



**Azione  
Cattolica**  
Diocesi di Padova

presenta

# SPERANZA RISERVA



**Guida educatori**



Carissimi educatori e assistenti,

questi ultimi mesi ci hanno messo tutti alla prova, stravolgendo le nostre abitudini e i nostri stili di vita. In tutto ciò, anche i percorsi associativi con i nostri ragazzi sono stati condizionati, se non, in qualche caso, addirittura interrotti, a causa della difficoltà di svolgere attività a distanza. Ma sappiamo che tutti voi non avete mai smesso di pensare ai vostri ragazzi, pregando per loro e sperando in un domani migliore.

Nello stile che contraddistingue l'ACR, abbiamo voluto offrire anche quest'anno uno strumento che vi aiuti a proporre ai ragazzi un'esperienza che "ri-uscirà" alla grande, vero momento di formazione a loro misura e con il loro linguaggio, per poter ricreare, nonostante tutto, l'atmosfera unica del camposcuola nel tempo prezioso dell'estate.

I contenuti di questa guida sono stati presi dalla guida pubblicata dall'Azione Cattolica di Padova nel 2009 e riadattati al nostro presente e alle necessità di questo periodo.

Le attività sono pensate per poter essere vissute nei vostri spazi parrocchiali in piccoli gruppi di ragazzi, seguiti ciascuno sempre dallo stesso educatore maggiorenne, in modo da evitare contatti incrociati tra diversi gruppi. Il tutto nel rispetto delle misure di sicurezza previste dalla Regione e dallo Stato e mettendo sempre il buon senso nel fare le cose. L'esperienza non è strutturata in cinque giornate, come un normale camposcuola, bensì suddivisa in 11 tappe, ossia dei piccoli nuclei di attività, giochi e preghiere, che possono dunque essere gestite in maniera più flessibile.

Ogni tappa dura all'incirca mezza giornata (mattina o pomeriggio) ed è sufficientemente autonoma nei contenuti. Tuttavia raccomandiamo di vivere le tappe nell'ordine proposto, in modo da rispettare il filo conduttore del tema e del suo sviluppo.

Alcune attività possono essere svolte anche in modalità telematica, nel caso in cui non fosse possibile viverle in presenza.

Il tema del campo vuole accompagnare ciascun ragazzo a vivere le sfide della vita - piccole o grandi che siano - con SPERANZA.

Vi auguriamo perciò di essere educatori "sempre pronti a rispondere a chiunque vi domandi ragione della speranza che è in voi" (1Pt 3,15), a cominciare dai vostri ragazzi.

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

Ora non ci resta che entrare nell'avventura, dicendo a tutti, ragazzi ed educatori: "SPERIAMO DI RI-USCIRE".

Antonio, Chiara, Nicola, Sofia, Lorenzo, Maria, Elena, Chiara e don Vito  
*Commissione Camposcuola*

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

## IDEA DI FONDO

“Speriamo di ri-uscire”, titolo di questa guida, è il pensiero costante in questo periodo, sia per noi educatori sia per i nostri ragazzi. Siamo consapevoli che questa estate sarà diversa dalle scorse e che sarà difficile vivere un’esperienza comparabile ad un vero camposcuola, ma non vogliamo privarvi di un sussidio per vivere qualcosa insieme ai vostri gruppi ACR.

La proposta del camposcuola vuol essere un’occasione per approfondire il tema della SPERANZA, che è il dono di desiderare tenendo fisso lo sguardo su Gesù e di vedere il mondo con gli occhi di Dio. Non si tratta solo di parlare di speranza, ma di fare del camposcuola un’esperienza per coltivare un po’ quei semi di speranza già presenti in ciascuno, perché consegnati da Dio nel giorno del battesimo. E non si tratta nemmeno di proiettare la vita nelle nuvole, nel semplice sogno di un mondo migliore o di stare seduti ad aspettare, ma piuttosto di imparare a compiere quotidianamente quei passi, piccoli e concreti, per entrare nella promessa di Dio, promessa di gioia che Lui ha fatto agli uomini attraverso Gesù Risorto.

La speranza che in questi mesi abbiamo coltivato e accarezzato e, nello specifico, proprio quella di ri-uscire, nel senso di tornare ad uscire, si declina in modo diverso in ogni ragazzo, ma siamo certi che ciascuno di loro desiderasse prepotentemente tornare a scuola, a giocare con gli amici. In quest’ottica, la casa stessa potrebbe essere vista come qualcosa di labirintico: intrappola e tiene reclusi.

Allo stesso modo, sicuramente, anche gli educatori hanno vissuto con la speranza che questa epidemia potesse terminare al più presto e questa speranza è stata affidata a Dio nella preghiera.

Il labirinto fa da cornice all’aggancio e diventa metafora di un percorso difficile, di un periodo di imprevisti che ci mettono alla prova, un ambiente da cui usciamo diversi da come siamo entrati.

La speranza, dunque, diventa anche quella di spogliarsi del superfluo e di ritornare a mostrare la nostra fragilità e solidarietà: la parte migliore di noi.

## OBIETTIVI

**OBIETTIVO GENERALE** - Il ragazzo riconosce la speranza che nasce dalla bontà di Dio, sperimenta ciò che la alimenta e si impegna a custodirla, coltivarla e condividerla.

Nell’incontro con gli altri il ragazzo condivide la speranza e le attese presenti all’inizio di una nuova esperienza. In ogni situazione di gioia e di entusiasmo, sperimenta inoltre le **sfide** che quotidianamente rendono difficile sperare.

Il ragazzo scopre che la speranza nasce e cresce grazie ai **sogni** e ai desideri. Riconosce la loro diversità di valore e la possibilità di esserne pienamente protagonista.

Il ragazzo vive l’esperienza della collaborazione nel gioco, fatta di piccoli gesti di attenzione e di **amore** all’altro, e scopre che la speranza nasce e cresce attraverso le relazioni.

Il ragazzo riconosce che la **risurrezione** di Gesù vince per sempre ogni sfida che può farci dubitare della speranza cristiana. Partendo da qui, vive l’esperienza stupenda del **perdono** di Dio, dove il peccato è vinto dalla risurrezione di Gesù.

