritta sul bigliettino. Il resto del gruppo rimarrà per un po' ad osservare, fino a che un'altra persona, quando se la sente, andrà ad aggiungersi alla forma del primo, cercando una qualità in contrasto, in opposizione.

Ad esempio, se la persona che rappresenta la paura ha assunto una forma alta, l'altra persona si posizionerà in basso. Se la forma è chiusa o contratta, l'altra persona prenderà una posizione allargata nello spazio; se sul volto appare un'espressione rammaricata, l'altra persona assumerà un'espressione gioiosa. Si procederà con una terza persona che dovrà pescare dalla scatola una nuova paura, leggerla e creare una nuova forma che rappresenti la paura estratta, ma congiungendosi alla forma di gruppo già creata al centro del cerchio. A questo punto una quarta persona andrà ad aggiungersi alla forma già creata dalle 3 persone e la completerà a suo piacimento, cercando una qualità in contrasto, in opposizione con uno o più membri della scultura.

La composizione continuerà, alternando una persona che si aggiunge alla scultura ispirandosi alla lettura di una paura e la persona successiva che si aggiunge alla forma creando un elemento di contrasto, fino a che tutti si sono aggiunti alla scultura di gruppo. Si lascerà ai due gruppi un tempo massimo (10-15 minuti) per creare e memorizzare la sequenza fino alla forma finale.

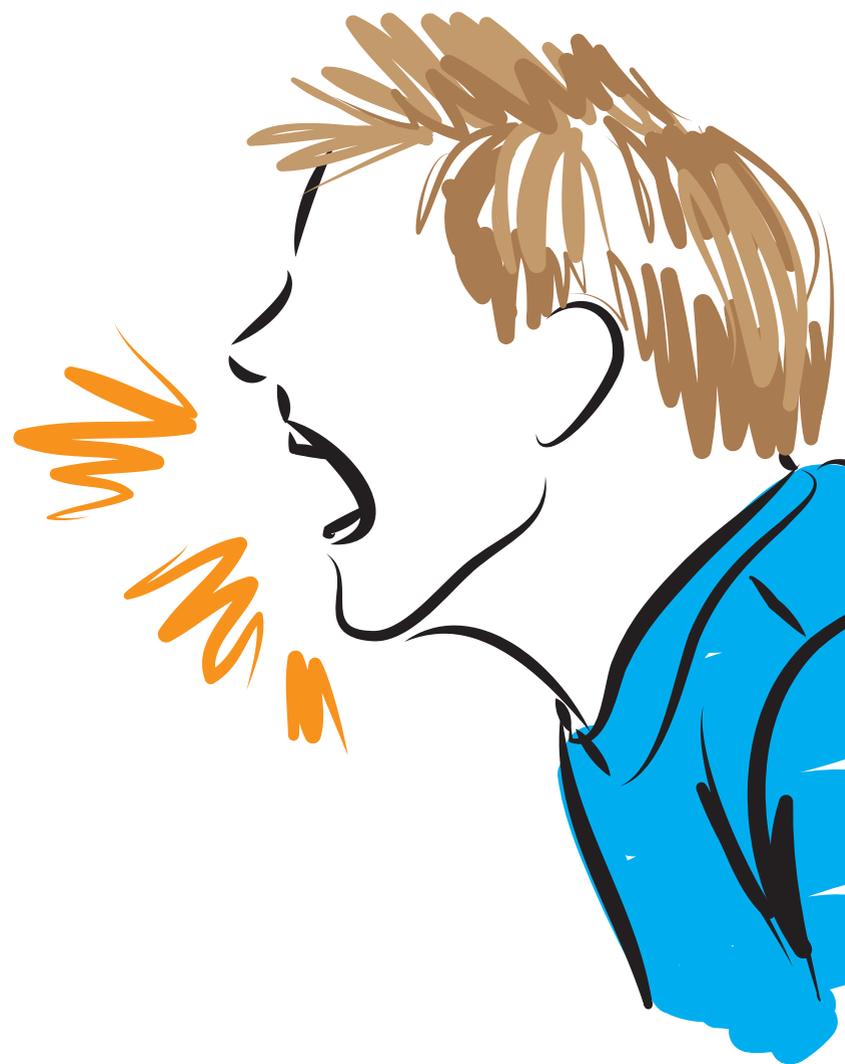
Al termine, ciascuno dei due gruppi mostrerà agli altri la propria composizione mantenendo esattamente lo stesso ordine e le stesse forme create in fase di composizione. Si consiglia di utilizzare una musica di sottofondo per accompagnare le composizioni.

Al termine l'animatore/il gruppo di animatori decreterà il gruppo più creativo provando a condividere alcuni parametri di valutazione quali: saper cogliere le differenze e i contrasti che si sono creati, se durante l'esecuzione si è notata concentrazione, se lo spazio è stato utilizzato correttamente e la relazione tra i ragazzi è stata positiva, l'originalità delle forme,...

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: è importante che chi si aggiunge progressivamente alla scultura scelga con cura la propria posizione in modo che sia a contatto con altri membri del gruppo, sia attraverso il tocco, ma anche attraverso l'occupazione dello "spazio negativo", ossia quello spazio che si crea attorno alla forma creata dai compagni. Se il gruppo è molto numeroso, si può suddividere l'attività in più gruppi, ognuno dotato della propria "scatola delle paure" da cui pescare i bigliettini.

Ai preadolescenti (11-14 ANNI) si può concedere un momento di condivisione collettivo ad ogni sorteggio di bigliettino, in modo anche i ragazzi più timidi e inibiti siano supportati dal gruppo nella scelta delle posizioni da assumere.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, far riflettere i ragazzi su quanto sia importante individuare le proprie paure e condividerle con gli altri; innanzitutto ci aiuta a capire come ci muoviamo noi, a riconoscere la fortuna di avere un gruppo o una comunità, a scoprire che non si è mai soli ad affrontare le paure e le sfide che la vita ci pone. È l'altro, infatti, che ci aiuta a trasformare in modo creativo le nostre paure in qualcosa di positivo!



RABBIA
E
ODIO

IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mc 1, 29-39

In quel tempo, Gesù, uscito dalla sinagoga, subito andò nella casa di Simone e Andrea, in compagnia di Giacomo e Giovanni. La suocera di Simone era a letto con la febbre e subito gli parlarono di lei. Egli si avvicinò e la fece alzare prendendola per mano; la febbre la lasciò ed ella li serviva. Venuta la sera, dopo il tramonto del sole, gli portavano tutti i malati e gli indemoniati. Tutta la città era riunita davanti alla porta. Guarì molti che erano affetti da varie malattie e scacciò molti demoni; ma non permetteva ai demoni di parlare, perché lo conoscevano. Al mattino presto si alzò quando ancora era buio e, uscito, si ritirò in un luogo deserto, e là pregava. Ma Simone e quelli che erano con lui si misero sulle sue tracce. Lo trovarono e gli dissero: "Tutti ti cercano!". Egli disse loro: "Andiamocene altrove, nei villaggi vicini, perché io predichi anche là; per questo infatti sono venuto!". E andò per tutta la Galilea, predicando nelle loro sinagoge e scacciando i demoni.

COMMENTO AL VANGELO

In questo brano l'evangelista ci presenta una tipica giornata di Gesù.

Dopo essere stato in sinagoga si reca nella casa di Simon Pietro a Cafarnaon che era diventata la sede della sua missione in Galilea. Qui guarisce la suocera di Simone. Continua così l'illustrazione della forza della sua parola, capace di liberare dai demoni, ma anche dalle malattie.

Come abbiamo già visto in altre occasioni, i miracoli di Gesù hanno **UN ASPETTO REALE ED UNO SIMBOLICO**. Ha guarito la suocera dalla febbre, una delle tante malattie che possono colpire gli uomini, ma ha guarito anche da quella febbre che può cogliere ciascuno di noi quando siamo troppo presi dalle nostre preoccupazioni, quando le paure e i nostri modi di vedere hanno il **SOPRAVVENTO SULL'ANALISI PACATA DELLA REALTÀ** e soprattutto ci impediscono di servire gli altri.

Gesù guarisce da tutte queste malattie, però quello che più colpisce sono le guarigioni del corpo al punto che tutti si riversano davanti alla casa.

Tutti vogliono essere guariti nel corpo, anche se l'obiettivo vero di Gesù è guarire il cuore delle persone, perché è lì che si gioca la partita decisiva della salvezza. È difficile anche per Gesù mantenere chiaro questo obiettivo.

Solo una costante e assidua preghiera, in dialogo con il Padre, gli chiarisce le idee al punto da fargli prendere anche decisioni impopolari, come quella di partire subito per recarsi altrove, senza finire di guarire tutti i malati che lo stavano cercando. Il **RISCHIO DEL FRAINTENDIMENTO** è infatti maggiore dei benefici che Gesù sta procurando curando le malattie. Gesù non si fa tentare dal desiderio di essere esaltato, di creare entusiasmo intorno a sé: punta all'obiettivo, mettendo al primo posto l'essenziale.

Anche noi siamo chiamati a mettere davanti a tutto l'obiettivo principale del nostro progetto di vita, scritto alla luce della Parola di Dio.

GIOCO SUL VANGELO: UN REGALO SPECIALE

FINALITÀ: osservare come Gesù insegna che contro la rabbia e l'odio di chi non vuole credere in lui, gesti di amore e solidarietà sono vincenti. Comprendere cosa significhi aiutare e sentirsi aiutati quando si è in difficoltà.

DESTINATARI: 8-11 anni **DURATA:** 30' **SPAZIO NECESSARIO:** chiuso/aperto.

OCCORRENTE: due pacchi regalo; nastro per delimitare il campo di gioco.

ISTRUZIONI: gli animatori predispongono un campo di gioco con due metà campo. I ragazzi divisi in due squadre si dispongono liberamente ognuno nella propria metà campo. Ogni squadra ha lo scopo di trasportare il proprio pacco regalo oltre l'estremità del campo avversario facendo ben attenzione al fatto che ogni giocatore, entrato nel campo avversario, può essere toccato dal nemico e, quindi, essere costretto ad immobilizzarsi. Solo un suo compagno di squadra, toccandolo a sua volta, potrà salvarlo e permettergli di continuare la sua corsa verso la meta. Qualora il caso sia disperato (ossia se il compagno bloccato si trova molto lontano nel campo nemico, tanto che sarebbe rischioso per chiunque avventurarsi da solo), la squadra può provare a mettere su la "catena della solidarietà": prendersi per mano e lasciare l'ultimo della catena nel campo di appartenenza. In questo modo, pur entrando nel campo avversario per cercare di raggiungere il compagno sventurato e liberarlo, si è immuni dal "tocco malefico" dei nemici.

ALCUNE ATTEZIONI EDUCATIVE: è utile, prima di iniziare il gioco leggere il brano biblico per inquadrare meglio il tema.

CONDIVISIONE: riflettere insieme sul significato dei termini "rabbia, odio, solidarietà" e cercarli nel brano di vangelo in modo da stimolare la discussione.



ATTIVITÀ: IL MURALES: FUGA DALLA RABBIA

FINALITÀ: cercare di riconoscere quali sono le circostanze che ci portano ad uno stato di rabbia; provare a vivere meglio tali situazioni.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 90'

OCCORRENTE: una parete da dipingere o un grande lenzuolo o foglio di carta gigante, pennarelli o tempere, impianto audio per la diffusione della musica, grandi frecce di cartoncino colorato.

ISTRUZIONI: prima di cominciare, l'animatore farà una premessa spiegando che, nella nostra vita, attraversiamo momenti nei quali i sentimenti diventano talmente forti da diventare estremi. Ecco quindi che incontriamo la rabbia o addirittura l'odio. Come affrontarli? Cerchiamo di identificarli assieme dando loro un volto, premessa indispensabile per poterli trasformare. L'attività si suddivide in tre fasi.

FASE 1. A ciascun ragazzo, verrà lasciato un po' di tempo per scrivere su un foglio una breve frase che descriva: "un evento o un'esperienza che ricorda come momento di rabbia".

FASE 2. Si formeranno delle coppie. I due componenti della coppia riceveranno un ruolo: uno dei due sarà un ballerino e l'altro sarà un writer. Al via dell'animatore, il ballerino proverà ad esprimere, con il movimento del corpo, il suo momento di rabbia. Può decidere di usare il linguaggio del corpo per raccontare le sue emozioni in modo simbolico o didascalico. Allo stesso tempo, il writer (l'altro componente della coppia) dovrà provare a rappresentare sul grande muro (o su qualsiasi supporto abbiate scelto) quello che sta vedendo fare dal suo amico. Al termine di questo momento, il ballerino avrà tradotto il suo momento di rabbia in movimenti e il writer avrà raccontato con i graffiti (con linee, cerchi, punti,...) quello che avrà visto con uno sguardo esterno. Tutti i writers disegnano in contemporanea sullo stesso supporto mentre tutti i ballerini si muovono insieme nel medesimo spazio. Questo momento durerà 2-3 minuti, al termine dei quali l'animatore chiederà ai ragazzi di scambiare i ruoli e di ripetere l'esperienza a parti invertite. Il murales che si creerà in maniera condivisa racconterà, in maniera più o meno astratta, i momenti di rabbia di tutto il gruppo.

FASE 3. Adesso non resta che trovare delle vie di fuga dalle situazioni di rabbia. Da ogni angolo del murales, da ogni episodio di rabbia, dovrà venir fuori una soluzione per allontanare la rabbia. Ogni coppia riceverà due grandi frecce di cartoncino e su ciascuna di esse dovrà scrivere dei consigli per non cadere nei comportamenti di rabbia che i due hanno evidenziato. Le frecce saranno compilate dalla coppia insieme, in modo da trovare soluzioni nuove grazie all'aiuto di un punto di vista esterno. Quando le frecce saranno pronte, la coppia si dirigerà al murales e le incollerà in corrispondenza dei propri graffiti, disponendole sempre verso l'esterno dell'opera.

Il risultato finale sarà un murales originalissimo con tante frecce che puntano verso l'esterno.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: è importante che i ragazzi abbiano il tempo per analizzare con calma il proprio passato. Pertanto, è utile lasciare il giusto tempo tra una fase e l'altra per consentire una riflessione accurata. Per aiutare i preadolescenti (11-14 ANNI) potrebbe essere utile suggerire delle domande che agevolino tale riflessione.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, soffermiamoci a guardare l'opera e proviamo ad accogliere le considerazioni dei ragazzi. Suggeriamo alcuni spunti: i momenti di rabbia di ognuno di noi si intersecano con quelli degli altri, così come accade nella vita vera; ricordiamocene quando dimentichiamo che anche gli altri potrebbero avere dei "momenti NO". Inoltre, sapere cosa ci porta a vivere momenti di rabbia, deve portarci a trovare delle "frecce giuste" per uscirne. Solo così potremo trovare maggiore serenità.

ATTIVITÀ: RABBIA COMICS

FINALITÀ: analizzare quali sono i sentimenti e le emozioni che lasciano scaturire la rabbia tirando fuori il peggio di noi stessi.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 120'

OCCORRENTE: carta e penna, un cartellone bianco, pennarelli, matite e gomme, cartoncini colorati con parole onomatopoeiche, piccoli "cartoncini dei valori", colla, computer con connessione internet (opzionale).

ISTRUZIONI: l'attività si svolge in più fasi e conduce i partecipanti a realizzare un fumetto partendo da un esercizio di storytelling.

L'attività prevede la partecipazione dei ragazzi in gruppo. In base alla numerosità dei partecipanti si può decidere di formare uno o più gruppi (si consiglia di non superare i 6 - 7 componenti per gruppo per favorire la partecipazione di tutti). Ogni gruppo eseguirà le fasi descritte di seguito.

FASE 1. Il punto di partenza di quest'attività consiste in un esercizio di scrittura creativa. Ciascun gruppo deve riuscire a creare un racconto che abbia il seguente titolo e risponda a queste indicazioni:

TITOLO: INVASI DALLA RABBIA

INDICAZIONI: la terra è attanagliata da una minaccia terribile. Tutti gli esseri umani sembrano essere pervasi di rabbia e odio verso chiunque e qualsiasi cosa. Racconta cosa accade e come si vive in un mondo così. La storia finisce con un lieto fine: la rabbia viene sconfitta e nel mondo ritorna la serenità. Il risolutore della situazione può essere chiunque o qualsiasi elemento (fantastico o reale).

Scatenate la vostra fantasia.

FASE 2. Il racconto realizzato dal gruppo deve diventare un fumetto di sole immagini. Viene consegnato un grande cartellone bianco, pennarelli, matita e gomma. I ragazzi devono riprodurre la storia in forma di fumetto e per farlo dovranno innanzitutto dividere la storia in fasi salienti che costituiranno le singole vignette della loro creazione. Quindi suddivideranno il cartellone in modo da ospitare tutte le vignette e, infine, procederanno con il disegno.

FASE 3. Completato il fumetto, il gruppo riceverà anche dei cartoncini colorati sui quali sono riprodotte delle parole onomatopoeiche e dei cartoncini sui quali sono scritti dei valori/emozioni sia positivi che negativi (es. INGIUSTIZIA, PREVARICAZIONE, PREGIUDIZIO, ODDIO, ONESTÀ, SINCERITÀ,...). Il gruppo ha il compito di incollare sul proprio fumetto tutto il materiale ricevuto nel posto più consono.

Alla fine, tutti mostreranno e racconteranno il lavoro svolto, spiegando anche la motivazione della scelta di collocazione dei cartoncini.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: l'attività ha una durata importante e potrebbe essere complesso conservare la massima attenzione per tutto il tempo. Ad aiutarvi, potrà esserci una dettagliata suddivisione dei compiti nel gruppo che valorizzi i talenti di ciascuno. A qualcuno, infatti, si può proporre di occuparsi maggiormente della scrittura, a qualcun altro della fase di analisi per la suddivisione in vignette, a qualcun altro della parte strettamente artistica e così via. Con i preadolescenti (11-14 ANNI) si può pensare di agevolare il lavoro offrendo un cartellone già suddiviso in vignette.

L'attività può essere svolta anche in modalità digitale utilizzando una delle molte piattaforme che permettono di realizzare fumetti rimanendo online (ne sono state suggerite alcune nella puntata del 24 dicembre). Inoltre, il web può essere anche un'ottima fonte di risorse utili per la realizzazione dei fumetti. Si potrebbe anche pensare, infatti, di stampare prima dell'attività un gran numero di personaggi e oggetti da mettere a disposizione dei ragazzi come fonte di ispirazione o da incollare direttamente nei riquadri.

CONDIVISIONE: ripercorrendo le storie, cerchiamo di riflettere insieme su suoni e valori che hanno accompagnato il racconto. Scopriremo che, quando domina la rabbia, le storie si popolano sempre degli stessi suoni e degli stessi valori, che scompaiono quando la storia trova il suo lieto fine. Questo ci deve far capire come la rabbia nasce spesso da un contesto emotivo sfavorevole che dobbiamo il più possibile ridurre in modo preventivo.