Il ragazzo, consapevole che la speranza è dono di Dio, **s’impegna** a custodirla, coltivarla e condividerla.

# AGGANCIO

L'aggancio proposto è un racconto semifantasy, che mescola tra loro elementi di sicuro impatto: l'avventura nel labirinto, il ritrovamento e l'utilizzo delle tessere del Domino. I protagonisti sono alcuni ragazzi, con cui i partecipanti all'esperienza si possono facilmente identificare.

Consigliamo di realizzare dei video delle scenette, in modo da poter mostrare ai ragazzi la storia dell'aggancio sia in presenza, sia a distanza.

Non trascurate l'aggancio, perché è una storia parallela a quella di Isaia e da questa riprende gli stati d'animo dei personaggi e i temi chiave. Ogni ragazzo coglie a modo suo gli spunti presentati: chi più dalla storia biblica, chi dai giochi e chi dall'aggancio.

## LA STORIA

Per comprendere la storia e gli avvenimenti occorre aver ben chiara l'idea di fondo.

Madda, Luca e Filippo si ritrovano all'interno di un labirinto pieno di sfide. Riusciranno a trovare la via d'uscita?

Importante è non perdere la speranza, perché è proprio la speranza, attraverso attesa, sogno, amore, luce, fede, perdono, condivisione e impegno (tessere del Domino magico che indicherà la strada da percorrere), a condurre i protagonisti così da non perdersi d'animo e da ri-uscire nella vita.

## PERSONAGGI

**Maddalena:** l'intera storia è vista attraverso i suoi occhi; è una ragazza intraprendente e dinamica. È la più grande del gruppo e per questo è il punto di riferimento per i suoi due fratelli Luca e Filippo. Ama l'avventura soprattutto quando può mettere alla prova il suo spirito investigativo.

**Luca:** in ordine di età viene subito dopo Maddalena. È lo spiritoso del gruppo; con le sue battute tiene viva l'allegria durante la storia. Sebbene sia il più pigro dei tre, si fida di Maddalena e si lascia guidare all'interno del labirinto. Sono molte le occasioni in cui sostiene Filippo, suo fratello più piccolo.

**Filippo:** è il più piccolo dei tre. È un bambino sveglio e curioso; la storia inizia proprio il giorno del suo compleanno, e il regalo che riceve è lo strumento che guiderà i tre fratelli all'interno del labirinto. In diverse occasioni sente la mancanza della mamma, ma è prontamente sostenuto da Maddalena e Luca.

**Ajasi:** è il saggio del labirinto. È un tipo di poche parole: quelle che dice sono in rima e sono preziosi consigli per i tre fratellini. Inizialmente appare distaccato e misterioso. Un po' alla volta diventa la guida indispensabile per Maddalena, Luca e Filippo. Evidenti i legami con Isaia, la figura che accompagna i momenti di preghiera e le celebrazioni: il nome (Ajasi letto al contrario è Isaia); entrambi poeti; soprattutto entrambi guide per i tre protagonisti.

Narratore: per la struttura dell'aggancio, il suo ruolo è importante.

## LUOGO

Varie zone del labirinto sono il luogo in cui di volta in volta si svolge l'aggancio. Può esserci una scenografia che varia di giorno in giorno, oppure un'unica grande scenografia che riassume gli elementi del labirinto che i protagonisti incontreranno.

## IL GADGET

Il gadget proposto è un set di tessere del domino. Ogni parrocchia si preoccupi di acquistarle in autonomia oppure le faccia costruire ai ragazzi in un'apposita attività durante la prima tappa.

In ogni tappa viene consegnata una tessera a ciascun ragazzo.

Per ogni ragazzo è previsto il seguente materiale:

- › un contenitore per le tessere
- › 28 tessere
- › un sacchettino

## **IL DOMINO**

Cosa rappresenta? È tutto ciò che accompagna la vita del ragazzo, che gli permette di orientarsi, di superare le difficoltà, di puntare alla ri-uscita della vita, di sperare.

Quando va consegnato? Alla fine di ogni tappa, tessera dopo tessera.

A chi va consegnato? Ad ogni ragazzo.

## **IL CONTENITORE**

Serve per raccogliere le tessere del Domino.

Quando va consegnato? Al pomeriggio del primo giorno.

A chi va consegnato? Ad ogni ragazzo.

## **IL SACCHETTINO**

Serve agli educatori per raccogliere le tessere del Domino nell'attesa di essere consegnate.

## **LE TESSERE**

### TESSERE CHI SPERA

Cosa rappresenta? L'atteggiamento che i ragazzi sono impegnati a vivere nel corso della tappa per far nascere la speranza. Riprendendo l'aggancio, simboleggia in modo visibile e tangibile ciò che alimenta la speranza nei tre fratelli. Esiste una tessera chi spera per ciascuna tappa.

Quando va consegnata? Nel corso della preghiera, in modo che possa diventare uno strumento per l'assistente o gli educatori per tirare le fila della tappa.

Ad ogni ragazzo devono essere selezionate 11 tessere CHI SPERA, scelte casualmente dal suo sacchettino, e sul retro con un pennarello indelebile devono essere scritti i "motti" di speranza di ogni tappa, riportati nella tabella seguente:

<b>TAPPE</b>	<b>"MOTTO" DELLA TESSERA</b>
<b>Tappa 1</b>	Chi?
<b>Tappa 2</b>	Chi attende?
<b>Tappa 3</b>	Chi spera?
<b>Tappa 4</b>	Chi sogna?
<b>Tappa 5</b>	Chi sogna spera
<b>Tappa 6</b>	Chi ama spera
<b>Tappa 7</b>	Chi accende spera
<b>Tappa 8</b>	Chi crede spera
<b>Tappa 9</b>	Chi perdona spera
<b>Tappa 10</b>	Chi spera condivide
<b>Tappa 11</b>	Chi spera s'impegna

Queste 11 tessere vanno consegnate una per tappa, al termine del momento di preghiera.