DISGUSTO

IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mc 1, 40-45

In quel tempo, venne da Gesù un lebbroso, che lo supplicava in ginocchio e gli diceva: "Se vuoi, puoi purificarmi!". Ne ebbe compassione, tese la mano, lo toccò e gli disse: "Lo voglio, sii purificato!". E subito la lebbra scomparve da lui ed egli fu purificato. E, ammonendolo severamente, lo cacciò via subito e gli disse: "Guarda di non dire niente a nessuno; va', invece, a mostrarti al sacerdote e offri per la tua purificazione quello che Mosè ha prescritto, come testimonianza per loro". Ma quello si allontanò e si mise a proclamare e a divulgare il fatto, tanto che Gesù non poteva più entrare pubblicamente in una città, ma rimaneva fuori, in luoghi deserti; e venivano a lui da ogni parte.

COMMENTO AL VANGELO

In questo brano, l'evangelista ci vuole svelare il segreto dei miracoli di Gesù. Gesù ha certamente un potere unico che gli deriva dalla sua natura divina, però ad un certo momento comincerà ad inviare anche i suoi discepoli invitandoli a compiere nel suo nome le stesse opere che lui ha compiuto, miracoli inclusi. Non si tratta di conoscere delle formule magiche, ma di lasciarsi prendere dai **SENTIMENTI DI COMPASSIONE** da cui nascono i miracoli di Gesù.

Quello che il brano vuole suggerire infatti è che il **PRIMO E VERO MIRACOLO** è il fatto che Gesù si prende cura della situazione delle persone che incontra, a cominciare da quelli più difficili da accogliere come i **LEBBROSI**.

Senza sapere bene le motivazioni, infatti anche gli antichi sapevano che la lebbra era contagiosa, per questo il lebbroso doveva isolarsi dagli altri e, una volta guarito, notificarlo alle autorità religiose che sancivano la sua riammissione in società. Nessuno si vuole occupare dei lebbrosi, degli esclusi dalla società. Gesù invece, al contrario, prima di tutto apre il suo cuore a loro e patisce con loro la loro situazione. È capace cioè di condivisione, di vincere sempre e comunque il **DEMONE DELL'INDIFFERENZA**, del ritenere che siano altri a doversi occupare degli ultimi. È questo atteggiamento che guarisce la carne e il cuore dei lebbrosi di ieri e di oggi.

Gesù poi gli chiede di aspettare a proclamare quanto gli è accaduto. Quest'ultimo, però, non riesce a rispettare quanto Gesù stesso gli chiede: ossia rimanere anonimo, restare inosservato.

Anche noi cadiamo spesso nell'errore di pretendere un Dio che faccia miracoli, che debba irrompere nella nostra vita con segni evidenti, eclatanti, un Dio che risponda tempestivamente ai nostri appelli; facciamo fatica a scorgere la sua presenza nelle situazioni ordinarie e a godere dei suoi doni più inaspettati, come quello della sua vicinanza.

GIOCO SUL VANGELO: TUTTI FRATELLI

FINALITÀ: guidare i ragazzi alla comprensione che il lebbroso non è altro che qualcuno che ha bisogno di essere accolto e non disgustato e allontanato. Come promuovere la fraternità e la collaborazione?

DESTINATARI: 8-11 anni **DURATA:** 30' **SPAZIO NECESSARIO:** chiuso/aperto.

OCCORRENTE: due palloni di colori diversi.

ISTRUZIONI: dividere i ragazzi in due squadre che si dispongono in due opposte metà campo. Ciascuna squadra si divide poi in tre sottogruppi: un fratello maggiore, un fratello minore, un lebbroso. I vari terzetti si dispongono nella propria metà campo e si organizzano in modo tale da tenere al centro il lebbroso e il fratello maggiore e minori ai due lati. I tre si prendono a braccetto. Al via del dell'animatore, viene lanciato ad ogni squadra un pallone di colore diverso e i terzetti iniziano a muoversi liberamente in tutta l'area di gioco. Scopo di ogni terzetto è calciare il pallone del colore della propria squadra e colpire un terzetto avversario. Solo il lebbroso può colpire, mentre i fratelli possono solo avvicinare il pallone a quest'ultimo senza mai utilizzare le mani. I casi che si possono verificare:

- Viene colpito un fratello minore: il colpito viene eliminato, mentre il fratello maggiore e il minore "superstite" restano in gioco e non possono più muoversi, ma solo schivare i tiri avversari e calciare
- Viene colpito il fratello maggiore: tutto il terzetto viene eliminato dal gioco
- Vengono colpiti entrambi i fratelli minori: viene eliminato anche il fratello maggiore
- Uno dei due fratelli minori si stacca dal maggiore: viene eliminato il fratellino che si stacca
- Si staccano entrambi i fratelli minori: viene eliminato anche il fratellone.

Il gioco si conclude quando tutta una squadra viene eliminata e si può decretare la vittoria dei superstiti. Il gioco si può ripetere per più manche in modo che tutti i ragazzi possano sperimentare i vari ruoli.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: è bene che l'animatore sorvegli la costruzione dei terzetti e i ruoli che i ragazzi si danno all'interno per salvaguardare chi è più in difficoltà. Potrebbe essere oggetto di confronto anche questa attenzione.

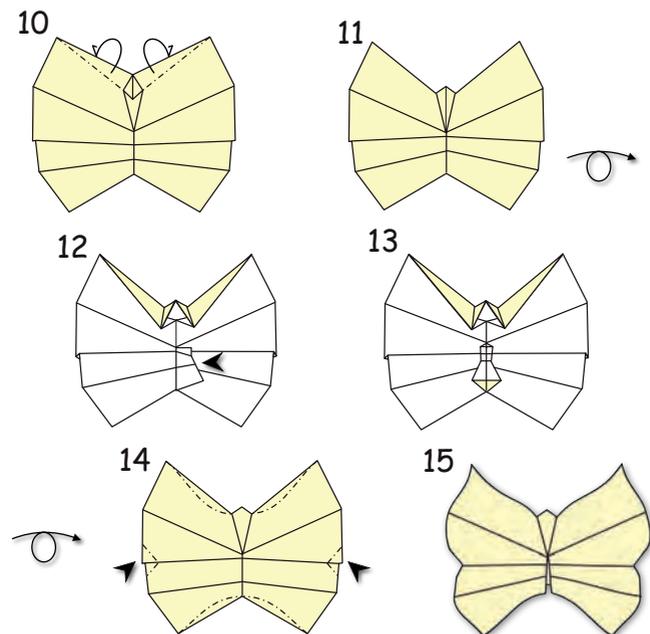
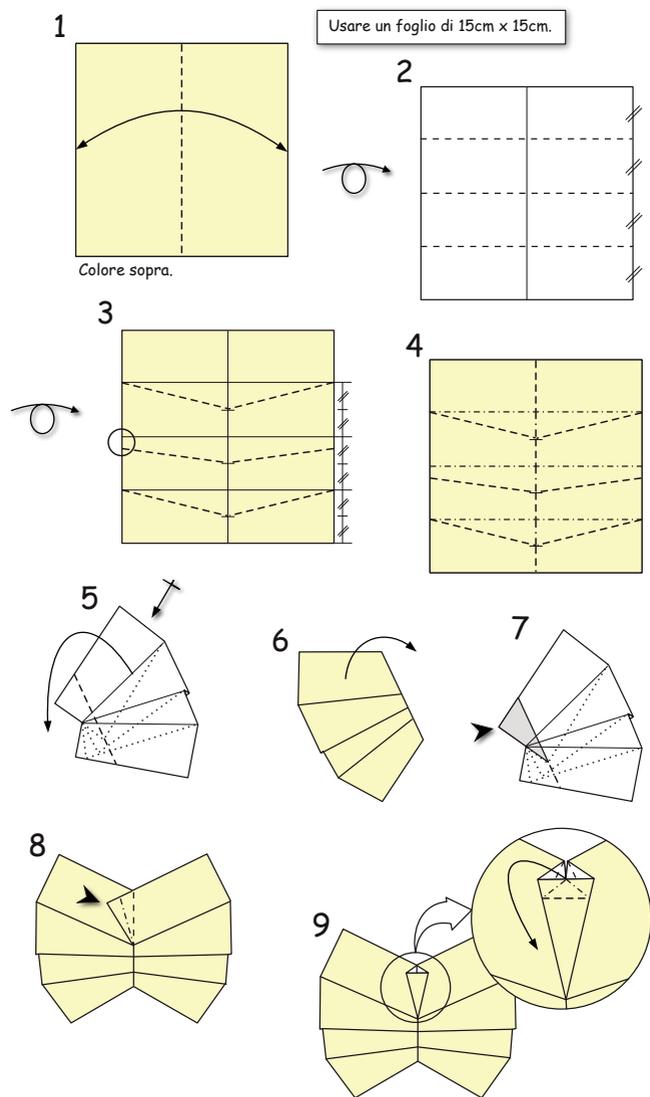
CONDIVISIONE: il lebbroso nel vangelo è sempre vittima del disgusto di chi lo incontra perché è portatore di una malattia contagiosa che porta alla morte. Gesù dimostra invece che il sostegno dei fratelli e il tramutare il disgusto in aiuto dona una vita nuova a chi è nel bisogno tanto che non può più tacerlo a nessuno.

ATTIVITÀ: FARFALLA

FINALITÀ: costruire una farfalla.

OCCORRENTE: fogli quadrati in formato 15x15cm, colori.

ISTRUZIONI: prima di iniziare la realizzazione dell'origami, ogni partecipante colora i fogli con i colori che per lui rappresentano il disgusto (spiegandone il motivo al gruppo). In modo simbolico e con questa attività, questi colori vengono trasformati e "rinati" in una farfalla.



ATTIVITÀ: IL MURO DEL DISGUSTO

FINALITÀ: bersagliare le cose che ci disgustano con lo slime.

OCCORRENTE: cartelloni, pennarelli e ingredienti per fare uno slime (poltiglia appiccicosa, es. 150 ml di colla trasparente, 70 g di borotalco a partecipante).

ISTRUZIONI: viene rivestito un muro con dei cartelloni (anche di riciclo). I partecipanti scrivono sul muro di cartelloni, coi pennarelli, almeno una cosa che li disgusta per gli ambiti proposti dagli educatori (politica, società, social, tv...). A seguire ciascuno realizza il proprio slime disgustoso. Si bersaglia con lo slime il muro del disgusto, cercando di colpire le cose che disgustano di più.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: aiutare i ragazzi a distinguere tra persone, che non possono essere inserite nel muro del disgusto, e comportamenti, invece valutabili; come anche oggetti inanimati e astratti, o specie viventi diverse dall'uomo, capendone, però poi di queste, i motivi e riconoscendone l'essenza di creature.

CONDIVISIONE: si può fare ragionare i partecipanti sul perché ci disgusti un comportamento o un oggetto piuttosto che un altro, ma anche sul quanto la società influenzi le nostre preferenze.

QR CODE: inquadra per vedere i video delle due attività



ATTIVITÀ: LA STANZA DEGLI ORRORI

FINALITÀ: provare a dare un volto alle cose che ci disgustano e trovare una strategia per affrontarle.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 120'

OCCORRENTE: fogli, matite colorate, pennarelli, post-it rettangolari. Due ambienti oscurabili. Alcuni quadri scelti (proiettati o stampati).

ISTRUZIONI: l'attività prevede diverse fasi.

FASE 1. Mostrare alcune opere che richiamano il tema del disgusto.

- Dettaglio della pelle di San Bartolomeo, con autoritratto di Michelangelo, Michelangelo Buonarroti, 1536-41, Cappella Sistina, Musei Vaticani, Città del Vaticano
- "Salita al Calvario", di H. Bosch, 1510-16, Museo delle Belle Arti, Gand
- "Saturno che divora i suoi figli", di F. Goya, 1821-1823, museo del Prado, Madrid
- "Lezione di anatomia del dottor Nicolae Tulp", di Rembrandt, 1632, Mauritshuis, L'Aia

Dopo una prima condivisione, far disegnare ai ragazzi tutto ciò che nella vita gli provoca disgusto, ribrezzo, schifo sia concretamente (per es.: le lucertole) sia in senso metaforico (per es.: le ingiustizie). Far firmare i disegni con una didascalia, per es. "Lucertola, disgusto di (NOME), per la sensazione di viscido che provoca", o "Ingiustizie, disgusto di (NOME), perché se i diritti non valgono per tutti non riesco a vivere bene".

FASE 2. Attaccare questi disegni in una stanza al buio e, con delle torce (vanno bene anche quelle del telefono), far fare ai ragazzi una visita della stanza al buio. I ragazzi dovranno illuminare i vari lavori per poterli vedere e leggere le varie didascalie.

FASE 3. Tornando nella prima stanza illuminata, ciascuno scriverà sui post-it una nuova descrizione che possa cambiare la didascalia delle varie opere e dargli tutto un altro significato, per es. "Lucertola, disgusto di (NOME), che però può ricordarsi che le lucertole sono discendenti dei dinosauri! Questo le rende molto più interessanti, no?" Oppure "Ingiustizie, disgusto di (NOME), che però potrà imparare che si può sempre fare qualcosa per risolvere le piccole grandi ingiustizie".

FASE 4. Sempre con le torce, i ragazzi andranno ad attaccare le didascalie accanto a quelle originali. Si potrà poi riaccendere la luce per scoprire che i nostri disgusti non fanno più così tanto ribrezzo! Per finire, si potrà giocare tutti insieme a prendere in giro ciò che prima ci disgustava, aggiungendo ai disegni qualcosa che li renda buffi: animali con occhiali e fiocchi? Sporchie varie con dei baffi?

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI) conviene declinare il disgusto in una serie di domande. Per es. *Cosa mi fa schifo?, Cosa mi fa venir voglia di girare lo sguardo da un'altra parte?*

CONDIVISIONE: il buio e la luce sono ciò che distingue le situazioni in cui ci sentiamo a nostro agio da quelle in cui prevalgono la paura, lo spavento, il disgusto. Farsi aiutare dagli altri a stravolgere il punto di vista e a trasformare un elemento negativo in uno positivo, è un dono che dobbiamo il più possibile valorizzare e fare nostro.



INTERESSI
PASSIONI

IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mc 1, 12-15

In quel tempo, lo Spirito sospinse Gesù nel deserto e nel deserto rimase quaranta giorni, tentato da Satana. Stava con le bestie selvatiche e gli angeli lo servivano. Dopo che Giovanni fu arrestato, Gesù andò nella Galilea, proclamando il vangelo di Dio, e diceva: «Il tempo è compiuto e il regno di Dio è vicino; convertitevi e credete nel Vangelo».

COMMENTO AL VANGELO

Nel vangelo di questa prima domenica di quaresima l'evangelista Marco descrive il soggiorno di Gesù nel deserto.

Gesù ci va per quaranta giorni per richiamare il fatto che anche il popolo ebraico era stato quarant'anni nel deserto e proprio lì era stato tentato dal Nemico, dall'avversario più temibile.

Chi ci darà da bere? Chi ci darà da mangiare? Forse era meglio rimanere schiavi in Egitto! Anche Gesù si sottopone alla prova della tentazione per farci vedere come vincerle, per non incappare negli errori in cui era incappato il popolo eletto. Un indizio ci è dato in questa strana notazione dell'evangelista quando afferma che Gesù nel deserto "Stava con le bestie selvatiche". Cosa rappresentano? Gli animali nell'antichità sono simbolo delle passioni più forti e smodate che spesso dominano e distruggono la nostra vita. Sono la **NOSTRA PARTE ANIMALESCA** che non ci fa vivere felici, che ci rende schiavi delle nostre **PASSIONI**. È su queste anche che fa leva il nemico per tormentarci e tenerci lontani dal Padre. Gesù ci vuole mostrare che è possibile invece armonizzarle, non renderle serve del nemico ma del Padre.

Nel deserto, il luogo in cui non c'è nulla si è soli con sé stessi e l'animale che dentro ruggi può venire più facilmente allo scoperto. Ma Gesù sa come prenderlo, sa come parlargli, sa come guardarlo negli occhi e accarezzarlo. Per questo "stava con le bestie feroci", senza che queste gli facessero nulla di male, anzi in un quadro di grande armonia e serenità, come poteva essere per ogni uomo nel giardino originario e come sarà nel giardino eterno.

Ma come ha fatto? Qual è il suo segreto? È riuscito a fare pace con le passioni perché è il Figlio di Dio e quindi radicalmente diverso da noi?

No, il suo segreto è di essersi affidato come uomo alla voce dello Spirito che lo ha spinto nel deserto proprio per metterlo alla prova.

Tentazione significa anche prova, è un momento da cui si può apprendere molto. Gesù non si è sottratto, per farci vedere che c'è un modo per vivere bene con le passioni. È il modo che suggerisce lo Spirito che non le vuole eliminare, come dicevano gli stoici, o spegnere, come dice il buddismo, ma le vuole **METTERE AL SERVIZIO DELL'ALTRO**, al servizio dell'amore.

GIOCO SUL VANGELO: AL TUO TEMPO

FINALITÀ: attraverso il gioco comprendere il valore del tempo: quaranta giorni nel deserto, il tempo compiuto e come ciascuno autonomamente sia chiamato a decidere.

DESTINATARI: 8-11 anni **DURATA:** 30' **SPAZIO NECESSARIO:** chiuso/aperto.

OCCORRENTE: un cronometro per squadra; materiale per allestire un percorso, orologi.

ISTRUZIONI: prima di iniziare l'animatore prepara il terreno di gioco allestendo una classica staffetta. I ragazzi sono divisi in più squadre e si dispongono in fila indiana dietro la riga di partenza. Al via dell'animatore, ogni ragazzo, uno per volta, deve eseguire il percorso che è stato allestito dinanzi a lui. C'è solo una grande regola: ogni giocatore deve riuscire a fare il percorso (andata e ritorno) impiegando il tempo che gli animatori gli segnaleranno volta per volta (es. 150 sec.). Il giocatore, non avendo l'orologio per misurare questo tempo, può decidere di contare ad alta voce o in mente, mentre il resto della squadra deve sempre rimanere in silenzio. Un arbitro per ogni squadra misura i tempi di percorrenza di ciascuna squadra, prendendo nota, di volta in volta, di quanti secondi vengono impiegati in più o in meno rispetto a quanto assegnato (es. se il tempo assegnato è 150 secondi, se un giocatore impiega 147 secondi verrà segnato 3; se un giocatore impiega 158 sec., verrà segnato 8). Al termine del gioco, gli arbitri sommeranno tutte le loro notazioni e la squadra che avrà totalizzato meno secondi, avrà vinto. Durante il percorso, a margine dello stesso, saranno sistemati alcuni orologi che rappresentano la "tentazione" di controllare il tempo. Sta ad ogni singolo giocatore decidere se cedere alla tentazione o continuare il percorso senza ricorrere agli aiuti. Guardare l'orologio non sarà sanzionato con penalità, sarà già di per sé una perdita di tempo su cui poi riflettere insieme.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: se si fanno più manche è utile modificare il percorso. Occorre prepararlo con cura in modo che sia affrontabile per tutti i ragazzi. Se ci fossero delle difficoltà tra i ragazzi, sarebbe bene agevolare la riuscita della staffetta per chi ne ha bisogno. È poi utile che gli arbitri siano fiscali per aiutare la condivisione sul senso del tempo.