### ALTRE TESSERE

Le altre 17 tessere del Domino vanno tenute nel sacchettino personale del ragazzo fino all'ultimo giorno di esperienza. Verranno consegnate nella penultima tappa.

# **PREGHIERE**

## **INTRODUZIONE**

Le preghiere e le celebrazioni proposte nella guida vogliono aiutare i ragazzi a vivere momenti intensi e belli di incontro con il Signore. I giorni vissuti insieme durante l'esperienza sono una buona opportunità per poter educare i ragazzi a vivere più intensamente la preghiera come momento importante per incontrare e dialogare con il Signore. Aiutare i ragazzi a stare con Lui significa educarli a percepire importanti i momenti di preghiera della vita quotidiana. Il desiderio è che i ragazzi possano tornare a casa da questa esperienza avendo fatto un passo in più nel loro imparare a pregare e a stare con Dio.

Le proposte di preghiera toccano un po' tutti gli elementi essenziali della preghiera cristiana: il canto, i salmi, la Parola di Dio, i segni, i due sacramenti della riconciliazione e dell'eucaristia.

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

## **ISAIA**

Durante i momenti di preghiera e le celebrazioni sono accompagnate dalla figura del profeta Isaia. La partecipazione attiva alle vicende del suo paese fa di lui un eroe nazionale. Egli è anche un poeta di genio. Lo splendore del suo stile, la novità delle sue immagini fanno di lui il grande "classico" della Bibbia.

Isaia è il profeta della fede e della speranza; nelle crisi gravi che attraversa la sua nazione, chiede che si confidi in Dio solo, unica possibilità di salvezza, e annuncia con speranza l'avvento di un regno di giustizia e di pace.

Per presentare la figura del profeta, un educatore, possibilmente sempre lo stesso, semplicemente legge il testo biografico presente nel libretto dei ragazzi oppure lo impersona con una breve recitazione. Quest'ultima modalità, che può sembrare maggiormente adatta per i 9/11, potrebbe essere un buon espediente anche per i 12/13, specie se curata bene e in un clima di preghiera.

Questo momento è identificato, nel libretto dei ragazzi, dal titolo: "Isaia, profeta di speranza".

Sarà cura dell'assistente o di un educatore riportare la figura di Isaia e i brani del suo libro al tema della tappa e alla vita dei ragazzi, utilizzando gli spunti di riflessione di volta in volta proposti.

Si è scelto di proporre delle preghiere che coinvolgano i ragazzi attraverso segni, gesti e piccole attività. È importante curare bene la preparazione delle preghiere, cosicché questi non diventino motivo di distrazione o ancor più di confusione, ma di vero aiuto alla riflessione. Al termine di queste vengono consegnate le tessere CHI SPERA a tutti i ragazzi.

## **PER CONTINUARE A CASA...**

Alla fine di ogni tappa, viene proposto un segno, uno spunto di preghiera e di riflessione sulla tappa stessa, da riprendere anche a casa con la propria famiglia.

# TAPPA 1

## BUON COMPLEANNO FILIPPO!

Gli educatori che impersonano i protagonisti dell'aggancio animano una breve festa di compleanno, cantando, ballando, spegnendo le candeline e tagliando la torta. E come in ogni festa che si rispetti, propongono dei giochi divertenti. Sono necessari alcuni dolci, bibite, musica.

	<b>materiale</b>	<b>cose da preparare</b>
<b>STAND 1</b>	Bigliettini con parole da indovinare	Preparare foglietti con le parole che i ragazzi devono indovinare. Vedi materiale online.
<b>STAND 2</b>	Oggetti vari, scatolone con buco	Bucare uno scatolone nella faccia superiore e riempirlo con oggetti vari (macchinina, pallina, matita, pennarello, ...)
<b>STAND 3</b>	Cronometro	
<b>STAND 4</b>	Fogli, penne (una per ragazzo), definizioni	Preparare le definizioni (come un cruciverba) che abbiano come soluzione una parola con il numero delle lettere che sia circa uguale al numero di ragazzi in una squadra. Alcune definizioni con soluzioni di 10/15 lettere sono disponibili nel materiale online.

## GIOCHI

**Spazio:** un luogo per squadra.

**Tempo:** 60 minuti (20 minuti a stand).

### STAND 1

**Scopo:** indovinare le parole sullo stile de "L'intesa vincente".

**Svolgimento:** due ragazzi fanno indovinare una parola ad un terzo ragazzo seduto davanti a loro pronunciando alternatamente una sola parola a testa. Ad ogni parola indovinata il trio guadagna due punti, mentre ad ogni parola sbagliata ne perde uno. Il trio si cambia quando il loro punteggio raggiunge lo zero oppure il dieci. Durante la prova, i ragazzi che stanno giocando possono richiedere un massimo di tre aiuti al resto della squadra che sta assistendo al gioco.

I tre aiuti sono:

### STAND 2

**Scopo:** indovinare l'oggetto descritto da un compagno di squadra.

**Svolgimento:** in questo stand un ragazzo alla volta si posiziona di fronte ad uno scatolone chiuso con un buco in alto per far passare la mano. Il ragazzo inserisce la mano nello scatolone, prende un oggetto e, senza tirarlo fuori, cerca di farlo capire agli altri componenti della squadra formulando delle frasi che non contengano mai la parola che si riferisce all'oggetto e sostituendo tutte le vocali presenti nella frase con un'unica vocale (scelta al momento da un educatore).



Se ad esempio viene pescata una macchinina, la frase che può dire il ragazzo è: “La asava par fara la gara da paccala” (“La usavo per fare le gare da piccolo”).

### **STAND 3**

**Scopo:** indovinare i secondi che passano tra il via e lo stop dati da un educatore.

**Svolgimento:** in questo gioco un componente per squadra (a turno) si posiziona al centro del cerchio formato dai suoi compagni. Il ragazzo al centro deve rispondere alle domande che i suoi compagni gli formulano, uno dopo l'altro e senza interruzioni tra una e l'altra, senza dire mai “sì”, “no”, “non lo so”, e senza poter ripetere una risposta già data in precedenza. Lo scopo principale però non è quello di rispondere correttamente alle domande, bensì quello di indovinare esattamente la durata in secondi da quando inizia la manche fino a quando l'educatore dà lo “stop”. Poiché non è importante dare le risposte esatte, il concorrente può rispondere alle domande anche in maniera assurda.