CONDIVISIONE: nel gioco siamo riusciti a tenere il tempo giusto che ci è stato dato? Siamo stati padroni del tempo? Gesù prima di iniziare ad annunciare il Regno del Padre si ritira per diverso tempo per essere pronto, si prende il tempo necessario per prepararsi non senza le difficoltà delle tentazioni che a volte fanno solo perdere tempo senza suggerire soluzioni valide. E noi come sappiamo vivere il tempo? Quanto ne dedichiamo a nostri interessi e passioni?

ATTIVITÀ: LA LINEA DEL TEMPO DELLE PASSIONI

FINALITÀ: aiutare i ragazzi ad esplorare e descrivere le proprie passioni e i cambiamenti sopraggiunti nel tempo.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 90'

OCCORRENTE: (per ogni ragazzo) carta da disegno in rotolo o un foglio di carta grande (es. carta modello), penne, ritagli di riviste, cancelleria di vario tipo.

ISTRUZIONI: chiedete ai ragazzi di disegnare una linea del tempo che rappresenti il loro percorso di crescita e di scoperta delle passioni nel corso degli anni. Dividete la timeline in periodi significativi (prima infanzia, infanzia, scuola elementare, scuola media, ecc.). Lungo la timeline (nella parte inferiore), ciascuno disegnerà e descriverà le passioni e gli interessi che ha avuto in quel periodo specifico, con chi li condivideva, da dove o grazie a chi sono nate. Per farlo, i ragazzi/e possono utilizzare parole, disegni o immagini ritagliate da riviste, mettendo a frutto la loro creatività e riflettendo sulla propria crescita personale.

Alla fine dell'attività, ognuno potrà presentare la propria timeline e raccontare agli altri le passioni e gli interessi che ha avuto nel corso del tempo. Si può, in ultimo, pensare di creare un'esposizione delle timeline o un collage delle passioni rappresentate.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI), le timeline possono essere già preparate in anticipo, in modo da ottimizzare i tempi.



CONDIVISIONE: fate notare ai ragazzi/e che i gusti e gli interessi possono cambiare nel tempo; ciò fa parte della crescita e dell'esplorazione personale; ogni passione, infatti, anche se apparentemente effimera, è importante nel contribuire alla formazione dell'identità personale. Questo modo creativo di riportarle in forma scritta è prezioso per riflettere sui momenti significativi in cui le passioni hanno influenzato il percorso di ciascuno. Inoltre, permette di scoprire affinità con gli altri e apprezzare la diversità di esperienze.

ATTIVITÀ: INTERVISTA ALL'ESPERTO

FINALITÀ: scoprire e descrivere nuove passioni.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 60'

OCCORRENTE: fogli di carta, penne.

ISTRUZIONI: dividete i ragazzi in coppie; ognuna delle coppie avrà il compito di intervistare il proprio partner sulla passione o l'interesse principale che coltiva. Fornite loro alcuni suggerimenti di domande da utilizzare per l'intervista, ad esempio: "Come hai scoperto questa passione?", "Cosa ti piace di più di questa attività?", "Quali sono i tuoi progetti futuri in relazione a questa passione?", "In che cosa ti senti cambiato/a da quando coltivi questa passione?". Chiedete successivamente ai due di scambiarsi i ruoli e, dopo la fase di intervista, invitateli a scrivere un breve profilo/biografia della persona intervistata, definita "esperta" della passione in questione. Incoraggiate i ragazzi ad approfondire e tirare fuori più curiosità possibili sulle passioni che emergono dal dialogo, in modo che dalle loro interviste vengano fuori dei racconti alternativi. Se avete tempo disponibile, potete creare un libro o una rivista con i profili degli esperti e delle loro passioni.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: nella formazione delle coppie, prediligete coppie di ragazzi che non si conoscono bene o che generalmente non si frequentano. Sottolineate l'importanza dell'ascolto attivo e del rispetto quando si indagano aspetti personali.

Con i preadolescenti (11-14 ANNI) può essere utile preparare un elenco di domande già predefinite.

CONDIVISIONE: alla fine dell'attività, ogni coppia presenterà il profilo dell'"esperto" intervistato al resto del gruppo. Questa condivisione permetterà ai ragazzi di scoprire nuove passioni e di apprezzare la diversità delle esperienze dei loro compagni. Fate notare loro che l'esplorazione di nuove passioni può arricchire la vita di ognuno e stimolare la creatività.

ATTIVITÀ: CARTA D'IDENTITÀ DELLE PASSIONI

FINALITÀ: riconoscere che le nostre passioni ci definiscono come persone e parlano di noi più di quanto pensiamo.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 60'

OCCORRENTE: cartoncini o carta rigida, penne.

ISTRUZIONI: l'attività consiste nella realizzazione di una personale carta d'identità orientata tutta alla descrizione delle proprie passioni. Ognuno dovrà disegnare sul cartoncino (piegato come una vera carta d'identità) un'immagine o un simbolo che rappresenti la sua passione. Successivamente aggiungerà dettagli come:

- il nome della passione;
- la data di nascita
(il momento in cui hanno scoperto di avere questa passione);
- i "titoli di studio"
(cosa hanno imparato finora sulla passione o grazie a questa passione);
- gli "obiettivi futuri"
(cosa sperano di fare con questa passione).

Incoraggiate i ragazzi ad usare massima creatività nel design e nell'organizzazione delle informazioni.

Alla fine dell'attività, ognuno potrà presentare la propria "Carta d'Identità delle passioni" al resto del gruppo. Potete immaginare di organizzare una mostra delle "Carte d'Identità" in modo da ispirare e motivare gli altri ad esplorare le loro passioni e interessi.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI), per ottimizzare i tempi, può essere utile fornire uno schema grafico già pronto delle carte d'identità.

CONDIVISIONE: leggendo le carte d'identità di ciascuno, sarà bello scoprire le affinità con gli altri e condividere, al contrario, le passioni che rendono ciascuno unico. Fate notare ai ragazzi l'importanza di esplorare diverse passioni e di sviluppare una varietà di interessi, sottolineando che le passioni possono essere un motore di ispirazione e di realizzazione personale molto importante.



IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mc 9, 1-9

In quel tempo, Gesù prese con sé Pietro, Giacomo e Giovanni e li condusse su un alto monte, in disparte, loro soli. Fu trasfigurato davanti a loro e le sue vesti divennero splendenti, bianchissime: nessun lavandaio sulla terra potrebbe renderle così bianche. E apparve loro Elia con Mosè e conversavano con Gesù. Prendendo la parola, Pietro disse a Gesù: «Rabbi, è bello per noi essere qui; facciamo tre capanne, una per te, una per Mosè e una per Elia». Non sapeva infatti che cosa dire, perché erano spaventati. Venne una nube che li coprì con la sua ombra e dalla nube uscì una voce: «Questi è il Figlio mio, l'amato: ascoltatelo!». E improvvisamente, guardandosi attorno, non videro più nessuno, se non Gesù solo, con loro. Mentre scendevano dal monte, ordinò loro di non raccontare ad alcuno ciò che avevano visto, se non dopo che il Figlio dell'uomo fosse risorto dai morti. Ed essi tennero fra loro la cosa, chiedendosi che cosa volesse dire risorgere dai morti.

COMMENTO AL VANGELO

In questo brano c'è un personaggio insolito: il lavandaio. Gesù si trasfigura e le sue vesti diventano così bianche come nessun lavandaio potrebbe pulirle. Noi siamo abituati a vedere questa figura al femminile. In realtà nell'antichità, ed anche in seguito, con questo termine si indicava il lavoro del pulitore della lana, colui che con un procedimento lungo e faticoso, in parte fatto anche con i piedi, la sgrassava, la puliva e l'ammorbidiva.

Come mai le sue vesti risplendono in quel modo? Per capirlo dobbiamo cogliere il significato di un altro segno collegato all'attività del lavandaio: la veste. Nell'immaginario simbolico, il vestito ha a che fare con lo scorrere del tempo. Per fare una veste occorre tessere, e per tessere occorre spostare ritmicamente la spola. È un simbolo del divenire, dello scorrere del tempo.

Tessere è anche segno della croce perché per fare una veste occorre connettere i fili in verticale con quelli in orizzontale. Mai come in Gesù la veste è segno della storia di chi la porta. La veste di Gesù si illumina perché Gesù ha capito il senso della sua vita e della prossima durissima missione che lo attende a Gerusalemme. Come ha fatto a capirlo? Dialogando con **MOSÈ ED ELIA**.

Gesù è in una fase molto delicata della sua vita: sa che presto dovrà morire e questo non fa piacere a nessuno, nemmeno a lui. Che razza di Messia salvatore è uno che deve morire? Non è un assurdo? Non è una tentazione del nemico piuttosto che volontà del Padre? Mosè ed Elia lo hanno aiutato a capire l'enigma. Entrambi hanno vissuto un profondo percorso di crescita passando per un'esperienza simile a quella che Gesù dovrà affrontare: accettare una situazione che si presenta paradossale e inutile e lì trovare Dio e la salvezza. Mosè entrando di notte in un mare buio e minaccioso, Elia accettando di essere nutrito dai corvi durante la siccità scatenata dall'idolatria del re Acab. Il loro racconto scalda il cuore di Gesù, la luce lo inonda, ora vede con chiarezza la trama e l'ordito della sua vita. Anche il Padre interviene e ci rassicura **"QUESTI È IL FIGLIO MIO, L'AMATO: ASCOLTATELO!"**

GIOCO SUL VANGELO: TRASFIGURATI NEL PROFONDO

FINALITÀ: comprendere il significato della trasfigurazione e della possibilità che abbiamo di divenire anche noi Luce per gli altri.

DESTINATARI: 8-11 anni **DURATA:** 30' **SPAZIO NECESSARIO:** chiuso/aperto.

OCCORRENTE: (per ogni squadra) un flacone di liquido igienizzante; ritagli di giornale o stickers di vestiti (A), fondali/ambientazioni/oggetti (B; es. palle, armi, ombrelli, mani, simboli...), accessori (C; es. occhiali, cappelli, collane, orecchini,...); colla; tre cestini o cartoni; sei cerchi da hula hop (in alternativa si realizzeranno dei quadrati con nastro telato).

ISTRUZIONI: prima dell'appuntamento, si chiederà ai partecipanti di portare da casa una foto che li ritrae. Scopo del gioco sarà quello di conquistare gli elementi per "trasfigurare" la propria foto, rendendola ancora più bella. I giocatori, disposti in fila indiana, uno alla volta, dovranno effettuare il percorso saltando nei cerchi disposti a terra come nel gioco della campana. Arrivati in fondo, troveranno un flacone di igienizzante, con il quale dovranno pulirsi le mani, per poi scegliere dai cestini/cartoni entro 5", tre ritagli o stickers da utilizzare. Sarà possibile scegliere sia un elemento per tipo (1A, 1B, 1C, es. 1 accessorio, 1 capo di abbigliamento, 1 fondale/ ambientazione/oggetto), sia tre dello stesso tipo (es. 3A) o altre combinazioni (es. 2A - 1B). Scelti i tre elementi, dovranno ripercorrere il percorso al contrario tenendo i foglietti sul palmo della mano aperta; se questi ultimi cadono durante il ritorno, non si possono recuperare, ma si continua comunque a camminare in modo che possa partire il secondo della fila e così via. Quando tutta la squadra ha effettuato il percorso, l'animatore consegnerà le foto e le colle e ciascuno dovrà "trasfigurare" la propria foto, applicando gli elementi conquistati fino al fischio finale dell'arbitro. Saranno assegnati: un punto per ogni foto "trasfigurata" entro il tempo stabilito, un punto per ogni foto ben trasfigurata (a discrezione dell'animatore), cinque punti bonus alla squadra con la/le foto che meglio rappresentano il senso della trasfigurazione di Gesù, condivisa alla fine del gioco.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: è possibile che alcuni dimentichino di portare la foto. Attrezzarsi per fare in modo che si possa fare uno scatto al momento e stamparlo anche su un normale foglio A4.

CONDIVISIONE: per renderci belli, luminosi, per trasfigurarci come Gesù non occorre aggiungere qualcosa dall'esterno, ma aggiungere qualcosa all'interno, in termini di esperienze, relazioni, occasioni di arricchimento personale. Nel cesto B, c'erano ritagli che consentivano un "abbellimento" di questo genere. La vera trasfigurazione è quella che si manifesta quando siamo capaci di metterci al servizio, di giocare in armonia, di farci strumenti di pace e giustizia.

ATTIVITÀ: LA NOTA PERFETTA

FINALITÀ: individuare, tramite i suoni, le caratteristiche di una persona con la quale ci identifichiamo.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 60'

OCCORRENTE: un pianoforte/una tastiera (anche su software online come onlinepianist.com).

ISTRUZIONI: la prima parte dell'attività servirà a spiegare ai ragazzi (o a rinfrescare) quali sono le quattro qualità che caratterizzano ogni suono, ossia: la durata, il timbro, l'altezza, l'intensità. Si puntualizzeranno proprio nel dettaglio le definizioni di questi elementi.

DURATA: è ciò che ci permette di dire se un suono è lungo o corto, se dura tanto o poco.

TIMBRO: è ciò che ci permette di riconoscere la stessa nota prodotta da strumenti musicali diversi.

ALTEZZA: è ciò che ci permette di dire che nota è e se il suono è acuto o grave.

INTENSITÀ: è ciò che ci permette di dire a che volume un suono viene diffuso: pianissimo, piano, forte, fortissimo.

Si chiederà, quindi, ai ragazzi, di individuare una persona con la quale si identificano. Può trattarsi di una persona che conoscono realmente o di un personaggio famoso. A questo punto dovranno associargli un suono, attribuendogli le caratteristiche appena descritte, declinate opportunamente.

DURATA: quanto tempo trascorro insieme a questa persona?

TIMBRO: quale strumento mi ricorda di più questa persona?

ALTEZZA: che qualità ha questa persona, come la riconosco tra tante?

INTENSITÀ: con quale "volume" questa persona vive le relazioni?

Quando ciascuno ha assegnato le caratteristiche alla persona che ha in mente, si dirige verso il pianoforte e cerca concretamente di riprodurre un suono che ha quelle specifiche peculiarità, spiegando il motivo della scelta.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI) sarebbe preferibile avere più strumenti musicali a disposizione (reali o virtuali) in modo che loro possano rispondere alle domande già sperimentando la ricerca del suono migliore.

CONDIVISIONE: quando pensiamo a qualcuno con il quale identificarci, il più delle volte facciamo riferimento a una persona che riusciremmo a distinguere tra decine di altre persone, proprio per le sue caratteristiche. Sebbene questo renda alcune persone più speciali di altre, non dobbiamo dimenticare che la musica è fatta di tanti suoni diversi e che se vogliamo davvero far risuonare la vita che è dentro di noi, più che identificarci solo con qualcuno, dobbiamo riuscire a comporre la nostra specialissima e unica melodia fatta di tante note.

ATTIVITÀ: SANTI CHE ISPIRANO

FINALITÀ: scorgere, nelle figure dei Santi, dei modelli in cui identificarsi.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 120'

OCCORRENTE: un'immagine di ogni Santo (almeno 10 Santi diversi), un paio di forbici, una colla, un cartellone, un pc con connessione ad Internet. Un foglio e una penna per ogni ragazzo.

ISTRUZIONI: l'attività si struttura in diverse fasi consecutive tra loro.

FASE 1. Scorrendo le stampe dei loro ritratti, vengono presentate le figure di alcuni Santi antichi e moderni. Ogni ragazzo dovrà appuntarsi, per ogni Santo, un numero di crocette da 1 a 5, in base a quanto quel profilo di santità lo ispira o in base a quanto gli piacerebbe identificarsi con Lui.

FASE 2. I ragazzi si confronteranno sulle risposte date e sommeranno le crocette di tutti. Ne verrà fuori una "classifica" di gruppo relativa al desiderio di identificazione che ciascuna Figura di Santità ha suscitato. Alla luce del confronto, si inizieranno a tagliare i ritratti dei Santi, cercando di comporre, sul cartellone, un unico ritratto che sia il frutto dell'insieme di tutti i Santi. La grandezza del pezzo corrispondente ad ogni Santo, sarà proporzionale al numero di crocette che ha ricevuto dal gruppo.

FASE 3. L'immagine un po' scomposta che verrà fuori, sarà l'insieme di tutte le "specialità" dei Santi maggiormente condivise dal gruppo. Quest'immagine, diventerà la copertina di un album musicale che contiene alcune canzoni significative il più possibile positive e tali da ispirarci ad immedesimarci con Loro (es. *Che sia benedetta*, di Fiorella Mannoia). L'ultima fase dell'attività consisterà, quindi, nella scelta dei brani da inserire nella compilation.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI) si può sostituire la scelta delle canzoni della compilation, con la composizione di una canzone famosa a cui si andrà a modificare il testo, in modo tale da menzionare tutti i Santi scelti e le motivazioni annesse alla scelta.

CONDIVISIONE: quando scegliamo qualcuno con il quale identificarci, dobbiamo essere molto attenti a valorizzare chi incarna i valori della vita e della gioia. Non sempre i modelli che ci vengono proposti (nella musica, nel cinema, in tv) sono modelli positivi. È il momento di riscoprire i Santi e vedere quando sia importante farli venire alla ribalta dello star system!

ATTIVITÀ: CANZONI AD ALTA PERCENTUALE EMOTIVA**FINALITÀ:** descrivere, con la musica, ciò in cui ci identifichiamo.**DESTINATARI:** 11-16 anni**DURATA:** 30'**OCCORRENTE:** un pc per ogni gruppetto di lavoro o uno smartphone per ogni persona.**ISTRUZIONI:** l'attività consiste nello scegliere una musica che possa descrivere al meglio una persona o una situazione con la quale ci identifichiamo in base a determinate caratteristiche o tratti in comune. Per aiutarci, utilizzeremo la mappa per le emozioni ispirate dalla musica, prodotta come risultato di una ricerca condotta dagli scienziati della University of California, Berkeley, che ha analizzato più di 2.500 soggetti americani e cinesi, registrando le risposte emotive a migliaia di canzoni di generi diversi.Il link alla mappa si trova facilmente sul web, aprendo qualsiasi articolo dedicato alla ricerca sulla mappa interattiva musicale delle emozioni (<https://www.ocf.berkeley.edu/~acowen/music.html#>). Spostandosi sulla mappa con il cursore (o con il dito se da cellulare) e fermandosi su una lettera specifica dell'emozione che rappresenta, partirà subito un'anteprima del brano, mentre facendo doppio click, si verrà rimandati al brano intero su YouTube, se disponibile.

In alto alla mappa, si potranno leggere, di volta in volta, le percentuali di emozioni messe in gioco da quella canzone secondo la ricerca. La descrizione delle percentuali potrà aiutare i ragazzi nella scelta della canzone giusta.