### **STAND 4**

**Scopo:** scrivere una lettera per comporre la soluzione alla definizione data da un educatore.

**Svolgimento:** i ragazzi si dispongono in fila indiana con una penna a testa e all'ultimo ragazzo della fila viene consegnato anche un foglio bianco. Un educatore legge una definizione e i ragazzi, per dare la risposta, possono scrivere al massimo una lettera a testa; quando l'ultimo della fila ha scritto la prima lettera della risposta, passa il foglio a quello che ha davanti a lui che scrive la seconda, e così via fino al primo ragazzo della fila (quello che non ha nessuno davanti).

Se quando il foglio arriva al primo ragazzo la parola non è completa (perché ha più lettere dei componenti della squadra), quest'ultimo potrà completarla.

Il foglio con la risposta viene portato dal primo ragazzo in un cesto presente ad una decina di metri dalla fila di ragazzi. A questo punto il primo della fila si mette in coda e viene letta un'altra definizione.

Alla fine dello stand vengono contate quante risposte corrette sono state date, vengono poi confrontate con quelle delle altre squadre.

Nei materiali online si possono trovare già delle definizioni che hanno come risposta delle parole di 10/15 lettere (il numero, circa, dei componenti di ogni squadra.)

Per rendere il gioco più movimentato e più divertente si può applicare la seguente modifica: quando un ragazzo scrive una tra le lettere della parola “torta” (T,O,R,A) urla “torta!” e resta immobile con le braccia unite a cerchio fino alla fine del turno successivo: non scrive, quindi, la lettera della parola successiva e il ragazzo dietro di lui passa il foglio al ragazzo davanti a quello “freezato” (bloccato). In questo modo l'ultimo ragazzo della fila si ritrova a completare la parola scrivendo anche più di una lettera.

## **PREGHIERA**

---

### **Canto iniziale**

#### **Salmo 139**

**Isaia** si presenta, leggendo il testo biografico riportato nel libretto dei ragazzi oppure con una breve recitazione.

### **Preghiera corale**

#### **Consegna della tessera**

### **Canto finale**

# TAPPA 2

## UNA SETTIMANA “DA DIO”...

---

**Scopo:** i ragazzi diventano consapevoli delle proprie speranze, le presentano agli altri e sperimentano i diversi modi di approcciarsi ai desideri degli altri.

### FASE 1

**Tempo:** 15 minuti.

**Materiale:** video.

**Videoconferenza:** sì

**Svolgimento:** si inizia tutti insieme: gli educatori e l'assistente mostrano un video (o uno sketch dal vivo, se non si riesce a realizzare prima il video) girato da loro stessi mediante il quale si presentano a coppie sul modello dell'intervista doppia. Una voce fuori campo pone le domande che mirano a mettere in evidenza le caratteristiche principali di ogni educatore, ma soprattutto i desideri/aspettative/speranze. L'obiettivo è proporre ai ragazzi un esempio di riferimento affinché siano poi loro in prima persona a svolgere quanto visto.

### FASE 2

**Tempo:** 90 minuti (30 minuti condivisione)

**Materiale:** cartoncini bianchi, pennarelli/penne, cartellone, colla/scotch.

**Videoconferenza:** sì

**Svolgimento:** l'intervista doppia viene proposta anche ai ragazzi che a coppie proveranno a sfidarsi e a indovinare le risposte dell'altro. Le domande a cui i ragazzi dovranno rispondere vengono definite dagli educatori prima dell'inizio dell'attività. Gli argomenti possono essere i più diversi, dai più banali, ai più profondi (pizza preferita, desideri per il futuro). Le coppie durante l'intervista dovranno riportare su un bigliettino le possibili risposte del partner. I componenti del gruppo (massimo 7) dovranno ruotare per incontrare tutti i partecipanti.

Quando tutte le possibili coppie si saranno confrontate, i ragazzi si riuniscono agli educatori per un confronto più proficuo appendendo i biglietti ad un cartellone. L'educatore, dialogando con i ragazzi, sottolinea che tutti hanno delle speranze che si possono tenere accese condividendole (nel gioco, quando due persone si incontravano e dividevano lo stesso desiderio, questo veniva scambiato e portato avanti da qualcun altro: poteva così succedere che facesse il giro di molti ragazzi senza mai venire conquistato). D'altro canto mette in evidenza che talvolta le speranze di ciascuno si scontrano con i desideri degli altri dando luogo a litigi, invidie, antipatie. Sono piccole sfide alla speranza, che assieme ad altre grandi sfide, come si vedrà nella tappa successiva, possono spegnerla.

## PREGHIERA

---

### Canto iniziale

#### Salmo

**Brano di Isaia 6,1-8:** attraverso il brano, l'educatore che impersona il profeta Isaia (leggendo il testo biografico riportato nel libretto dei ragazzi oppure impersonando Isaia con una breve recitazione) racconta la sua vita.

### *Spunti per la riflessione*

- › Isaia, all'inizio della sua missione, è trepidante; poi risponde con entusiasmo alla chiamata del Signore. Anche noi, come Isaia, stiamo cominciando una nuova avventura, pieni di entusiasmo, ma anche con un po' di trepidazione.
- › La vita di Isaia sarà carica di sofferenze, di fatiche... ma lui non perderà mai la speranza, perché sente il Signore vicino a sé. Anche nelle nostre piccole o grandi difficoltà quotidiane, non perdiamoci d'animo!

Si invitano i ragazzi a lasciarsi coinvolgere dall'esperienza del campo, carica di attese e di speranze. Questo momento è incentrato sulla domanda: CHI SPERA? che può essere ricondotta alle situazioni di fatica che vengono vissute dai ragazzi.