Se non si hanno a disposizione troppi strumenti informatici, i ragazzi potranno anche lavorare in piccoli gruppetti di massimo 5 persone.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI) sarà utile fissare un tempo massimo per la ricerca, evitando, così, che possano perdersi nel grande mare musicale proposto dalla mappa. L'aiuto di un animatore in ogni gruppo può facilitare l'attività.**CONDIVISIONE:** ciò che rende una persona o una situazione quella giusta con cui sentiamo di volerci identificare, sono le emozioni che ci sembra di scorgere in esse. Quanto più possibili queste sono positive, tanto più la nostra felicità è a portata di mano.TRISTEZZA
DOLORE

IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Gv 2, 13-25

Si avvicinava la Pasqua dei Giudei e Gesù salì a Gerusalemme. Trovò nel tempio gente che vendeva buoi, pecore e colombe e, là seduti, i cambiamonete. Allora fece una frusta di cordicelle e scacciò tutti fuori del tempio, con le pecore e i buoi; gettò a terra il denaro dei cambiamonete e ne rovesciò i banchi, e ai venditori di colombe disse: «Portate via di qui queste cose e non fate della casa del Padre mio un mercato!». I suoi discepoli si ricordarono che sta scritto: «Lo zelo per la tua casa mi divorerà». Allora i Giudei presero la parola e gli dissero: «Quale segno ci mostri per fare queste cose?». Rispose loro Gesù: «Distrugete questo tempio e in tre giorni lo farò risorgere». Gli dissero allora i Giudei: «Questo tempio è stato costruito in quarantasei anni e tu in tre giorni lo farai risorgere?». Ma egli parlava del tempio del suo corpo. Quando poi fu risuscitato dai morti, i suoi discepoli si ricordarono che aveva detto questo, e credettero alla Scrittura e alla parola detta da Gesù. Mentre era a Gerusalemme per la Pasqua, durante la festa, molti, vedendo i segni che egli compiva, credettero nel suo nome. Ma lui, Gesù, non si fidava di loro, perché conosceva tutti e non aveva bisogno che alcuno desse testimonianza sull'uomo. Egli infatti conosceva quello che c'è nell'uomo.

COMMENTO AL VANGELO

I personaggi che ci aiutano a entrare in questo brano sono i venditori di colombe che Gesù scaccia dal tempio di Gerusalemme. Il Maestro intende purificare il tempio che da casa del Padre suo, luogo per incontrare in amicizia Dio e i fratelli, è stato trasformato in un luogo dove **COMPRARE E VENDERE LA RELAZIONE CON DIO**, come ci mostra il valore simbolico delle colombe. Questi uccelli, infatti, presso i Romani erano l'animale sacro a Venere, ma già nel Cantico dei Cantici l'amata viene definita una colomba (Ct 2,14). Nell'Antico Testamento, i colombi venivano utilizzati per i sacrifici riparatori: intuendo simbolicamente che solo l'amore può riparare al male fatto. Ora però il segno è stato stravolto e il tempio è divenuto emporio: Gesù lotta contro il **FRAINTENDIMENTO** che è dietro l'angolo.

La tentazione è quella di pensare che Dio si possa comprare, come si comprano i colombi, con il denaro o con le opere buone. Due modi diversi di considerare Dio un mercante occhiuto, attento solo alla partita doppia del dare e dell'avere. Gesù ribalta anche i banchi dei cambiavalute e le monete corrono sul pavimento del tempio. C'è da combattere un'altra illusione. Il denaro può **TRASFORMARE LE PERSONE IN MERCE** e dare l'illusione di essere diversi e migliori, solo perché lo si possiede. Inoltre, le monete romane avevano l'effigie dell'imperatore e portarle nel tempio equivaleva ad un atto sacrilego. Il denaro e il potere sono la costante tentazione per sostituire Dio con ciò che sembra più efficace, e questo proprio nel tempio.

Gesù **NON PUÒ SCENDERE A COMPROMESSI**, vuole riaffermare la verità: l'amore gratuito del Padre per ogni creatura. Tutto questo però ha un prezzo, lui lo sa ed è disposto a pagarlo, volentieri. Per ricomprare dai cambiavalute di turno la nostra libertà cederà il suo corpo, il nuovo tempio in cui adorare Dio in Spirito e Verità.

GIOCO SUL VANGELO: METTIAMO ORDINE

FINALITÀ: riflettere sul bisogno di aiutarci tutti nel raggiungere l'obiettivo e sulla necessità di conoscere bene la Scrittura per trovare la soluzione.

DESTINATARI: 8-11 anni

DURATA: 30'

SPAZIO NECESSARIO: chiuso/aperto.

OCCORRENTE: una sedia per squadra; 2 scatole; immagini di oggetti; pennarelli.

ISTRUZIONI: i ragazzi sono divisi in squadre di massimo 12 giocatori. Ogni squadra si dispone in fila indiana dietro la linea di partenza e dinanzi ha, a distanza di circa 20 metri una sedia. Al centro del terreno di gioco sono messe a terra tante immagini di oggetti sacri e non insieme a due scatole con scritto: in una "tempio" e nell'altra "tutto il resto". Al via dell'animatore, il primo di ogni squadra corre verso la sedia, gli gira attorno e torna verso la postazione iniziale. Qui raccoglie il secondo concorrente della propria squadra che si dispone dietro di lui tenendo le mani sulle sue spalle. Insieme eseguono lo stesso percorso e così via, aggiungendo di volta in volta gli altri giocatori. Attenzione però alle indicazioni dell'animatore che durante lo svolgimento della gara, darà indicazioni da rispettare per fare il percorso. Per esempio: procedere in ginocchio, avanzare con la mano destra sul proprio naso e la sinistra sul naso del compagno davanti, correre "urlando" a più non posso, camminare all'indietro, ecc. Chi non lo fa viene estratto dal trenino e ricondotto al via, a questo punto la squadra dovrà recuperare un nuovo giocatore. Inoltre, ogni volta che un giocatore si attacca al gruppo, deve passare dal centro del campo da gioco, prendere un oggetto a caso e sul retro, con un pennarello, fa un simbolo che ricordi la propria squadra quindi decidere in quale delle 2 scatole metterlo per poi continuare il percorso. Vince la squadra che per prima conduce tutti i componenti in assetto da trenino dietro la linea del via e ha messo più oggetti corretti nelle scatole.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: il gioco può diventare molto lungo; quindi, faticoso soprattutto per i primi giocatori della fila; per evitare ciò, si può ridurre la distanza della sedia o dare, di tanto in tanto, indicazioni che inducano una riduzione della velocità o il cambio di chi è al comando.

CONDIVISIONE: è utile partire dalla verifica degli oggetti dentro le scatole per aiutare i ragazzi a comprendere il perché del gesto di Gesù raccontato nel vangelo. Se rimane tempo si può condividere gli stati d'animo che vive Gesù entrando nel tempio, la tristezza e il dolore che prova.

ATTIVITÀ: APP... OGGI

FINALITÀ: sperimentare come la condivisione dei propri dolori con l'altro sia un modo per superare le tristezze.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 45'

OCCORRENTE: foglietti di carta, un contenitore (un'urna, barattolo, cappello), un impianto audio per la diffusione della musica.

ISTRUZIONI: prima di cominciare l'attività, l'animatore farà una premessa, spiegando che attraverso le chat di messaggistica istantanea avviene la maggior parte delle comunicazioni oggi; tutto ormai è digitalizzato, ma è importante non perdere l'interazione faccia a faccia e soprattutto corpo a corpo. Sebbene dietro uno schermo forse è più facile dire certe cose, con questa attività si proverà a trasformare la comunicazione, che normalmente avviene via chat, in una sfida corporea. L'attività prevede tre passaggi: si possono eseguire tutti o sceglierne solo uno o due.

FASE 1 - IL MIO STATO WHATSAPP. Ognuno dovrà identificare una parte del corpo che rappresenta un proprio dolore, una propria tristezza. Accompagnato da un brano coinvolgente, il gruppo viene invitato a ballare liberamente nello spazio. Ad un segnale convenuto (stop della musica o battito delle mani) tutti si dovranno fermare, bloccare la parte del corpo che identifica la tristezza e continuare a danzare con tutto il resto del corpo. Ad un altro segnale (ripresa della musica o nuovo battito delle mani) si può riprendere a danzare con tutto il corpo, compresa la parte che era stata bloccata. Si può far sperimentare l'attività per qualche minuto e poi dividere il gruppo in due sottogruppi, uno che osserva e gli altri che si muovono. Si invita ad osservare accuratamente, cercando di scorgere le parti bloccate dei compagni.

FASE 2 - LA CHAT. Si formeranno delle coppie che dovranno attraversare la sala da un punto A un punto B, stando a contatto con una parte del corpo sempre diversa. La parte del corpo che dovrà essere "incollata" viene scelta pescando da un recipiente contenente tutte le possibili parti del corpo. Prima di partire nell'attraversamento, i membri di ogni coppia pescheranno dall'urna e dovranno attraversare la sala mantenendo il contatto con le due parti fino alla fine. Si possono proporre due o tre attraversamenti a coppia. In una versione ludica (che si può proporre in particolare ai preadolescenti), vincerà la coppia che riuscirà a portare a termine tutti gli attraversamenti senza staccarsi mai e nel minor tempo possibile. Se un attraversamento risulta particolarmente difficoltoso, è possibile anche appoggiarsi, ossia può avvenire uno scambio del peso.

FASE 3 - IL GRUPPO WHATSAPP. I ragazzi saranno suddivisi in gruppi di 4/5 persone. Ogni gruppo dovrà trovare un modo creativo per attraversare la sala basato sulla realizzazione di movimenti che hanno la caratteristica di non poter essere compiuti senza ricevere l'aiuto di qualcuno o utilizzando l'appoggio di qualcuno. Sarà possibile inventare sollevamenti, contatti, trasporti, trascinalenti, ma è importante che le azioni proposte non possano essere compiute da soli. Si lascerà un po' di tempo ad ogni gruppo per sperimentare e accordarsi, prima di mostrare, uno dietro l'altro, la propria esecuzione. Si può utilizzare un brano musicale avvincente, come la colonna sonora di un film d'azione (ad es. Indiana Jones). In versione di gioco, sarà l'animatore/il gruppo animatori oppure l'intero gruppo, tramite votazione segreta, a decretare la squadra più creativa.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI), si può scegliere di trasformare le attività in giochi (come suggerito anche nelle istruzioni). La terza fase, che è un po' più complessa, prevede una particolare attenzione nel verificare che l'azione compiuta sia davvero impossibile da svolgere senza l'aiuto degli altri. Si possono applicare delle penalità in caso di movimenti parzialmente svolti in collaborazione.

CONDIVISIONE: alla fine, riflettere con i ragazzi su quanto l'essere creature umane implichi il dover accettare il limite del dolore e della tristezza. Nell'esperienza di questa attività, dare dei limiti al movimento significa in realtà arricchirlo, perché aumenta la consapevolezza e costringe a sperimentare più varianti all'interno delle possibilità fornite. Il limite si trasforma, quindi, in un legame. La tristezza e il dolore spesso attivano una sorta di "sistema di attaccamento" che ci consente di segnalare all'altro il bisogno che abbiamo della sua presenza in momenti di difficoltà e costituisce le fondamenta delle nostre relazioni affettive più importanti. Quando si è nel dolore si pensa che l'esperienza durerà per sempre e che non ci sia via d'uscita. Al contrario, scoprire il legame, l'appoggio all'altro, consente, nel presente, di ritrovare una strada senza smarrirsi.



ATTIVITÀ: SOP-PORTARE IL DOLORE

FINALITÀ: imparare a riconoscere e ad accogliere la tristezza e il dolore come primo passo per accettarli e non lasciare loro il potere di decidere della nostra vita; imparare a condividere il dolore per essere più forti.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 30'

OCCORRENTE: (per ciascun ragazzo) una scatola di cartone senza coperchio come una scatola di scarpe o una costruita di cartoncino in formato A4; (facoltativi) materiali vari come stoffe, pennarelli o gessetti colorati, bottoni o altro materiale di recupero, giornali, colla.

ISTRUZIONI: l'attività si suddivide in due fasi.

FASE 1. Ad ogni partecipante verrà richiesto di scrivere una frase, una poesia, una parola che risponda a questa domanda "cosa è per me il dolore?" da incollare dentro la scatola.

FASE 2. I ragazzi saranno divisi in gruppi composti da 4 persone (se sono dispari due persone si muoveranno insieme). Ogni gruppo, a turno (uno alla volta), dovrà creare una staffetta da un punto a un altro della sala chiaramente prestabiliti. Il movimento avverrà in questo modo: al via, il ragazzo n. 1 del gruppo dovrà trasportare la propria scatola con le mani dirigendosi verso il punto di arrivo, dove ci sarà il n. 2 ad attenderlo con la propria scatola. Il n. 1 e il n. 2 dovranno tornare al punto di partenza trasportando le rispettive scatole assieme, senza usare le mani bensì con qualsiasi altra parte del corpo. Al punto di partenza ci sarà il n. 3 ad attenderli, per ripartire insieme verso il punto di arrivo, trasportando la propria scatola assieme a quella degli altri, sempre senza utilizzare le mani. Al punto di arrivo, ci sarà il n. 4 che, mantenendo la stessa regola dovrà, assieme agli altri, trasportare la propria scatola fino al punto di partenza. È importante che i membri del gruppo trasportino tutti assieme le scatole.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11 - 14 ANNI) l'attività può essere trasformata in un gioco nel quale vincerà la squadra che, nel minor tempo possibile e senza far cadere le scatole, riuscirà a completare la staffetta. Se il tempo a disposizione è maggiore, anziché scrivere soltanto, si può chiedere ai ragazzi di ricreare, all'interno della scatola, il dolore descritto, utilizzando materiali (colori, stoffe, bottoni, collage, materiali di recupero) e tecniche varie.

CONDIVISIONE: l'attività diventa un'occasione importante per far comprendere ai ragazzi quanto la collaborazione sia davvero una via per condividere e sopportare i dolori che ciascuno sperimenta nella propria vita e che deve imparare a riconoscere.



IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Gv 3, 14-21

In quel tempo, Gesù disse a Nicodemo: «Come Mosè innalzò il serpente nel deserto, così bisogna che sia innalzato il Figlio dell'uomo, perché chiunque crede in lui abbia la vita eterna. Dio infatti ha tanto amato il mondo da dare il Figlio unigenito perché chiunque crede in lui non vada perduto, ma abbia la vita eterna. Dio, infatti, non ha mandato il Figlio nel mondo per condannare il mondo, ma perché il mondo sia salvato per mezzo di lui. Chi crede in lui non è condannato; ma chi non crede è già stato condannato, perché non ha creduto nel nome dell'unigenito Figlio di Dio. E il giudizio è questo: la luce è venuta nel mondo, ma gli uomini hanno amato più le tenebre che la luce, perché le loro opere erano malvagie. Chiunque infatti fa il male, odia la luce, e non viene alla luce perché le sue opere non vengano riprovate. Invece chi fa la verità viene verso la luce, perché appaia chiaramente che le sue opere sono state fatte in Dio».

COMMENTO AL VANGELO

In questo vangelo ci viene proposto un insolito **PARAGONE TRA LA MORTE DI GESÙ E L'ATTIVITÀ DI MOSÈ** che, come un bravo artigiano, si mette a fare un serpente di rame nel deserto. Cosa significa? Durante la lunga marcia di trasferimento dall'Egitto alla terra promessa, il popolo ebraico si è ribellato molte volte, spesso rimpiangendo e preferendo le certezze della schiavitù alla novità della libertà. E così si lamentano e protestano contro Dio e contro Mosè accusati di volere la loro morte. Il popolo sta mentendo, perché Dio tramite Mosè lo ha liberato per dargli una terra dove scorre latte e miele, per renderlo protagonista della vita. E nel deserto non gli ha mai fatto mancare il sostentamento e l'acqua... però ad un certo punto si legge che *"Dio mandò loro dei serpenti velenosi, i quali mordevano la gente e un gran numero di Israeliti moriva"*. Questo perché secondo la Bibbia ciascuno viene punito con ciò con cui pecca.

Il serpente nella scrittura è simbolo della menzogna come indica la sua lingua biforcuta. E la menzogna uccide perché afferma ciò che non è (la morte) e nega ciò che c'è (la vita). Il popolo allora si pente, capisce di aver sbagliato e chiede la cura: e qui Dio dice a Mosè di fare un serpente di bronzo da mettere sopra un'asta: *"chiunque dopo essere stato morso lo guarderà, resterà in vita"*. Come mai? Perché il serpente rappresenta anche il passaggio del contrario. Cambia pelle pur rimanendo sé stesso, quando si morde la coda rappresenta la morte che esce dalla vita, e la vita che genera la morte, il grande ciclo delle inversioni. Così il suo veleno può uccidere in pochi istanti o essere una portentosa medicina. E allora il serpente innalzato sull'asta diviene segno e anticipazione del corpo di Gesù anch'esso innalzato sulla croce. L'apparente sconfitta diventa il luogo della vittoria, il tempo della menzogna si fa proclamazione della verità, la sua morte il dono della vita eterna per chiunque lo fissa. Chiederli di guardare al Figlio dell'uomo innalzato in croce (come il serpente innalzato da Mosè) significa dirci in modo chiaro che ciò che sembra una storia di morte, in realtà è **UNA STORIA D'AMORE** e che chi guarda il Crocifisso, riceve vita e salvezza. L'amore smisurato del Padre si misura in un senso di giustizia del tutto differente da quello cui noi siamo abituati: Cristo non condanna, salva!

GIOCO SUL VANGELO: STRANE OLIMPIADI

FINALITÀ: riflettere sul contrasto tra la luce, simbolo di Dio nel mondo, e la tenebra, in cui si celano le paure che non permettono agli uomini di fiorire in pienezza.

DESTINATARI: 8-11 anni **DURATA:** 120' **SPAZIO NECESSARIO:** aperto.

OCCORRENTE: (per ogni squadra) cancelleria/materiali da riciclo vari (A4, pennarelli, forbici, colla, penne, scatole, carta crespata, ...); un sole di cartoncino per squadra; 10 immagini di vari fiori col nome scritto sopra; fogli con il significato dei fiori, semini in numero pari ai giocatori, alcuni colorati; suoni registrati della natura "paurosi" (es. sibilo del vento); cassette da frutta.

ISTRUZIONI: i ragazzi vengono suddivisi in squadre di massimo 8 giocatori che affronteranno 4 gare a punteggio connesse l'una con le altre.

GARA 1: il gioco consiste nell'abbinare correttamente ogni vaso di fiore al suo significato in due minuti. Ogni combinazione giusta vale 3 punti. Alla fine, come simbolo di prova superata, ogni giocatore riceverà un semino (uno di loro riceverà un semino colorato, ma gli altri non devono saperlo; accortezza degli animatori sarà consegnare i semi con discrezione).

GARA 2: è una rivisitazione del classico gioco "assassino". I giocatori camminano singolarmente in ordine sparso nella stanza, sapendo che ci sono: un assassino (con l'obiettivo di mietere più vittime possibile facendogli l'occhiolino) e un poliziotto (con lo scopo di catturarlo). Chi viene "ucciso", si siede a terra nel punto in cui si trova. In questa variante, i poliziotti sono quelli con i semini colorati (simbolo della luce); l'assassino sarà un animatore (conviene che più animatori partecipino a questa fase, per confondere le acque). Il poliziotto che scova prima l'assassino (simbolo di paura) vince la manche e 5 punti per la sua squadra.