**Segno/Gesto**: il ragazzo è invitato a scegliere un cartoncino da portare con sé nel corso della settimana come promemoria di un gesto che potrebbe compiere per l'altro, in relazione ai suoi sogni. È un gesto in cui ciascun ragazzo può riconoscersi nella gratuità e nella libertà, in quanto incondizionato e senza secondi fini.

### **Preghiera corale**

### **Consegna della tessera**

### **Canto finale**

**PER CONTINUARE A CASA...** i ragazzi sono invitati a condividere le proprie speranze in famiglia a partire dal racconto delle attività svolte. Sarebbe bello invitarli a confrontarsi anche con i sogni e le speranze ancora vive nelle persone accanto a loro. Nel pomeriggio, con l'aiuto degli educatori si può pensare ad un gesto da realizzare.

# TAPPA 3

## QUANTE SFIDE ALLA SPERANZA!

---

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

### **STAND 1 - *che brutto il mondo!***

**Materiale:** giornali, riviste, cartelloni, scotch/colla.

**Videoconferenza:** sì

**Svolgimento:** Il primo stand riguarda l'ambito del mondo.

Ai ragazzi vengono consegnati dei pacchi di giornali: quotidiani, riviste, settimanali... Sfogliando le pagine devono ritagliare gli articoli che secondo loro raccontano storie di speranza vissuta a pieno, e storie invece che uccidono le attese e le speranze. Gli articoli verranno poi attaccati su due cartelloni: uno positivo con le storie di speranza; l'altro in negativo con i racconti o le immagini di speranza negata. A questo punto è chiaro che è difficile sognare e sperare: il numero di articoli/immagini in negativo sarà sicuramente maggiore rispetto a quelli in positivo... Basta leggere i giornali o ascoltare un qualsiasi TG alla TV: le storie negative sono sempre più numerose nei giornali che non gli articoli che raccontano di eventi positivi e che fanno crescere la speranza...

Come momento conclusivo l'educatore chiede ai ragazzi cosa ne pensano, per capire se secondo loro è vero che il mondo è così brutto, o se invece i normali mezzi di comunicazione riportano principalmente eventi negativi perché hanno maggiore audience...

Li invita quindi a compilare la pagina del libretto "LA MIA VITA E' UN LABIRINTO QUANDO...", scrivendo un aspetto del mondo che porta loro tristezza, sfiducia (ad es. quando rifletto sull'inquinamento, quando penso alla povertà dell'Africa). È importante non saltare questa conclusione, che può aiutare i ragazzi a rendersi un po' più consapevoli delle problematiche del mondo.

### **STAND 2 - *sperare... che strana eccezione***

**Materiale:** giornali, riviste, cartelloni, scotch/colla.

**Videoconferenza:** sì

**Svolgimento:** In questo stand l'ambito su cui i ragazzi sono portati a riflettere è un po' particolare: si tratta proprio di loro stessi, della propria persona e delle proprie speranze più profonde che non riguardano nessun altro se non loro stessi. Attraverso il gioco del "Nascondino all'incontrario" si vuole, infatti, far sperimentare al ragazzo come nella vita di tutti i giorni le sue speranze non sempre coincidano con quelle degli amici, dei compagni di scuola, del gruppo, di squadra. Il rischio allora è quello di restare soli, vivendo una solitudine che porta alla tristezza.

Il gioco si svolge esattamente come il nascondino, solo al rovescio. All'inizio una persona si nasconde (è necessario lasciargli il tempo di trovare un nascondiglio adatto ad accogliere le persone che lo scovano). Al fischio d'inizio tutti si disperdono per il campo da gioco, andando a cercare quello che si nasconde. Una volta che un giocatore lo trova, si nasconde insieme con lui.

Il gruppo di coloro che si nascondono insieme cresce sempre più, cosicché alla fine, a differenza che nel nascondino tradizionale, perde l'ultimo che rimane da solo.

Terminato il gioco, l'educatore che guida lo stand presenta ai ragazzi la sfida alla speranza utilizzando i passaggi stessi del gioco:

- › non sempre è facile portare avanti le proprie speranze, i propri desideri, specialmente quando sono tanto diversi da quelli degli altri;
- › si rischia di rimanere soli;
- › meglio allora “nascondersi” nel gruppo, nelle scelte della maggioranza?

Li invita quindi a compilare la pagina del libretto “LA MIA VITA E’ UN LABIRINTO QUANDO...”, scrivendo quando si sono sentiti o si sentono in una situazione simile (ad es. quando gli altri parlano alle spalle e mi vogliono coinvolgere; quando ero l’unico a non dire parolacce; quando non condivido il comportamento di alcuni compagni “più in vista”).

### **STAND 3 - che gabbia... questa famiglia**

**Materiale:** gomitolo di spago, foglietti di carta, penne/pennarelli, scotch/cucitrice.

**Videoconferenza:** sì

**Svolgimento:** Questo stand riguarda l’ambito della famiglia.

I ragazzi si dispongono in cerchio e ad ognuno di loro vengono consegnati una serie di foglietti e una penna. Su questi ognuno avrà un po’ di tempo per scrivere quelle che all’interno della sua famiglia sono le cose che lo rendono triste, i problemi che lo fanno soffrire e non pensare più in positivo. Possono emergere piccoli problemi come: litigi con i fratelli, i genitori sempre stanchi che, quando tornano dal lavoro, non hanno voglia di ascoltare, ecc, fino a problemi ben più difficili come la operazione dei genitori, i problemi economici, la malattia di un componente della famiglia, ecc. L’educatore che conduce lo stand e stimola i ragazzi deve essere alquanto equilibrato in modo da evitare due scelte entrambi sbagliate: tralasciare certi argomenti o “metterli giù” troppo pesantemente. Quindi si avvia il gioco.

Un ragazzo riceve un gomitolo di lana/spago molto grosso che deve lanciare a caso ad uno dei suoi compagni. Chi riceve il gomitolo attacca uno dei suoi foglietti allo spago e poi, dopo aver fatto fare al gomitolo un giro intorno a sé stesso e tenendo lo spago ben teso nel punto in cui ha attaccato il foglietto, lo lancia ad un altro compagno che farà lo stesso e così via...

Alla fine si forma una rete/maglia molto fitta, dove i ragazzi si trovano imbrigliati.

Terminato il gioco, l’educatore che guida lo stand presenta ai ragazzi la sfida alla speranza nella famiglia utilizzando i passaggi stessi del gioco: in famiglia ci sono piccoli e grandi problemi che immobilizzano, fanno perdere la speranza.

Li invita quindi a compilare la pagina del libretto “LA MIA VITA È UN LABIRINTO QUANDO...”, scrivendo quando si sono sentiti o si sentono tristi, sconfortati in famiglia (possono scegliere tra quanto scritto nei foglietti all’inizio del gioco).

### **STAND 4 - le parole che non ti ho detto**

**Materiale:** pezzi di labirinto, foglietti, bottigliette, materiale per decorare le bottigliette.

**Videoconferenza:** sì

**Svolgimento:** quest’ultimo stand, da proporre a tutti i ragazzi insieme, ha lo scopo di riassumere il percorso del pomeriggio e preparare la celebrazione.

Ogni ragazzo riceve un pezzo di labirinto su cui scrive, alla luce del cammino fatto negli stand, le fatiche, le sofferenze, le difficoltà, i motivi che non lo rendono spensierato, speranzoso. Qui si tratta semplicemente di scrivere alcune parole riassuntive, prese da quanto hanno scritto nel libretto.

Riceve pure un foglietto e una bottiglietta di vetro (o plastica, se ci si trova impossibilitati a procurare quelle di vetro...). Come nel film “Le parole che non ti ho detto”, sul foglietto scrive una richiesta di aiuto rispetto ad una delle difficoltà scritte nel pezzo di labirinto.

È importante che la richiesta d'aiuto racconti davvero una speranza disillusa che ognuno si porta nel cuore; insomma una speranza vera, qualcosa che al momento lo fa davvero soffrire, un problema che ha a casa o con un amico o nel gruppo ACR, e che vorrebbe si risolvesse.

È importante che questo momento si svolga in un clima di silenzio, invitando i ragazzi a fare 10 minuti di deserto.

Dopo aver scritto il messaggio (che rimane anonimo), ognuno lo inserisce nella bottiglietta, che con dei pennarelli o in altro modo può personalizzare, in maniera che sia poi da lui facilmente riconoscibile, ma allo stesso tempo gli altri non la identifichino come sua.

I pezzi di labirinto e le bottigliette vengono portate alla preghiera.

## **PREGHIERA**

---

**Canto iniziale:** durante il canto, gli educatori compongono un grande labirinto utilizzando i pezzi dei ragazzi.

Dopo il saluto, l'assistente riassume brevemente il percorso fatto durante la tappa leggendo qualche parete del labirinto

**Salmo 21:** invita a pregare con le parole del salmista che sta vivendo una situazione di sofferenza.

### **Brano di Isaia 43,1-5**

*Spunti per la riflessione:*

- › io ti ho chiamato per nome: il Signore ci conosce ad uno ad uno per nome, è in relazione con noi
- › non avere paura: perciò cammina con noi, non ci lascia soli.

**Segno/Gesto:** l'assistente pronuncia le seguenti parole: N....., non avere paura, il Signore è con te!

Il ragazzo, presentandosi davanti al sacerdote, depone in una cesta la propria bottiglietta: la prima richiesta d'aiuto la rivolge al Signore! Le bottigliette rimangono per tutta la durata dell'esperienza nella cesta collocata in un luogo sempre accessibile a tutti: se nella casa c'è una cappella potrebbe essere deposta ai piedi dell'altare.

## **ATTIVITÀ CON LE BOTTIGLIETTE**

Il capocampo spiega che durante la settimana gli educatori, come fratelli maggiori (e per le medie anche i ragazzi che lo desiderano), nei momenti liberi prenderanno una bottiglietta dalla cesta e risponderanno alla richiesta d'aiuto scrivendo in un foglietto di colore diverso da quello in cui è scritta la richiesta d'aiuto un consiglio, un'esortazione o semplicemente condividendo un problema, una sofferenza, un'esperienza già vissuta...

Gli educatori potrebbero dividersi le bottigliette in modo che ogni ragazzo riceva almeno una risposta.

Inoltre, si valuti bene:

- › se proporre la cosa anche ai ragazzi (magari ai 12/13). In questo caso si raccomanda la serietà, il rispetto...
- › se tenere l'anonimato dei messaggi e delle bottigliette oppure no.

Alla fine del caposcuola, nella celebrazione eucaristica, ogni ragazzo riprenderà dal cesto la sua bottiglietta e tornerà a casa con il suo messaggio e le risposte ricevute.

### **Preghiera corale**

**Consegna della tessera:** Ora si consegna ai ragazzi la tessera CHI SPERA? Da conservare

nella propria scatoletta.

**Canto finale:** molto allegro, carico di speranza, magari accompagnato da gesti. A guidare questo canto può essere l'educatore che impersona Isaia.

**PER CONTINUARE A CASA...** Si può partire dalla domanda che il ragazzo pone ai genitori: conosci la storia di Teseo e Arianna? Sai chi è il minotauro?

Nel labirinto Teseo ha avuto bisogno di un gomitolo per ritrovare la strada in un momento difficile. Allo stesso modo i ragazzi possono donare ad una persona cara, come segno di legame sempre presente, un pezzo di corda o un piccolo gomitolo, che possano tenere nel portafoglio o in borsa, per ricordare come la speranza sia il vero gomitolo nelle difficoltà che si incontrano nelle relazioni e nei momenti di paura.

### **ATTIVITÀ CON LE BOTTIGLIETTE**

Il capocampo spiega che durante la settimana gli educatori, come fratelli maggiori (e per le medie anche i ragazzi che lo desiderano), nei momenti liberi prenderanno una bottiglietta dalla cesta e risponderanno alla richiesta d'aiuto scrivendo in un foglietto di colore diverso da quello in cui è scritta la richiesta d'aiuto un consiglio, un'esortazione o semplicemente condividendo un problema, una sofferenza, un'esperienza già vissuta... Gli educatori potrebbero dividersi le bottigliette in modo che ogni ragazzo riceva almeno una risposta.