GARA 3: le varie squadre si siedono in cerchio e, ad occhi chiusi, ascoltano i rumori/versi della natura registrati: scriveranno su un foglio quelli che hanno riconosciuto, ricevendo un punto per ogni traccia riconosciuta.

GARA 4: con materiali da riciclo, cancelleria e una cassetta di frutta, le squadre dovranno costruire un personale giardino in 15 min di tempo, cercando di abbellirlo il più possibile. Gli animatori assegneranno 5 punti al più completo e via via a scalare. Insieme ai punti, in ogni giardino viene posto il sole di cartoncino

Vince la squadra che dopo la 4° gara ha stabilito il punteggio più alto.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: gli animatori devono essere attenti non perdere mai il controllo della situazione o l'imparzialità anche quando partecipano alle gare.

CONDIVISIONE: a conclusione, riportare l'attenzione sull'immagine finale del sole che illumina tutti i giardini; esso richiama la simbologia della luce presente nel vangelo e avvia la riflessione su quanto i nostri giardini non abbiano bisogno della tenebra della paura per crescere, ma della luce della verità che si trova solamente in Dio.

ATTIVITÀ: VIDEO RICORDO

FINALITÀ: riconoscere e raccontare ricordi significativi per il proprio percorso di vita.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 60'

OCCORRENTE: (per ciascun ragazzo) 3/4 foto ricordo, uno smartphone e/o macchina fotografica; un computer, fogli e penne per tutti.

ISTRUZIONI: l'attività consiste nella creazione di un video nel quale ogni ragazzo mostrerà 3/4 fotografie del suo passato, raccontando una breve storia legata ad ogni scatto e perché lo ritiene importante nel suo percorso di crescita. Prima di tutto occorre che ogni ragazzo porti con sé le fotografie in formato cartaceo o digitale. Successivamente, osservando le fotografie, i ragazzi scriveranno sui fogli dei brevi testi per ogni scatto (questi diventeranno la voce narrante del video).

FORMATO CARTACEO. I ragazzi posizioneranno le fotografie su una superficie piana nell'ordine che hanno scelto, posizioneranno lo smartphone o la macchina fotografica in modo da inquadrare bene una fotografia e, scorrendole lentamente, le mostreranno leggendo i testi da loro scritti. In questo modo, creeranno un breve video-racconto che raccoglierà i loro ricordi più significativi.

FORMATO DIGITALE. Le fotografie verranno caricate su un computer o su uno smartphone dotato di applicazioni di montaggio audio-video (DaVinci Resolve, iMovie o Quick). Verranno posizionate in sequenza e unite all'audio dei testi (questi si possono facilmente registrare con l'app registratore del telefono o con programmi come Audacity sul computer). Le fotografie e la voce narrante potranno essere accompagnate da un brano musicale o da una canzone.

Le due modalità di creazione dei video non sono vincolanti. Si possono trasporre le fotografie cartacee in formato digitale tramite una fotografia o l'acquisizione dello scatto, e le fotografie digitali possono diventare cartacee tramite la stampa.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: se ci sono ragazzi poco pratici nell'uso di smartphone e di programmi di montaggio, può essere utile fare un piccolo "mini-corso" iniziale per tutti o affiancare loro un animatore. Per chi sceglie di accompagnare la musica alle fotografie, occorrerà farli ragionare su brani che siano collegati al loro contenuto o che evocino il periodo in cui sono state scattate. Volendo, i video potranno essere uniti in un grande video-ricordo collettivo.

Con i preadolescenti (11-14 ANNI) può essere utile fornire delle domande guida che aiutino a scrivere i testi. Per esempio: Quando è stata scattata la fotografia? Dove? Con chi eri? Perché è importante lo scatto? Chi ha scattato la fotografia?

CONDIVISIONE: alla fine dell'attività, i ragazzi potranno mostrare i loro video-ricordo e condividere ciò che hanno provato ripercorrendo quelle memorie. Cosa rende un ricordo più importante di un altro? Come abbiamo scelto proprio quella fotografia? C'è un'immagine che avremmo voluto inserire nel video, ma di cui non abbiamo fotografie?

ATTIVITÀ: DARE UN'ANIMA AI RICORDI

FINALITÀ: rappresentare un ricordo significativo attraverso un'immagine evocativa.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 60'

OCCORRENTE: almeno 25/30 foglietti a ragazzo (della dimensione di un foglio A4 diviso in 4 parti), matite e colori per ognuno, mollette o fermacarte, una sorgente luminosa (finestre, tablet, luci artificiali,...).

ISTRUZIONI: l'attività consiste nella creazione di un Flip-Book, ovvero di una sequenza di disegni che, fatti scorrere con un dito, prendono vita (tipo cartone animato). Sul web si trovano facilmente dei video tutorial (es. video "Costruisci il tuo Flipbook!" del Museo Nazionale del Cinema su Youtube). L'obiettivo dell'attività è scegliere un ricordo significativo, ricordarsi ciò che si era provato in quel momento e cercare di trasporlo in una breve immagine simbolica animata. Ad esempio: la vittoria ad una partita di pallacanestro rappresentata con un pallone che entra nel cesto; il raggiungimento di un obiettivo con un fuoco d'artificio; un evento appassionante con un cuore che batte o con un fuoco che arde,... Bisogna ricordarsi che più complesse sono le animazioni, più foglietti e tempo occorrono! Ultimati i Flip-Book, i ragazzi possono inserire nell'ultima pagina una breve descrizione del ricordo.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: è importante che i ragazzi estrapolino dal ricordo delle immagini semplici, ma che rappresentino a pieno ciò che avevano provato. Sarà utile fornirgli degli esempi in prima persona, grazie a dei prototipi creati dagli animatori in modo da spronarli a trovare le loro uniche e originali immagini!

Con i preadolescenti (11-14 ANNI) occorre fare attenzione affinché creino immagini semplici e facili da replicare.

CONDIVISIONE: nell'ultima parte dell'attività si potrà creare un cerchio per passarsi il Flip-book di mano in mano. A giro ultimato, ogni ragazzo spiegherà il proprio ricordo e i motivi per cui ha deciso di rappresentarlo in quel modo. Il ricorso al flipbook sarà il pretesto per spiegare ai ragazzi che i nostri ricordi non sono statici e cristallizzati in un passato immobile, ma devono essere in continuo movimento per generare un cambiamento anche nel nostro presente.

ATTIVITÀ: DIVENTARE UN RICORDO

FINALITÀ: riconoscere gli elementi fondamentali del proprio presente, quelli che resteranno un ricordo importante anche nel futuro.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 60'

OCCORRENTE: smartphone e/o macchina fotografica; (con i più piccoli) fogli e penne.

ISTRUZIONI: L'attività consiste nel creare una video-intervista ad ogni ragazzo chiedendogli di descriversi il più sinceramente possibile. Si può cominciare con il nome, l'età e l'anno di registrazione del filmato. Successivamente si possono fare domande riguardo la scuola, le passioni, gli hobbies, lo sport, le amicizie, la famiglia ma anche sui propri difetti e le proprie capacità, aspetti su cui si vuole migliorare e sogni da realizzare. Relativamente ad ogni ambito, ciascuno deve individuare un unico elemento, che ritiene il più importante e degno di essere assolutamente ricordato. Una volta finite le domande, il ragazzo porrà delle domande da lui scelte al se stesso del futuro, chiudendo così la video-intervista. Ultimato il video, lo si trasferirà su una chiavetta e lo sigillerà in una busta, da nascondere nel proprio luogo segreto (da non dimenticare!). Ogni ragazzo dovrà segnarsi una data in cui riaprire la busta, a seconda delle domande che si è posto per il futuro, anche a distanza di molti anni.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: è bene indirizzare i ragazzi alla scelta di poche, ma precise domande, che invitino ad una risposta aperta ad argomentazioni (non solo "Sì" o "No"). Le domande poste ai ragazzi è bene sceglierle in base al loro carattere e al loro percorso personale, affinché le risposte possano diventare un utile confronto per il futuro.

Con i preadolescenti (11-14 ANNI) è importante far precedere l'attività della registrazione da quella di elaborazione delle risposte in forma scritta, in modo da arrivare pronti alla produzione del video.

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, si può chiedere ad ogni ragazzo quali sono le impressioni e le sensazioni che ha provato durante la realizzazione dell'attività e come è avvenuta la scelta del ricordo da circoscrivere ad ogni determinato ambito. Quali esperienze che viviamo ogni giorno diventano perfetti ricordi da portare con noi nel futuro? Cosa fa della nostra quotidianità qualcosa di speciale?



ANSIA E ANGOSCIE

IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Gv 12, 20-33

In quel tempo, tra quelli che erano saliti per il culto durante la festa c'erano anche alcuni Greci. Questi si avvicinarono a Filippo, che era di Betsaida di Galilea, e gli domandarono: «Signore, vogliamo vedere Gesù». Filippo andò a dirlo ad Andrea, e poi Andrea e Filippo andarono a dirlo a Gesù. Gesù rispose loro: «È venuta l'ora che il Figlio dell'uomo sia glorificato. In verità, in verità io vi dico: se il chicco di grano, caduto in terra, non muore, rimane solo; se invece muore, produce molto frutto. Chi ama la propria vita, la perde e chi odia la propria vita in questo mondo, la conserverà per la vita eterna. Se uno mi vuole servire, mi segua, e dove sono io, là sarà anche il mio servitore. Se uno serve me, il Padre lo onorerà. Adesso l'anima mia è turbata; che cosa dirò? Padre, salvami da quest'ora? Ma proprio per questo sono giunto a quest'ora! Padre, glorifica il tuo nome». Venne allora una voce dal cielo: «L'ho glorificato e lo glorificherò ancora!». La folla, che era presente e aveva udito, diceva che era stato un tuono. Altri dicevano: «Un angelo gli ha parlato». Disse Gesù: «Questa voce non è venuta per me, ma per voi. Ora è il giudizio di questo mondo; ora il principe di questo mondo sarà gettato fuori. E io, quando sarò innalzato da terra, attirerò tutti a me». Diceva questo per indicare di quale morte doveva morire.

COMMENTO AL VANGELO

In questo brano si torna a parlare di un **PERSONAGGIO INQUIETANTE**, il Nemico, il Diavolo qui definito come il principe di questo mondo che ora "sarà gettato fuori". Come mai viene definito così? Il mondo non è opera di Dio e di Gesù Cristo nel quale "tutte le cose sono state fatte"? In realtà la parola Principe può essere tradotta anche con governatore che spiega meglio il senso dell'espressione. Il diavolo è il governatore del mondo non perché lo ha fatto lui, ma perché lui ha inventato un modo di gestirlo che tutti sono tentati di seguire. È il modello dello scambio, del "nessuno fa niente in cambio di niente", del "fidarsi è bene ma non fidarsi è meglio" e simili. In fondo, dice il Nemico, la gratuità non esiste e quindi tanto vale arrangiarsi, **TUTTI CONTRO TUTTI**. A fondamento di questa visione del mondo, c'è la persuasione di essere radicalmente soli, per cui occorre arrangiarsi cercando di mangiare l'altro prima di esserne mangiati. Per il Nemico, anche Dio sta a questo gioco, perché ha creato l'uomo per poi disinteressarsi di lui, o al massimo, se ne interessa per portargli via, in un gioco sadico, ciò che prima gli ha dato. La sua strategia non è fatta tanto di gatti neri, corna e zolfo, quanto, più efficacemente, di menzogne che portano gli uomini a dividersi tra loro e da Dio. Ma ora il governatore di questo mondo viene cacciato fuori, viene sconfitto. Il modo di morire di Gesù è la smentita di tutte le affermazioni del Nemico. Gesù è la gratuità fatta persona, in lui si vede il volto del Padre premuroso verso ogni suo figlio, sia quando fa il bravo sia quando non lo è; **LUI È IL MEDICO** che si occupa di ogni ferita per guarirla. Lui è l'amico che resta fedele anche quando tutti lo abbandonano. "Amico con un bacio tradisci il Figlio dell'uomo?" È detto a Giuda, ma è detto anche a ciascuno di noi quando sedotti dalla menzogna pensiamo che non sia un buon affare e allora lo molliamo. Gesù lo fa volentieri anche se gli costa la vita. È una morte che, come quella del chicco, ha già in sé il germe della vita nuova, il **GERME DELLA RISURREZIONE**.

GIOCO SUL VANGELO: CACCIA ALLA PAROLA

FINALITÀ: far riecheggiare tra i ragazzi le affermazioni di Gesù per imparare a conoscerlo meglio e sapere sempre più cose di questo personaggio così misterioso che i Greci vogliono vedere.

DESTINATARI: 8-11 anni **DURATA:** 30' **SPAZIO NECESSARIO:** chiuso/aperto.

OCCORRENTE: cartine orienteering; biro; prima e seconda parte delle frasi; fogli; colla; buste.

ISTRUZIONI: a seconda del numero dei ragazzi si può valutare se dividerli in squadra oppure lasciare che ognuno giochi per sé. Il gioco è un orienteering tra le frasi di Gesù riportate in questo brano. Ogni squadra o ragazzo riceve la cartina in cui sono segnati i luoghi in cui sono presenti le lanterne (punti sulla mappa) da cui passare per vincere il gioco. In ogni luogo occorre trovare la lanterna e prendere il foglietto con l'inizio della frase di Gesù. Si chiede ai ragazzi la massima onestà nel prendere un solo biglietto perché in ciascuna lampada passano tutti i giocatori. Recuperata la frase i giocatori continuano l'orienteering fino a quando non trovano tutte le lanterne e le rispettive frasi. Quando la squadra ha tutte le frasi in mano si recano dall'animatore per mostrargliele e per ricevere una busta con all'interno la seconda parte di tutte le frasi, un foglio e la colla. Compito ultimo della squadra è quello di incollare sul foglio la prima parte della frase recuperata con l'orienteering e di seguito la seconda parte nella busta. Per esempio: (parte 1) "se il chicco di grano caduto in terra" (parte 2) "non muore rimane solo". Vince la squadra che per prima supera tutto l'orienteering e attacca correttamente tutte le frasi.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: se il gioco risultasse corto utilizzando solo le frasi di questo brano, si potrebbe scegliere di aggiungerne altri.

CONDIVISIONE: a partire dalla verifica della correttezza delle frasi scritte si condivide con i ragazzi la conoscenza che abbiamo del vangelo. Siamo come i Greci che hanno sentito parlare di Gesù e lo vogliono vedere o non ci interessa più di tanto l'incontro con lui?

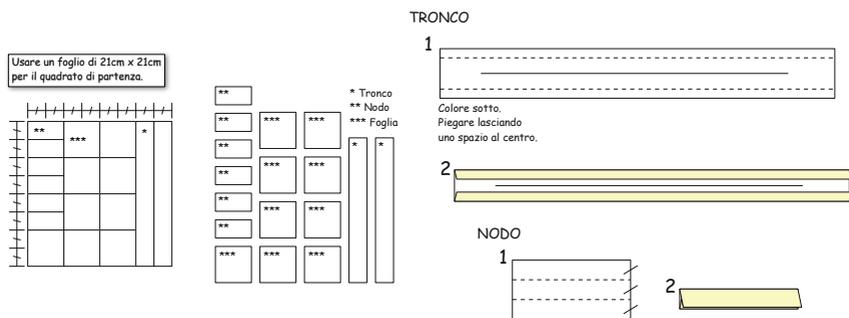


ATTIVITÀ: BAMBÙ ZEN

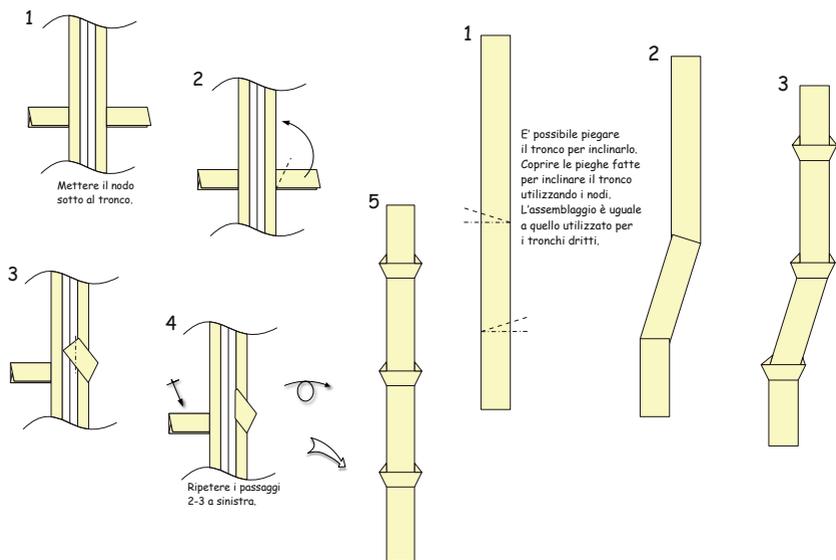
FINALITÀ: costruire una farfalla.

OCCORRENTE: fogli quadrati in formato 21x21cm, cartoncini.

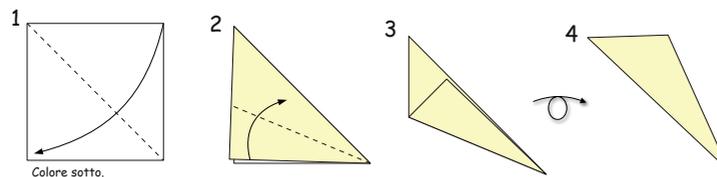
ISTRUZIONI: prima di iniziare la realizzazione dell'origami, è importante creare un clima "rilassato" con una musica di sottofondo strumentale. Al via, ogni partecipante piega alcuni pezzi che unisce alla composizione di gruppo raccontando, di volta in volta e con semplicità, quali sono le proprie principali ansie ed angosce.



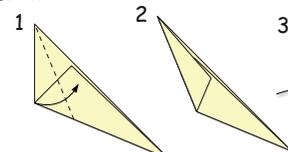
ASSEMBLAGGIO DEI NODI



FOGLIA #1

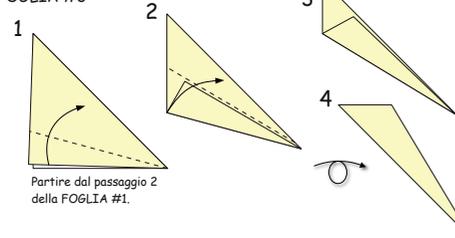


FOGLIA #2

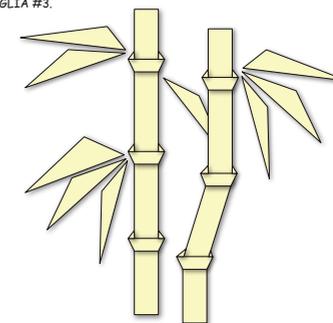
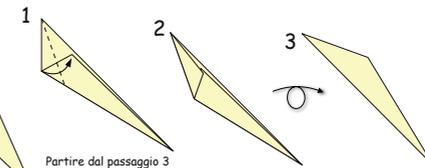


Partire dal passaggio 3 della FOGLIA #1.

FOGLIA #3



FOGLIA #4



ATTIVITÀ: INTRAPPOLATI NELLA RAGNETELA

FINALITÀ: intrappolare nella ragnatela le nostre ansie.

OCCORRENTE: tavolette di legno (una per partecipante), chiodini (almeno una cinquantina per partecipante), martelli, filo di lana o spago, foglietti, sagome di ragnatela.

ISTRUZIONI: ogni partecipante posiziona sulla tavoletta la sagoma e martella i chiodi negli incroci delle linee. Il chiodo deve sporgere per circa 1 cm dal legno. Poi con il filo creare l'intreccio della ragnatela, sfruttando il chiodi. Dopo aver realizzato la ragnatela associare ad ogni estremità un foglietto con scritta un'ansia/angoscia.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: disporsi in ascolto attivo verso i singoli ragazzi o i piccoli gruppi che lavorano, in modo da facilitare l'emergere di loro angosce e paure. Alcune, più dolorose, potrebbero non emergere, non insistere in questi casi.

CONDIVISIONE: i ragazzi, se lo desiderano, possono gridare contemporaneamente a voce alta le ansie che li attanagliano, imbrigliandole così definitivamente nella tela.

QR CODE: inquadra per vedere il video delle due attività



ATTIVITÀ: QUADRI A METÀ

FINALITÀ: affrontare le ansie e le angosce quotidiane, imparando a dividerle.

DESTINATARI: 11-16 anni **DURATA:** 60'

OCCORRENTE: quadri stampati in A6 circa e già divisi a metà, fogli in A5 circa, matite colorate e pennarelli.

ISTRUZIONI: preliminarmente gli educatori avranno preparato il materiale necessario stampando una serie di quadri scelti che possono parlare di ansia, angoscia, paura (ma non necessariamente). I quadri stampati devono essere tagliati a metà e ciascuna metà deve essere attaccata su due fogli diversi grandi il doppio. Ognuno di questi fogli deve, quindi, avere metà stampa del dipinto e l'altra metà libera.

Per cominciare, si mostreranno ai ragazzi i seguenti quadri:

- "L'urlo", di E. Munch, 1893-1910, Galleria Nazionale Oslo
- "Studio dal ritratto di Innocenzo X", di F. Bacon, 1953, Art Center, Des Moines, Iowa
- "L'incubo", J.H. Fusli, 1781, Detroit Institute of Arts, Detroit

Si chiederà loro di ipotizzare quali possano essere le ansie, le paure, le angosce che vivono i soggetti dei quadri e di provare a tradurre quelle ansie rileggendo la propria quotidianità. Conclusa questa parte di confronto iniziale, a ciascun ragazzo verrà dato uno dei fogli (quelli preparati in precedenza con metà dipinto), e gli si chiederà di disegnare nell'altra metà del foglio (quella bianca libera), completando la prima metà del quadro, tutto questo senza sapere come prosegue l'originale.

Alla fine dell'attività sarà bello vedere come i ragazzi che avevano le due metà dello stesso quadro, abbiano completato in maniera diversa le opere.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: bisogna evitare che i ragazzi che hanno le due metà dello stesso quadro si siedano vicini. Scegliete quadri astratti o comunque con disegni facilmente "proseguibili" e chiedete ai ragazzi di completare anche gli sfondi. Avere una musica di sottofondo aiuta sempre; scegliete musica anche di stile ed epoche diverse: la varietà stimola l'immaginazione!

Con i preadolescenti (11-14 ANNI) è molto importante pensare delle domande dirette per avviare il confronto iniziale: es. In che occasione ti viene da urlare come il soggetto di Munch?

CONDIVISIONE: le nostre ansie e angosce rendono ogni traguardo irraggiungibile. Di fatto, riusciremo a superarle solo se sapremo dividerle, farle a metà, dividerne la gravosità. Se raddoppiamo le forze, infatti, il peso e le fatiche si dimezzeranno. Alla fine dell'attività sarà interessante anche confrontare i quadri originali con le due versioni realizzate dai ragazzi. Chiedete ai ragazzi che storia si sono immaginati e magari confrontatela con qualche nozione che avrete preliminarmente recuperato sul quadro originale.



IN ASCOLTO DELLA PAROLA: Mc 11,1-10

Quando furono vicini a Gerusalemme, verso Bètfage e Betania, presso il monte degli Ulivi, Gesù mandò due dei suoi discepoli e disse loro: «Andate nel villaggio di fronte a voi e subito, entrando in esso, troverete un puledro legato, sul quale nessuno è ancora salito. Slegatelo e portatelo qui. E se qualcuno vi dirà: "Perché fate questo?", rispondete: "Il Signore ne ha bisogno, ma lo rimanderà qui subito"». Andarono e trovarono un puledro legato vicino a una porta, fuori sulla strada, e lo slegarono. Alcuni dei presenti dissero loro: «Perché slegate questo puledro?». Ed essi risposero loro come aveva detto Gesù. E li lasciarono fare. Portarono il puledro da Gesù, vi gettarono sopra i loro mantelli ed egli vi sali sopra. Molti stendevano i propri mantelli sulla strada, altri invece delle fronde, tagliate nei campi. Quelli che precedevano e quelli che seguivano, gridavano: «Osanna! Benedetto colui che viene nel nome del Signore! Benedetto il Regno che viene, del nostro padre Davide! Osanna nel più alto dei cieli!».

COMMENTO AL VANGELO

Gesù sta per entrare a Gerusalemme, la città in cui dovrà subire un tremendo supplizio per poi risorgere. Lo ha già detto tre volte ai discepoli, che però sono ancora increduli e non capiscono il senso della sua morte.

Se è il Messia perché deve morire? Non potrebbe evitare questa esperienza tremenda ed entrare subito nella gloria, insegnando anche a noi a fare altrettanto? Gesù sa però che se saltasse questa esperienza non potrebbe essere veramente il **SALVATORE DELL'UMANITÀ**, che si è condannata con il peccato a sperimentare la morte nel modo angoscioso che tutti conoscono.

È all'interno di questa esperienza di fallimento, di delusione e di separazione che Gesù vuole entrare, per compiere il suo esodo verso la vita eterna e quindi aiutare noi a saper **ENTRARE NELLA MORTE IN UN MODO DIVERSO**.

Quanto gli è accaduto e il modo di vivere la sua fine non sono accaduti per caso, ma sono stati lungamente capiti nella preghiera e scelti consapevolmente. È questo che l'evangelista ci vuol dire con l'episodio apparentemente inspiegabile di Gesù che sa esattamente dove si trova il puledro che gli serve e chi farà delle domande ai discepoli. È un modo narrativo per dire che Gesù sa esattamente quello che lo aspetta, ma che desidera farlo per darci la lezione definitiva su come **SCONFIGGERE LA PAURE** e raggiungere la vita che non deperisce.

Ora la folla lo acclama come un re, mostra rispetto, stende i mantelli a terra, pronuncia parole di lode, in altre parole fa il tifo per Lui, benché di lì a poco, quella stessa folla farà il tifo per Barabba, mandando Gesù a morire. Lui non cade vittima dell'illusione e va avanti.

GIOCO SUL VANGELO: OTTIMO UDITO

FINALITÀ: entusiasarsi nel rendere grazie e lode a Dio.

DESTINATARI: 8-11 anni **DURATA:** 90' **SPAZIO NECESSARIO:** aperto/chiuso.

OCCORRENTE: (per ogni componente) 1 penna; 2 blocchetti di foglietti; post-it.

ISTRUZIONI: i ragazzi sono suddivisi in squadre. Ogni squadra si compone come segue: deve essere prima di tutto costituita da almeno un componente "musicista" che suoni uno strumento a sua scelta (chitarra, tastiera, batteria, tromba, sax, violino, flauto, maracas, cembalo, triangolo, bonghi,...). Poi al suo interno sarà presente la sezione degli "autori e compositori", che comporranno un breve canto di acclamazione Osanna; vi sarà inoltre la sezione "coro", che canterà suddividendosi in varie timbriche la melodia inventata dai compositori e suonata dal/dai musicista/i; infine, ogni squadra sceglierà un campione, "la talpa", che bendato, dovrà riconoscere, fra le tante, l'Osanna della sua squadra. Alle squadre vengono dati 30 minuti per comporre e provare l'Osanna. La talpa ascolterà e imparerà con i compagni l'acclamazione cantata. Al via del conduttore tutte le squadre contemporaneamente si esibiranno nel proprio "Osanna" e le talpe di ogni squadra, sedute di fronte alla propria squadra e bendate, dovranno cercare di riconoscere il proprio Osanna, alzandosi e andando a posizionarsi in piedi davanti al gruppo che ritengono stia suonando e cantando la propria acclamazione. Vincono "le talpe" che riconoscono l'Osanna della propria squadra.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: sostenere le squadre nella fase di composizione e prova del proprio Osanna, facendo in modo che tutti abbiano un ruolo che permetta loro di partecipare, divertirsi e pregare cantando con il massimo dell'entusiasmo.

CONDIVISIONE: per vivere un'avventura e fare esperienza è importante visitare luoghi ma soprattutto incontrare persone significative. Non dobbiamo mai perdere il desiderio dell'annuncio muovendosi verso nuove esperienze ed avventure.



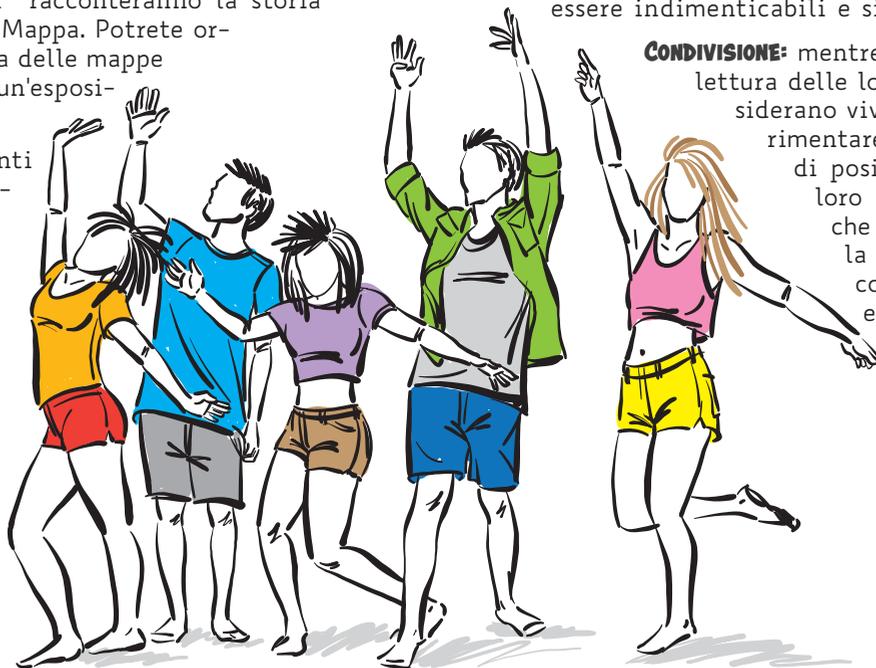
ATTIVITÀ: LA MAPPA DEL TESORO**FINALITÀ:** individuare quello che rende avventurosa la vita.**DESTINATARI:** 11-16 anni**DURATA:** 90'**OCCORRENTE:** carta da disegno o fogli grandi per ciascun gruppo, penne, colori di ogni tipo, matite.**ISTRUZIONI:** l'attività si divide in due fasi.

FASE 1. Chiedete ai ragazzi di suddividersi in gruppi e di disegnare una "Mappa del Tesoro" in cui sia rappresentato il percorso dell'avventura, i luoghi significativi, gli ostacoli e i nemici da superare, il tesoro finale. Accanto, andrà riportata una legenda in cui, ad ogni elemento della mappa, viene esplicitato il riferimento con la vita reale: cosa è per noi un vero tesoro, quali ostacoli ci impediscono di raggiungere il tesoro, quali luoghi/esperienze dobbiamo certamente affrontare (es. il tesoro di qualcuno può essere la realizzazione professionale; gli ostacoli: la pigrizia, lo scoraggiamento, ...; le esperienze/realtà obbligatorie: lo studio, la famiglia, ...).

FASE 2. Partendo dal disegno, i gruppi dovranno scrivere una storia coinvolgente e strutturata con un inizio, uno sviluppo e una conclusione. L'avventura alla ricerca del tesoro dovrà contenere anche la descrizione delle emozioni, dei pericoli e degli incontri che avverranno durante l'esperienza. Chiedete loro di utilizzare più immaginazione e più dettagli possibili per rendere l'avventura realistica e coinvolgente. Alla fine dell'attività, ogni gruppo potrà presentare agli altri la propria avventura. I ragazzi racconteranno la storia dividendosi i vari ruoli e mostreranno la Mappa. Potrete organizzarvi anche per realizzare una mostra delle mappe disegnate dai gruppi, in modo da creare un'esposizione di avventure immaginarie.

ALCUNE ATTEZIONI EDUCATIVE: ai preadolescenti (11-14 ANNI) suggerite alcune ambientazioni specifiche (es. un'isola deserta, una foresta misteriosa o un'antica rovina), ponete alcuni limiti (es. il numero dei protagonisti), e fate loro scegliere il tesoro da una lista già predisposta.

CONDIVISIONE: inventare storie avvincenti ispirate alla propria vita è un buon modo per mettere a fuoco gli elementi che rendono avventurosa l'esistenza e gli ostacoli, le prove di coraggio che ci vengono richieste ogni giorno.

**ATTIVITÀ:** LETTERA DAL FUTURO**FINALITÀ:** riconoscere gli elementi che rendono un'esperienza indimenticabile, immaginandosi già adulti e scrivendo una lettera a sé stessi dal futuro.**DESTINATARI:** 11-16 anni**DURATA:** 60'**OCCORRENTE:** (per ciascun ragazzo/a) fogli o carta da lettere, penne.

ISTRUZIONI: chiedete ai ragazzi di immaginare di ricevere una lettera dal proprio sé del futuro. In questa lettera, si racconterà un'esperienza indimenticabile vissuta. Ognuno, quindi, scriverà la lettera a se stesso, descrivendo nel dettaglio l'esperienza vissuta e le emozioni provate. Possono essere esperienze reali o completamente inventate, ma in ogni caso, i ragazzi vanno incoraggiati ad esprimere gratitudine per l'esperienza e a riflettere su come questa li abbia influenzati nel corso della vita.

Alla fine dell'attività ognuno potrà leggere la propria lettera dal futuro al resto del gruppo. Potreste incoraggiarli a conservare la lettera e ad aprirla in un momento futuro (ad esempio dopo il diploma, prima dell'università o anche più in là nel tempo) per rivedere le speranze e i desideri del passato.

ALCUNE ATTEZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI) sarà importante fare degli esempi concreti (basati magari sull'esperienza personale degli animatori), in modo da agevolarli nella comprensione della richiesta, proprio stimolando una riflessione sulle esperienze che potrebbero essere indimenticabili e significative nella vita.

CONDIVISIONE: mentre i ragazzi scoprono nuove prospettive di lettura delle loro esperienze e riflettono su ciò che desiderano vivere, fate notare loro l'importanza di sperimentare sempre nuove avventure e creare ricordi positivi. Da adulti, questi saranno parte del loro racconto personale! Sottolineate, anche, che l'espressione dei sentimenti attraverso la scrittura può essere un modo terapeutico per elaborare e comprendere le proprie emozioni in particolari circostanze.

ATTIVITÀ: CREAZIONI ORDINARIE

FINALITÀ: scoprire l'importanza di non rinunciare ad un pizzico di creatività e avventura nella propria esperienza quotidiana.

DESTINATARI: 11-16 anni

DURATA: 60'

OCCORRENTE: (per ogni partecipante) un foglio, colori di diverso tipo. Due cartelloni.

ISTRUZIONI: l'attività si divide in due fasi.

FASE 1. Tutti i ragazzi, in gruppo, realizzeranno un cartellone/legenda in cui riporteranno, per ogni lettera dell'alfabeto, un'immagine simbolica o un colore (es. A: sole, B: stelle, C: onda, D: fiore, E: pennellate di azzurro, ...)

FASE 2. Ciascun ragazzo sceglierà una parola che rappresenta la sua quotidianità (es. studio, noia, amici, famiglia, ...) e riprodurrà sul proprio foglio un disegno coerente e creativo che rappresenti la parola attraverso gli elementi simbolici che corrispondono alle lettere della parola stessa.

Terminata la fase di scrittura per icone, sintetizzate in un unico disegno, comincerà l'avventurosa caccia alle parole nascoste nei disegni. Tutti dovranno individuare le parole scelte dai compagni e riscriverle su un cartellone su cui saranno poi attaccati anche i disegni stessi.

ALCUNE ATTENZIONI EDUCATIVE: con i preadolescenti (11-14 ANNI) è utile preparare in anticipo il cartellone con le lettere "crittografate".

CONDIVISIONE: al termine dell'attività, osservando i disegni, sarà importante sottolineare che la nostra quotidianità è un'avventura continua, in cui non sappiamo sempre quello che accadrà o in cui non sempre riusciamo a decodificare tutto. Nonostante questa incertezza, un pizzico di creatività e avventura è ciò che ci permette di rendere straordinario anche l'ordinario, per cui non dobbiamo mai rinunciarci.



IDEE

RIFLESSIONI SOCIAL

I nostri profili social rappresentano le "AUTOBIOGRAFIE" che più o meno consapevolmente scriviamo ogni giorno.

A partire dalle parole chiave di questo sussidio, trovate di seguito alcune "provocazioni" che ci invitano a ripensare o per lo meno ad interrogarci su quanto, di noi stessi, **STIAMO NARRANDO SUI SOCIAL.**

Potreste usare queste domande alla fine di ogni giornata, come parte conclusiva di una riunione di programmazione per animatori, o trovare il momento e il mezzo migliore per lasciare che ciascuno si **INTERROGHI INTIMAMENTE.**

ASCOLTO

Quando leggo una notizia pubblicata sui social, ascolto profondamente quello che mi si vuole comunicare o mi soffermo solo ai titoli?

FEDE

Dai miei profili, si scorge in qualche modo che credo in Gesù?

GIOIA

Chi guarda i miei profili può trovare dei suggerimenti per cercare più gioia nella quotidianità?

VALORI

Le foto che pubblico sui miei profili social tengono conto dei valori in cui credo o a volte seguono le mode del momento e, a posteriori, mi vergogno di alcune cose che ho pubblicato?

FELICITÀ

Quando vivo un'esperienza, me la godo pienamente o mi isolo e mi faccio distrarre dallo smartphone?

SERVIZIO

Ho mai usato i social network per aiutare qualcuno?

SPERANZA

I miei post e le mie pubblicazioni contengono messaggi di speranza o tendono più a parlare di sfiducia, tristezza, scoraggiamento?

ABILITÀ

Metto a disposizione degli altri (in particolare dei più anziani) le mie abilità sull'utilizzo dei social?