Inoltre, si valuti bene:

- › se proporre la cosa anche ai ragazzi (magari ai 12/13). In questo caso si raccomanda la serietà, il rispetto...
- › se tenere l'anonimato dei messaggi e delle bottigliette oppure no.

Alla fine del caposcuola, nella celebrazione eucaristica, ogni ragazzo riprenderà dal cesto la sua bottiglietta e tornerà a casa con il suo messaggio e le risposte ricevute.

# TAPPA 4

## GRANDI SOGNI, GRANDI SPERANZE

---

**Scopo:** i ragazzi, incontrando alcune persone che hanno “sognato in grande”, comprendono come la speranza nasca e venga nutrita dai sogni. Sono accompagnati a riconoscere poi la differenza tra i diversi tipi di sogno di questi sognatori, perché solo sogni buoni portano a speranze buone.

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

**Materiale:** : 4 cartelloni bianchi per ogni stand; l'occorrente per le prove.

**Svolgimento:** : I ragazzi, suddivisi in quattro squadre, si muovono a turno all'interno di quattro stand in cui incontrano i quattro grandi sognatori.

La scelta dei sognatori, pur essendo opinabile, vuol offrire ai ragazzi sfaccettature diverse del rapporto sogni/speranza.

- › **Giorgia** e il sogno per la musica che l'ha portata al successo.

Il suo sogno realizzato, per essere veramente fonte di speranza, ora è chiamata a fare le scelte giuste perché il seme positivo che l'ha guidato fino a qui, non si lasci abbeverare da false illusioni e perda la strada per diventare una grande speranza. È il personaggio più vicino ai ragazzi, che nel loro immaginario può essere esempio di realizzazione di sé. Ma è pur facile comprendere per i ragazzi i rischi che Giorgia corre nel mondo dello spettacolo.

- › **Giovanni Falcone**, è colui che ha tanto lottato per i propri sogni fino al punto di perdere la propria vita... Ne è valsa la pena?

Il suo sogno non è morto con lui: attraverso le vite e i sogni di coloro che sono venuti dopo, è stato trasformato in speranza vera e positiva, che ancora oggi continua a vivere ed alimentarsi dei desideri di tante persone. Questo grande personaggio della storia italiana, forse poco conosciuto dai ragazzi, vuole dimostrare loro come sia possibile lottare per dare realizzazione ai propri sogni. La strada è spesso in salita, per questo è faticoso non lasciarsi trascinare in facili scorciatoie e continuare diritti per la propria strada, fino a far diventare il proprio sogno una grande speranza, che a volte può animare anche la vita di altre persone. La vicenda di Falcone può mostrare ai ragazzi che la speranza sa vedere oltre anche il fallimento, l'insuccesso.

- › **Marco Pantani** e il sogno nello sport.

I sogni portano in sé un seme di positività (la felicità che si vuole raggiungere), sta poi ad ognuno decidere di farli crescere in maniera positiva o negativa. Ed è questo che si vuole dimostrare ai ragazzi attraverso questo combattuto personaggio del ciclismo italiano. Su di lui, tanto è stato scritto e molto rimane ancora oscuro; si è scelto di presentarlo ai ragazzi come esempio di persona comune che partita con un grande sogno, ha tentato in ogni maniera di realizzarlo, lasciandosi però trascinare in scelte che non hanno avverato fino in fondo il suo sogno, ma lo ha distrutto. È facile cadere in queste trappole, che trasformano i sogni positivi in sogni negativi.

- › **Martin Luther King**, il sognatore per eccellenza.

Illustre personaggio della storia del secolo scorso, è l'esempio per eccellenza di una persona normale che ha creduto fino in fondo ai propri sogni, coinvolgendo in essi molte altre persone. Non lasciandosi mai scoraggiare dalle difficoltà, e non



avendo mai ceduto a coloro che tentavano di uccidere le sue aspirazioni, ha saputo durante la sua vita sognare in grande e alimentare grandi speranze, che hanno contribuito a cambiare la vita di milioni di persone. Ai ragazzi dimostra la possibilità di fare grandi cose con piccoli mezzi e partendo da umili aspettative, sempre che si abbia la forza di lottare e continuare a sperare anche nei momenti di difficoltà! Certo, anche lui ha pagato un caro prezzo, ma la sua lotta è pienamente riuscita: al di là del color politico, tanta emozione ha suscitato nel mondo l'elezione di un afro americano a presidente degli Stati Uniti d'America.

Le squadre visitano a rotazione i quattro stand, della durata di circa 30 minuti ciascuno. In ognuno i ragazzi affrontano prima una breve prova a tema, che li introduce al personaggio; poi, attraverso un breve brain storming scrivono su un cartellone tutto quello che conoscono del sognatore; successivamente l'educatore racconta la storia impersonando il personaggio; infine rispondono alle domande presenti nel libretto.

(È importante che ogni educatore si prepari al meglio sul personaggio che presenta nello stand, utilizzando non solo la scheda presente nei materiali online, ma anche approfondendo un po' la sua vita ricercando su internet o su qualche testo).

## **GIORGIA**

### **ATTIVITÀ IN PRESENZA E A DISTANZA**

Viene richiesto ai ragazzi di mettere alla prova la loro originalità e il loro senso musicale... L'educatore li invita a scegliere una canzone famosa di cui tutti i componenti della squadra conoscono bene la melodia. Hanno quindi massimo 15 minuti di tempo per cambiare il testo della canzone in maniera tale che attraverso le nuove parole la canzone racconti che cos'è per loro sognare e quali sono i loro sogni. Allo scadere del tempo devono cantarla tutti insieme davanti all'educatore che decide se la prova è superata o meno.

Dopo la prova, l'educatore invita i ragazzi ad un breve brain storming su quanto conoscono del personaggio; quanto detto viene fissato su un cartellone.