PREGI E DIFETTI

Mi mostro sui social per quello che sono? O fornisco una narrazione di me costruita e artificiale che non presenta in modo autentico i miei pregi e i miei difetti?

OSTACOLI E LIMITI

Quali ostacoli mi aiutano a superare i social? Quali ostacoli mi impongono, invece? So darmi un limite nell'utilizzo dei social?

FAMIGLIA

Quando pubblico foto che ritraggono la mia famiglia chiedo loro il permesso?

AMICIZIE

Incontro e trascorro abbastanza tempo in presenza con i miei amici? O c'è più spazio per la virtualità?

SOGNI

Uso i social network in maniera costruttiva per alimentare e cercare di rendere concreti i miei sogni? O sono solo un tempo speso nel pettegolezzo e nell'intrattenimento fine a se stesso?

CAMBIAMENTO

I social network influenzano in meglio o in peggio la mia vita? Mi cambiano in modo positivo o negativo?

ASPETTATIVE E DESIDERI

Dai contenuti che pubblico, si riesce a comprendere cosa mi aspetto e cosa desidero dalla vita? E cosa mi aspetto dai social?

MOTIVAZIONE

Quando accedo ai social, c'è sempre un motivo importante? O lo faccio ormai per abitudine anche quando non è necessario?

PAURE E FRAGILITÀ

Ho piena consapevolezza di espormi anche a dei rischi sui social? Mi pre-occupa abbastanza di non mettermi in pericolo?

RABBIA E ODI

Evito di lasciarmi andare o di incoraggiare hate speech (discorsi d'odio) sui social? Ho mai scritto un commento davvero cattivo verso qualcuno?

DISGUSTO

Mi disgusto dinanzi a video/immagini violente e sono attento/a a non farmi coinvolgere nella visione di video foto virali che ritraggono scene in cui si manca rispetto a qualcuno?

PASSIONI E INTERESSI

In tutto il tempo che trascorro sul web, cerco di impiegare un po' per approfondire un interesse e una passione che poi pratico nella vita reale?

IDENTIFICAZIONE

I personaggi famosi che "sponsorizzo" o seguo sui social, profumano almeno un po' di santità? O sono persone nelle quali è meglio non identificarsi?

DOLORE E TRISTEZZA

Davvero sfogare il mio dolore sui social mi aiuta? O avrei piuttosto bisogno di farmi aiutare davvero da qualcuno?

RICORDI

Durante un viaggio, un concerto, un'esperienza tra amici, pubblico qualche foto sui social per conservarne il ricordo o solo per mostrarlo agli altri con altre finalità?

ANSIA E ANGOSCE

Vivo con ansia l'esito delle mie pubblicazioni sui social reagendo male ai like che arrivano (o non arrivano) e ai commenti? O i social non influenzano troppo la mia quotidianità?

ESPERIENZE ED AVVENTURE

Racconto solo esperienze e avventure positive? O a volte pubblico storie/post che possono essere di cattivo esempio?

CARO DIARIO

La scelta del titolo richiama la **NARRAZIONE AUTOBIOGRAFICA** tipica del proprio **PERSONALE DIARIO**. Una scrittura intima e riflessiva che permette di esprimere emozioni e pensieri, mettere ordine tra fatti e ricordi, ma che può diventare anche **UN RACCONTO CONDIVISO** con amici e cerchie fidate, con le quali invitiamo a condividere quelle pagine delle proprie storie, che è importante per sé e per gli altri siano raccontate.

LINGUAGGIO: della radio, piattaforme online per web radio, podcast audio o video (es. di piattaforme gratuite Spotify, YouTube o Google Podcasts, ma anche molte altre a pagamento. Per musiche senza copyright esistono playlist gratuite, ad esempio su Yt o a pagamento disponibili sul web). Esempio di radio con racconti di ragazzi per ragazzi: www.radio-immaginaria.it

STRUTTURA DI PODCAST O RACCONTI WEB RADIO

Alcuni suggerimenti che i ragazzi possono valutare di tenere in considerazione in virtù dell'efficacia dei loro podcast o rubriche.

1. Scegliete a priori se **REGISTRARE IN DIRETTA** dalle piattaforme scelte o se registrare prima la rubrica radiofonica/podcast e caricarla in seguito. In ogni caso, occorre definire un calendario di dirette o caricamenti. Un buon microfono collegato a pc può essere utile, ma si può utilizzare anche direttamente il mic del dispositivo (pc, smartphone, tablet).

2. Se si tratta di trasmissioni di max 15' per un periodo di tempo breve (es. 2 mesi) non importa **REGISTRARE LA WEB-RADIO O IL PODCAST** presso il proprio tribunale di competenza. Per programmazioni più ampie invece occorre informarsi presso l'associazione delle emittenti cattoliche (<https://www.aeranticorallo.it>) e registrare l'emittente on air presso il tribunale di competenza del proprio comune.
3. Prima di registrare occorre stilare **UNA SCALETTA** minuto per minuto di cosa verrà detto e da chi con rispettivi inserti musicali, pubblicitari...
4. Fate in modo che i vostri racconti radiofonici abbiano un inizio, uno svolgimento e una fine **CHIARI E DEFINITI**.
5. Cercate di **ORGANIZZARE I VOSTRI INTERVENTI** in modo che una rubrica radiofonica dedicata al vostro racconto duri non più di 15 minuti e articolatela in mini-episodi per ciascun racconto della durata di 1,5-3 minuti massimo, che potete intervallare con musica e spot. Può aiutarvi suddividere i 15 minuti in 5 mini-episodi (ma anche 9 minuti in episodi da max 3 min) e immaginate di dover rispondere per ciascuno a una domanda specifica di un intervistatore, che potrete essere anche voi stessi che vi rivolgete domande introspettive.
6. Nei vostri mini-episodi devono essere descritti con chiarezza **FATTI E PERSONAGGI**, possibilmente con nome e riferimenti a luoghi e persone di fantasia, per tutelare la privacy di tutti. Per sapere come descrivere in maniera chiara, ricorriamo ad uno storico insegnamento: "soggetto, verbo, complemento".
7. Per dare corpo ai vostri mini-episodi e renderli efficaci potreste introdurli con un **IMMAGINE**, spiegarli a parole come da p.to 3 e utilizzare una musica di sottofondo che sottolinei l'emozione che corrisponde per voi a quella parte del racconto.
8. Raccontate con un **STILE UNICO E PERSONALE** che vi contraddistingue, non necessariamente caricaturale, ma "vostro".
9. Scegliete gli **ELEMENTI ESSENZIALI E SIGNIFICATIVI** del racconto, evitando dettagli di contorno, a meno che non rappresentino aneddoti simpatici da citare.
10. Far emergere perché il racconto è importante per voi, cosa vi ha insegnato e in cosa **PUÒ ESSERE UTILE AD ALTRI**.

COSA NARRARE?

Attualità, storie personali o di cronaca, consigli per altri ragazzi, emozioni e sentimenti, sogni, interessi, passioni, sport, gossip, amici, modi, scuola, genitori, cartoni animati, green, spot, news, messaggi di testimonial, interviste... Rispetto alle **ORASTORIE** parole chiave, alcuni suggerimenti tematici per le rubriche.

ASCOLTO

Episodi in cui i ragazzi si sono o non sentiti ascoltati. Decalogo radiofonico di consigli da parte dei ragazzi agli adulti per un buon ascolto.

FEDE

Cosa i ragazzi ritengono sia la fede? Cosa li porta a credere in Dio o a non crederci? Confronto radiofonico con un vescovo.

GIOIA

Raccolta di racconti di momenti di gioia con riflessione su cosa permette di provarla. Pillole radiofoniche di gioia: consigli dei ragazzi per donarsi piccoli momenti di gioia quotidiani.

VALORI

Si raccolgono interventi telefonici e chat per elaborare a più voci il "Manifesto dei valori dei ragazzi". Un padlet sul sito della radio può visualizzarne la progressione.

FELICITÀ

Quanto dura la felicità? Racconti dei ragazzi per misurare i più lunghi attimi di felicità effettivamente vissuti e misurati. Unità di misura per la felicità: minuti di canto, numero di risate; minuti in cui è durata un'espressione beata; stato di ipereccitazione da felicità...

SERVIZIO

Esperienze di servizio che hanno permesso loro di "svoltare" e che potrebbero essere utili anche ad altri. Tg radiofonico di notizie su enti e realtà presso cui svolgere servizi prosociali, educativi e pastorali significativi.

SPERANZA

I ragazzi coinvolti nella rubrica dispongono di una busta contenente "semi di speranza". Dove li pianterebbero e perché? Tramite chat radio, lettura radiofonica e geolocalizzazione delle richieste di chi ha bisogno dei "semi di speranza".

ABILITÀ

Racconti nei quali i ragazzi mettono in luce diversi tipi di talenti e abilità, individuali e di gruppo. Rubrica con esibizioni e racconti di abilità, OraSTORie got's talent.

PREGI E DIFETTI

Se fossi un'opera d'arte sarei... i ragazzi scelgono dipinti e opere d'arte per raccontare i propri pregi e difetti attraverso similitudine con arte. Presenza di un esperto d'arte in radio per qualche spunto di interpretazione delle principali opere citate.

OSTACOLI E LIMITI

Racconti di giornate tipo dai ragazzi con elenco degli ostacoli e delle difficoltà che hanno incontrato nel corso delle ore. Rimedi per possibili ostacoli quotidiani in pillole, suggeriti da redazione e ascoltatori.

FAMIGLIA

Cosa significa per i ragazzi essere famiglia e cosa comporta relazionarsi a modelli famigliari talora simili, talora molto diversi tra coetanei. Confronto in radio con un formatore mediatore famigliare.

AMICIZIE

Ricordi di momenti vissuti con persone amiche o di momenti nei quali avrebbero desiderato accanto un amico. Riflessioni sul termine amicizia onlife e online. Post con richiesta di definizione del termine amicizia reale e virtuale sui social radio.

SOGNI

Racconti di sogni realizzati e da realizzare da parte di ragazzi e giovani. Estrazione a premi radiofonica nella quale tre sogni tra i tanti presentati riceveranno un aiuto da esperti collaboratori della radio per essere realizzati.

CAMBIAMENTO

In palio l'uniforme di "agente di cambiamento", maglietta con brand "agente del cambiamento", cappellino in tinta e distintivo "agente del cambiamento". La radio riceve candidature per almeno 17 agenti del cambiamento sul proprio territorio, 1 per ogni goal dell'Agenda 2030.

ASPETTATIVE E DESIDERI

I ragazzi che chiamano in radio descrivono una scatola che contiene un tesoro prezioso per i ragazzi, noto solo a loro. Poi, invitati dagli speaker la aprono e possono raccontare un loro desiderio che vi trovano custodito dentro.

MOTIVAZIONE

Cosa motiva di più quando si deve studiare o impegnarsi in un dovere? Cosa per niente? Invito ad un evento radiofonico promotivazione.

PAURE E FRAGILITÀ

Cosa spaventa i ragazzi oggi? Cosa li preoccupa? Cosa li fa sentire persi e insicuri? Intervista a ragazzi insieme ad un pedagogista o clinico famoso.

RABBIA E ODI

Lettura di lettere anonime o mail anonime ricevute dalla redazione su episodi di discriminazione, violenza, sopruso ricevuti o compiuti. Un esperto clinico, pedagogista o formatore commenta e offre suggerimenti per reagire in modo sicuro, assertivo, non violento.

DISGUSTO

Racconti dei cibi più disgustosi che i ragazzi hanno assaggiato. Consigli e rimedi su come contrastare sapori disgustosi.

PASSIONI E INTERESSI

Rubrica degli hobbies. Ciascun ragazzo ha 15 minuti per far fare una piccola attività agli ascoltatori ispirata al proprio hobby o passione.

IDENTIFICAZIONE

Percorsi di vita di personaggi che rappresentano per i ragazzi degli esempi. Saluti radiofonici e messaggi di auguri da parte di testimonial famosi.

DOLORE E TRISTEZZA

Racconti di momenti nei quali i ragazzi si sono sentiti tristi. A confronto racconti in cui la tristezza è durata brevi momenti e altri nei quali si è prolungata trasformandosi in dolore. Spot di un rimedio anti-tristezza.

RICORDI

Con un album fotografico dei ricordi sottomano, i ragazzi commentano l'album facendolo immaginare agli ascoltatori.

ANSIA E ANGOSCE

I ragazzi sono invitati in orario notturno a raccontare storie di paura, vere, che conoscono, senza rivelare il finale. Gli ascoltatori possono chiamare e scrivere per consigliare al protagonista in difficoltà come poter uscire dalla "escape room story" presentata e liberarsi.

ESPERIENZE ED AVVENTURE

Rubrica dei viaggi. Itinerari, consigli e curiosità legati a mete e viaggi proposte da ragazzi ad altri ragazzi.

LEGGERE PER CRESCERE

Che in Italia si legga troppo poco è un dato di fatto restituito, purtroppo, da tutte le ricerche. Anche in questo, gli Oratori possono giocare un ruolo importante, proponendo degli **SPAZI DEDICATI ALLA LETTURA** e dei tempi in cui leggere diventi uno strumento di animazione ed educazione al pari di giochi e attività.

"Ma è impossibile tenere i bambini e i ragazzi fermi e zitti per più di dieci minuti", direte! Premesso che molto del lavoro lo fa la capacità che avrete voi di coinvolgerli con un libro in mano, vi suggeriamo di iniziare dalla lettura di **ALBI ILLUSTRATI**, testi caratterizzati dall'utilizzo di poche parole e molte illustrazioni. Brevi al punto da poter essere letti in poco tempo (sì, anche 5 minuti a volte!), diversificati a tal punto da poterne trovare uno per ogni gusto.

Qui di seguito, a partire dalle parole chiave scelte per le puntate del sussidio, vi suggeriamo alcuni titoli che sono frutto di una nostra soggettiva interpretazione: **OGNI ALBO DÀ VITA AD UNA SERIE INESAURIBILE DI LETTURE** che cambia di età in età. Non lasciatevi suggestionare dai consigli di età che trovate sul web, proponeteli lasciando ai bambini e ai ragazzi il gusto di trovare un modo originale per farsi dire qualcosa di importante.

ASCOLTO

Un posto silenzioso (di L. Ballerini e S. Mulazzani, Lapis edizioni)

FEDE

La grande domanda (di W.Erlbruch, edizioni e/o)

GIOIA

La gigantesca piccola cosa (di B. Alemagna, Donzelli editore)

VALORI

Si può dire senza voce (di A.Quintero, M. Somà, Glifo edizioni)

FELICITÀ

Il venditore di felicità (di D.Cali e M.Somà, Kite edizioni)

SERVIZIO

Desideri (di C.Saunders, G.Campello, Emme edizioni)

SPERANZA

L'aggiustacuori (di A. Abad e G. Pacheco, Logos edizioni)

ABILITÀ

Pinguino Carletto (di S. Roncaglia, A. Baruzzi, Lapis edizioni)

PREGI E DIFETTI

I 5 malfatti (di B. Alemagna, Topipittori)

OSTACOLI E LIMITI

La grande fabbrica delle parole (di A.de Lestrade, V. Docampo, trad. R. Dalla Rosa, Terre di Mezzo editore)

FAMIGLIA

Cane Nero (di L. Pinfeld, Terre di mezzo editore)

AMICIZIE

Lucy e il filo dell'amicizia (di V. Roeder, trad. D. Musso, Terre di Mezzo editore)

SOGNI

Il Giardiniere dei Sogni (di C. Gobetti, D. Nikolova, Sassi edizioni)

CAMBIAMENTO

Le cose che passano (di B. Alemagna, Topipittori)

ASPETTATIVE E DESIDERI

Desideri (di C. Saunders, Emme edizioni)

MOTIVAZIONE

Un giorno senza un perché (di D. Cali e M. Barengo, Kite edizioni)

PAURE E FRAGILITÀ

Pezzettino (di L.Lionni, Babalibri)

RABBIA E ODI

Una rabbia da leone (di G. Pesavento, S. Zanella, Sassi edizioni)

DISGUSTO

Un disgusto da rospo (di I. Trevisan, S. Zanella, Sassi edizioni)

PASSIONI E INTERESSI

Ettore, l'uomo straordinariamente forte (M.Le Huche, Settenove edizioni)

IDENTIFICAZIONE

Facciamo cambio? (di L. Scuderi, Lapis edizioni)

N.B. Si tratta di un silente book, cioè di un libro senza parole che va sfogliato e commentato insieme e che suggerisce in modo immediato cosa significhi volersi immedesimare in qualcun altro.

DOLORE E TRISTEZZA

Un mare di tristezza (di A. Iudica, C. Vignocchi e S. Borando, Minibombo)

RICORDI

Il cassetto dei ricordi (di L. Farina, L. Ricciardi, Mimebù edizioni)

ANSIA E ANGOSCE

Il buco (di A. Llenas, Gribaudo edizioni)

ESPERIENZE ED AVVENTURE

Nel mio giardino il mondo (di I.Penazzi, Terre di Mezzo editore)



AUTOBIOGRAFIA DELL'ORATORIO E DEL CIRCOLO

Queste pagine hanno il grande potere di aiutarvi a scrivere l'auto-biografia del vostro Oratorio/Circolo a partire da una riflessione sugli ambiti di interesse nei quali l'Anspi è già pronta a lanciare una grande sfida per i prossimi anni, ossia quelli del progetto **Ti sfido.com**: **SUSSIDIAZIONE SPOROTORIO, FORMAZIONE, INCLUSIO-NE, INTEGRAZIONE, INTERGENERAZIONALITÀ, DOPOSCUOLA, ORATORIO GREEN, COMUNICAZIONE.**

Sono pensate per il **GRUPPO ANIMATORI**, ai quali si lancia una grande e avvincente proposta: riuscire a tirare fuori **I DESIDERI, LE POTENZIALITÀ E LE CRITICITÀ** nascoste in ogni Oratorio/Circolo, per costruire e mettere in atto azioni di **REALE TRASFORMAZIONE** rispetto ai temi che abbiamo citato. Tutto questo non è cosa da poco!

E soprattutto... Non è cosa da pochi! Ecco perché abbiamo pensato di suggerire, in questa parte del sussidio, un "piano d'attacco" da attuare **INSIEME**, come gruppo animatori, che possa facilitarvi.

Cominciamo! Come ogni sfida che si rispetti, occorre innanzitutto darsi poche ma necessarie regole.

REGOLA N.1 TROVARE IL GIUSTO TEMPO

Un lavoro autobiografico non può essere relegato ai "momenti liberi" ed estemporanei: ha bisogno di un suo **TEMPO DEDICATO**, scelto in modo tale da prevedere il maggior numero possibile di **PARTECIPANTI INTERESSATI**, magari riproposto a cadenza regolare (es. tutti i venerdì), secondo un calendario ben definito sin dalla partenza.



ATTENZIONE! Se il vostro Oratorio/Circolo vive una fase di piena attività e non ha tempo da dedicare a tutto questo, non vi avventurate! Sarà meglio rimandare la proposta ad un altro momento.



REGOLA N.2

PROVEDERE AD UN BUON EQUIPAGGIAMENTO

Affinché il lavoro autobiografico possa essere incisivo nel percorso del vostro Oratorio/Circolo ha bisogno di essere affrontato con gli **STRUMENTI GIUSTI**. Come tali, intendiamo sia quelli concreti (uno spazio fisico in cui ci siano sedie, tavoli per tutti e penne e fogli per prendere appunti), sia quelli più legati alla vostra intenzionalità: occorre volersi **METTERE IN GIOCO SUL SERIO**, sentirsi predisposti e concentrati per scrivere tutto quello che emergerà.



ATTENZIONE! Se il vostro Oratorio/Circolo non è in grado di concedervi uno spazio adeguato per la riflessione o se anche voi animatori vi sentite impigriti dal freddo invernale, siete già concentrati su tanto altro e/o non avete voglia di scrivere e impegnarvi con serietà, pensateci bene! Potreste solo sprecare energie.

REGOLA N.3

ALLONTANARE LE DISTRAZIONI

Il tempo dedicato alla riflessione, fosse anche solo di mezz'ora a settimana, deve essere un tempo esclusivo e **PRIVO DI DISTRAZIONI**: cellulari, genitori, impedimenti nella partecipazione, non devono prendere il sopravvento. Così come vanno zittiti i **"RUMORI DELLA MENTE"**, quelle voci che ci spingono al pregiudizio e al giudizio, impedendoci di dare un contributo libero alla condivisione.



ATTENZIONE! Se non siete disposti ad ascoltare gli altri e non ve la sentite di predisporvi con tutto voi stessi al confronto, meglio farvi da parte: il vostro contributo, se non è costruttivo o è troppo distratto/distraente, non è utile, anzi!

REGOLA N. 4

NON MOLLARE

Ogni lavoro di riflessione e condivisione richiede un grande **SFORZO ED IMPEGNO**: riflettere sui punti di forza e di debolezza del proprio Oratorio/Circolo può portare a galla "sassolini" difficili da gestire. La voglia di dire "chi ce l'ha fatta fare" è dietro l'angolo. Il segreto è: **NON MOLLARE MAI!** Meglio una scossa emotiva che poi rilancia l'entusiasmo, piuttosto che dei fardelli che, portati dentro, immobilizzano il nostro Oratorio/Circolo e gli impediscono di crescere. L'aiuto di un coordinatore o del parroco può essere fondamentale.



ATTENZIONE! Se siete soliti scoraggiarvi, siete amanti del "Si è sempre fatto così" e del "Quietamente vivere" (che poi è un "sopravvivere") o non spiccate nell'abilità dialettica e per voi ogni confronto è occasione di scontro, questa sfida non fa per voi. Potreste non reggere il colpo.

Ebbene. Se le regole e tutti i segnali di pericolo fin qui presentati non vi hanno scoraggiato e, al contrario, non vedete l'ora di scrivere la storia del vostro Oratorio/Circolo e di contribuire a renderlo sempre più generatore di felicità e speranza per tutti, beh... Allora dovrete essere pronti e legittimati a posizionarvi lungo la linea di partenza, dove un **"PRONTI, PARTENZA, VIA"** vi inciterà a correre verso il traguardo.

Nel concreto, di seguito troverete descritti tre grandi momenti che prevedono altrettante specifiche attività. Le proposte che trovate in ciascuna delle fasi di lavoro, sono le stesse per ciascun ambito di lavoro e possono essere ripetute, con le relative variazioni che si esplicitano di seguito, per ognuno dei 9 ambiti.

Il gruppo animatori può scegliere se dedicare tre appuntamenti diversi per ciascuna fase/attività e per ogni tematica (in tal caso parliamo di 27 appuntamenti totali) o se svolgere le tre attività una di seguito all'altra (servirà 1h e 30' ca. per volta), dedicando ogni incontro ad un ambito diverso, per un totale di 9 appuntamenti: **SUSSIDIAZIONE SPOROTORIO, FORMAZIONE, INCLUSIONE, INTEGRAZIONE, INTERGENERAZIONALITÀ, DOPOSCUOLA, ORATORIO GREEN, COMUNICAZIONE.**

Proviamo ora a spiegare le finalità di ogni fase.

READY

Rappresenta il momento nel quale vi **INTERROGHERETE SUL PREGRESSO**, sull'esperienza che, rispetto all'ambito di riflessione preso in esame, l'Oratorio ha già maturato. È una fase iniziale molto importante perché vi consente di comprendere e mettere a fuoco se, nella sua storia personale, il vostro Oratorio/Circolo **È DAVVERO PRONTO A METTERSI IN DISCUSSIONE** su quel tema/ambito di interesse.

STEADY

Costituisce la fase nella quale passerete in rassegna **LE RISORSE MATERIALI E UMANE** che servono per intraprendere un **PROCESSO DI CAMBIAMENTO RELATIVO** all'ambito su cui state riflettendo, analizzando quelle che sono già in possesso del vostro Oratorio/Circolo e quelle che, al contrario, vanno recuperate prima di modificare e attivare qualsiasi novità.

Go

È il tempo **DELL'ASSUNZIONE DI UN "RISCHIO" CONCRETO**. In questa fase, infatti, definirete i contorni di un impegno che prevede delle **RESPONSABILITÀ PERSONALI E DI GRUPPO**. È il "via", lo start ufficiale di una corsa al cambiamento reale che, in alcuni casi, i vostri ragazzi e le famiglie stanno certamente aspettando.

READY

Siamo pronti? Da quale esperienza veniamo?



LA NUVOLE PARLANTE

La nuvola di parole è al centro della nostra prima attività, che prevede tre momenti consecutivi.

FASE I. Ogni ragazzo riceve una copia della nuvola di parole (la nuvola può essere anche proiettata per tutti, se lo si preferisce). Osservandola attentamente, ciascuno dovrà scegliere, dalla nuvola, la parola che risponde in modo più pertinente alla domanda (le suggeriamo di seguito) sull'ambito di analisi tra i 9 del progetto Ti sfido.com. Oltre a scegliere una risposta dall'infografica, ogni ragazzo dovrà pensare una nuova parola da aggiungere alla nuvola come risposta alla stessa domanda.

FASE II. Si formano delle coppie che si confrontano sulle scelte fatte. Ogni coppia dovrà insieme individuare, sempre dalla nuvola, una parola condivisa e pensarne, insieme, una ulteriore che si aggiungerà alle due parole ideate precedentemente nel lavoro individuale. Questo meccanismo sarà ripetuto più volte, unendo via via le coppie prima in gruppi di quattro, poi di otto... fino a ricongiungere tutto il gruppo.

FASE III. L'intero gruppo si confronta e mette insieme tutte le parole individuate nei singoli passaggi, disegnando su un cartellone una nuova nuvola di parole che, nei fatti, rappresenta l'insieme delle risposte alla domanda di partenza.

Le domande relative ad ogni ambito, da cui partire per scegliere e ideare le parole, possono essere:

AMBITO SUSSIDIAZIONE

Quale parola esprime meglio il rapporto che il mio Oratorio/Circolo ha con la consultazione e l'utilizzo dei sussidi per l'animazione?

AMBITO SPORTORATORIO

Il mio Oratorio/Circolo è "in fissa" con un solo sport?

AMBITO FORMAZIONE

Noi animatori riceviamo e partecipiamo volentieri alle proposte formative che ci vengono fatte?

AMBITO INCLUSIONE

Il mio Oratorio/Circolo accoglie tutti, ma proprio tutti?

AMBITO INTEGRAZIONE

Nel mio Oratorio/Circolo, le differenze tra i ragazzi vengono valorizzate e ritenute una ricchezza?

AMBITO INTERGENERAZIONALITÀ

Se, nel mio Oratorio/Circolo, un anziano e un giovane si incontrano è il caso di dire ...

AMBITO DOPOSCUOLA

Cosa si può dire dell'esperienza del mio Oratorio/Circolo nell'ambito del doposcuola?

AMBITO ORATORIO GREEN

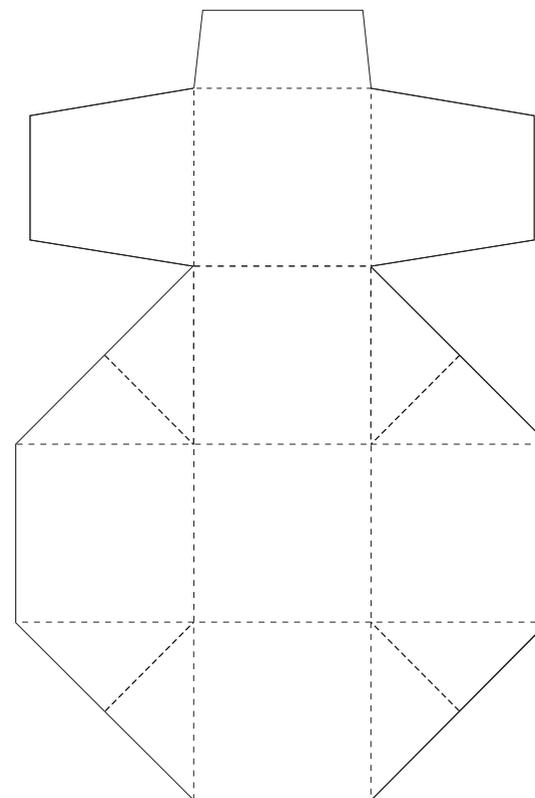
Il mio Oratorio/Circolo sente la responsabilità della cura dell'ambiente e del problema della sostenibilità?

AMBITO COMUNICAZIONE

Come è solito comunicare il mio Oratorio/Circolo?

STEADY

Mettiamo le basi? Quali risorse abbiamo per partire?



I CUBI DELLE POSSIBILITÀ

Ciascun ragazzo/a riceve il ritaglio di questo schema con il quale dovrà costruire **UN CUBO** (l'ideale sarebbe realizzarlo con il cartoncino), che andrà a formare un "muro" fatto di tanti cubi sovrapposti.

Su ciascun cubo, i ragazzi dovranno scrivere con la matita **UNA RISORSA** a loro parere necessaria per attivare, in Oratorio, il determinato ambito su cui stanno riflettendo.

Presentiamo un esempio relativo al Doposcuola.

Risorse necessarie (che si possono scrivere su ogni cubo): *tavoli - sedie - stanza adeguatamente illuminata - numero minimo di animatori in proporzione di 1:3 - animatori con preparazione buona nelle materie di base - qualche animatore con preparazione sufficiente in materie diverse - animatori con pazienza - conoscenza di base dei principali disturbi di apprendimento - etc...*

Ogni risorsa sarà riportata a matita su un lato del cubo; quindi si andrà a comporre **UN MURO CON TUTTI I CUBI**. Osservando il muro, il gruppo dovrà ripassare con un pennarello le scritte delle risorse già in possesso dell'Oratorio/Circolo.

Lo scopo dell'attività è visualizzare in **UN'UNICA IMMAGINE SIMBOLICA** (il muro) tutto ciò che è necessario per attivare un cambiamento in quell'ambito e impegnarsi per **RECUPERARE QUANTO MANCA**. Solo quando tutte le scritte del muro o quelle ritenute principali saranno colorate con il pennarello si potrà procedere in quell'ambito.

Va da sé, per esempio, che se non abbiamo i tavoli, non è possibile immaginare di fare doposcuola come vorremmo, a meno che, insieme, non troviamo una soluzione originale e creativa per sostituire quella risorsa!



Siamo pronti a prenderci un impegno?

CAMPAGNA PRO IMPEGNI

Scegliete tre volontari. Ciascuno deve "promuovere" un impegno nel quale l'Oratorio/Circolo può investire concretamente tempo ed energie; lo scopo di ciascuno dei tre "promoter" è convincere il gruppo a scegliere proprio l'impegno da essi presentato. Dopo le "campagne" dei tre volontari, si organizza una votazione segreta per decretare l'"impegno vincitore" verso il quale tutto l'Oratorio intende assumersi una responsabilità per il futuro. Ecco a voi alcune proposte di impegno per ciascun ambito.

AMBITO SUSSIDIAZIONE

- Allestiamo una **BIBLIOTECA ESSENZIALE** all'interno dell'Oratorio, recuperando il maggior numero di sussidi e strumenti per l'animazione e l'educazione da lasciare a disposizione di tutti.
- Ci esercitiamo a leggere un sussidio **DALL'INIZIO ALLA FINE** tutti insieme e a modificare almeno quattro attività, adattandole alle esigenze del nostro Oratorio/Circolo.

AMBITO SPORTORATORIO

- Organizziamo almeno **DUE GIORNATE** l'anno in cui tutti sperimentano almeno 5 sport diversi, coinvolgendo e presentando lo SportOratorio ad altri gruppi parrocchiali o ad altre parrocchie.
- Attiviamo un **CORSO ANNUALE** relativo ad uno sport non praticato.

AMBITO FORMAZIONE

- Ci facciamo promotori di almeno tre appuntamenti formativi annuali, coinvolgendo anche altre realtà cittadine del terzo settore.
- Frequentiamo, insieme, un corso per conoscere meglio le problematiche dei ragazzi con **BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI**.

AMBITO INCLUSIONE

- Abbattiamo o limitiamo le **BARRIERE ARCHITETTONICHE** presenti in Oratorio.
- Collaboriamo con una associazione che si occupa di diverse abilità per organizzare delle **GIORNATE DI GIOCO INCLUSIVE**.

AMBITO INTEGRAZIONE

- Organizziamo due **FESTE DEI POPOLI** l'anno in cui coinvolgiamo tutte le etnie presenti nella comunità.
- **TRADUCIAMO IN PIÙ LINGUE** i cartelli e i messaggi informativi che inviamo alle famiglie.

AMBITO INTERGENERAZIONALITÀ

- Chiediamo ai ragazzi di coinvolgere i loro nonni/zii anziani per due o tre giornate di racconti e confronto tra diverse generazioni.
- Ci accordiamo con la casa di riposo più vicina per **UNA GIORNATA AL MESE DI ANIMAZIONE** e attività tenuta dai ragazzi/e dell'Oratorio.

AMBITO DOPOSCUOLA

- Garantiamo un **SERVIZIO DI SUPPORTO SCOLASTICO** per almeno due/tre giorni a settimana.
- Allestiamo **GLI SPAZI DELL'ORATORIO** in modo adeguato per consentire un'attività di supporto scolastico più confortevole.

AMBITO ORATORIO GREEN

- Attuiamo almeno **TRE STRATEGIE CONCRETE UTILI A LIMITARE GLI SPRECHI** in Oratorio. Es. Mettere i rompigitto ai rubinetti; allestire l'occorrente per la raccolta differenziata; diventare punto di raccolta e riparazione di giochi e abiti; ...
- Realizziamo una **CAMPAGNA DI SENSIBILIZZAZIONE** alla cura degli ambienti comuni (Oratorio, parrocchia, città, ...)

AMBITO COMUNICAZIONE

- Curiamo la pubblicazione sui nostri canali social, redigendo un serio **PIANO EDITORIALE** che racconti la bellezza della vita d'Oratorio ed eviti estemporaneità ed errori tecnici (es. utilizzo di immagini non consentite o equivocate, contenuti discutibili, condivisione di fake news, ...).
- Ci formiamo sull'utilizzo delle principali piattaforme social attraverso **UN CORSO COMUNE O UNA SERIE DI MATERIALI CONDIVISI**.

Questi esempi di impegno sono certamente un buon inizio, ma è evidente che ciascun Oratorio/Circolo potrà ampliare e personalizzare le proposte, permettendo al gruppo animatori di scegliere tra un ventaglio più ampio di possibilità.

Come ultimo passaggio, si scriverà insieme un **"GIURAMENTO"** rispetto all'impegno preso. Per divertirvi anche in questa attività di scrittura che potrà includere anche le riflessioni delle fasi precedenti, potete scegliere tra le seguenti "sfide di scrittura":

- Scrivete il giuramento della lunghezza di 20 versi, tutti in rima baciata;
- Scrivete il giuramento in 3 righe usando solo parole che iniziano con le seguenti consonanti: p, t, c. Le vocali sono tutte ammesse;
- Componete un rebus per esprimere il vostro impegno;
- Descrivete il giuramento facendo l'acrostico della parola IMPEGNO.
- Scrivete il giuramento dal basso verso l'altro e da destra a sinistra.



INDICE

OraStòrie	3
Cari Ragazzi	4
Le 5W di OraStòrie	5
Prontuario per Selfie Storyteller d'Oratorio	10
Linguaggi di Animazione	11
Racconta di te (...chi sei?)	19
ASCOLTO	21
FEDE	27
GIOIA	33
VALORI	39
FELICITÀ	45
SERVIZIO	51
SPERANZA	57
ABILITÀ	63
PREGI E DIFETTI	69
OSTACOLI E LIMITI	75
FAMIGLIA	81
AMICIZIE	87
SOGNI	93
CAMBIAMENTO	99
ASPETTATIVE E DESIDERI	105
MOTIVAZIONE	111
PAURE E FRAGILITÀ	117
RABBIA E ODIO	123
DISGUSTO	129
PASSIONI E INTERESSI	135
IDENTIFICAZIONE	141
DOLORE E TRISTEZZA	147
RICORDI	153
ANSIA E ANGOSCE	159
ESPERIENZE E AVVENTURE	165
Idee	171
Autobiografia dell'Oratorio e del Circolo	182

Imparare a raccontarsi. Mettere insieme esperienze, emozioni, legami per costruire insieme una grande narrazione che parla di vita vera e dà significato ad ogni singolo giorno.

Questo è il centro di **ORASTÒRIE**, il sussidio invernale di ANSPI che nasce come supporto per tutti coloro che credono davvero nella straordinarietà delle storie personali di tutti e di ciascuno e che, a tal scopo, si impegnano ogni giorno per offrire a bambini, ragazzi e giovani, occasioni per vivere in pienezza, da veri attori protagonisti, da veri motori di un cambiamento generale che vuole partire proprio dagli Oratori e Circoli d'Italia.

L'ANSPI è convinta, infatti, che i nostri contesti siano quelli privilegiati per sperimentare occasioni di apertura, di **RACCONTO DI SÉ E ASCOLTO DEGLI ALTRI**; spazi perfetti in cui i linguaggi tipici del gioco, della musica, del teatro, dell'arte, con tutte le altre forme di espressività, sono strumenti preziosi di condivisione che sgombrano il campo da giudizi e pregiudizi e orientano le relazioni alla costruzione di un futuro pieno di autentica speranza.

Nasce con questi presupposti OraStòrie, un testo in 25 puntate, una per ogni domenica, dedicato all'**AUTOBIOGRAFIA** attraverso i linguaggi dell'Oratorio; in cui la parola di Dio diventa, per i più piccoli, stimolo a divertirsi, mentre per i più grandi è occasione di "allenamento" a ricercare, riconoscere ed esplicitare sogni, desideri, paure, limiti, passioni, legami, ...

Imparare a raccontare la meraviglia che si nasconde tra le pieghe della vita è un'arte e questa è l'occasione giusta per esercitarsi a farlo! Chi ci sta, ora?

anspi

Sede Nazionale

Via G. Galilei 71, Brescia

tel. 030.304.695 - 030.382.393

fax. 030.381.042

tisfido.com@anspi.it - www.tisfidoanspi.com