Quindi l'educatore presenta il personaggio secondo la modalità più opportuna:

In ogni caso è importante che faccia emergere che il sogno realizzato di Giorgia, per essere veramente fonte di speranza, ora lo deve portare a fare le scelte giuste perché il seme positivo che l'ha guidato fino a qui, non si lasci abbeverare da false illusioni e perda far emergere.

## **GIOVANNI FALCONE**

### **ATTIVITÀ IN PRESENZA**

L'educatore afferma di essere un pericoloso criminale. I ragazzi sono gli inquirenti. Il criminale avvisa che sta progettando un crimine. La squadra degli inquirenti ha 5 minuti per stendere una serie di domande da porre al criminale in maniera tale da scoprire e sventare il crimine... La difficoltà sta nel fatto che l'educatore-criminale risponde ai quesiti posti dagli inquirenti senza parlare, ma semplicemente disegnando su un foglio qualcosa che si avvicina "abbastanza" alla risposta. Ovviamente il criminale cercherà di disegnare risposte il più stilizzate possibili, per mettere in difficoltà gli inquirenti che dovranno quindi porre domande ben precise e il più semplici possibili. Allo scadere del tempo di gioco (10 minuti) vincono gli inquirenti se riescono ad indovinare il piano del criminale. Il crimine non deve risultare ridicolo, perché il gioco ha lo scopo di introdurre la biografia di Giovanni Falcone.

## **ATTIVITÀ A DISTANZA**

I ragazzi devono rispondere a degli indovinelli.

## **MARCO PANTANI**

### **ATTIVITÀ IN PRESENZA**

Se gli educatori ne hanno la possibilità potrebbero portare una bicicletta. A turno i ragazzi salgono sulla bici e devono svolgere un percorso nel minor tempo possibile. Alla fine della prova si decreta il vincitore.

### **ATTIVITÀ A DISTANZA**

#PhotoContest. Ai ragazzi viene chiesto di farsi un selfie sulla loro bicicletta. Il selfie più originale è il vincitore.

Dopo la prova, l'educatore invita i ragazzi ad un breve brainstorming su quanto conoscono del personaggio. Quindi l'educatore presenta il personaggio secondo la modalità più opportuna. In ogni caso è importante che faccia emergere, senza giudicare, che il Pirata si è lasciato trascinare in scelte che non hanno avverato fino in fondo il suo sogno, ma lo ha distrutto.

## **MARTIN LUTHER KING**

### **ATTIVITÀ IN PRESENZA**

**Materiale:** nastro bianco e rosso, colori a tempera, pennelli, spugne, colori matite e pennarelli, un foglio A3 ogni componente della squadra o un paio di cartelloni, carta giornale per palline.

**Svolgimento:** In ogni squadra ci sono dei BIANCHI e dei NERI. Ad esempio, se la squadra sarà composta da 7 persone: bianchi 2 persone, neri 5.

I BIANCHI possiedono la maggior parte delle ricchezze. I NERI posseggono le materie prime e desiderano conquistare le ricchezze dei bianchi.

La ricchezza dei bianchi consiste nell'aver molti colori (pennarelli, matite, tempere, pennarelli, spugne), che non hanno un'utilità però senza i fogli o cartelloni che sono posseduti dalla squadra avversaria.

I ragazzi sono disposti in un campo da gioco suddiviso in due aree dove alle estremità sono stati disposti i possedimenti dei due gruppi. Lo scopo delle due squadre è quello di andare a recuperare la ricchezza dell'avversario (un oggetto alla volta) e portarla nel proprio territorio.

Ciò che conquisterà lo dovrà depositare nella base insieme alle altre ricchezze, cosicché la squadra avversaria potrà riprendere anche il proprio materiale.

Le squadre però hanno la possibilità di difendersi dall'attacco utilizzando delle palline di carta. Se un giocatore quando cercherà di raggiungere il tesoro dell'avversario verrà colpito da una pallina dovrà ritornare nella propria area.

Il gioco terminerà quando dopo 15 minuti di gioco e vincerà la squadra che avrà più materiale nella propria base.

Al termine del gioco per dare e spiegare il significato del gioco può essere mostrato ai ragazzi il video famoso e distintivo di Martin Luther King "I HAVE A DREAM".

Avere dei sogni significa desiderare un mondo a colori, desiderare che le cose siano migliori, più belle, più colorate. Non possiamo permettere che questi colori ci vengano rubati, non possiamo permettere che alcune persone non abbiano la possibilità di potere

sognare, colorare, dare vita.

Al termine del video e della presentazione di Martin Luther King viene chiesto ai ragazzi di creare con i fogli e i colori utilizzati per il gioco uno slogan adatto al tema.

## **ATTIVITÀ A DISTANZA**

**Materiale:** 3 buste di tre colori differenti, ognuna contenente un numero di parole corrispettivo al numero di ragazzi presenti.

**Svolgimento:** ad un rappresentante del gruppo viene chiesto di scegliere una busta. Il significato è solo per fare un po' di scena come se fosse un esame orale. All'interno delle buste ci dovranno essere dei foglietti tanti quanti il numero dei partecipanti con una parola scritta, tutte differenti, scelte in precedenza dagli educatori. La differenza tra le tre buste può essere la tematica, l'ambito o il contesto che varia.

Il gioco, ciò che viene chiesto ai ragazzi, consiste nel creare una storia a partire dalla frase "IO HO UN SOGNO...". Una storia che si costruisce con il contributo di tutti. Ad ogni ragazzo, viene chiesto di continuare la storia a partire da ciò che si è raccontato fino al momento prima di lui. Ad ognuno però viene anche data una parola, pescata tra quelle nella busta, che dovrà inserire nel proprio pezzo di storia.

Verrà affidato il compito a qualcuno di trascrivere la storia. Il compito dell'educatore sarà quello di mediare tra i ragazzi e dare la parola ad un componente alla volta, comunicando anche la parola che dovrà inserire nel suo pezzo di storia. Se i ragazzi si aiutano può essere anche un elemento positivo per la riflessione finale.

Al termine della presentazione viene chiesto ai ragazzi di creare, liberando la loro creatività, uno slogan adatto al tema.

## **PREGHIERA**

---

### **Canto iniziale**

#### **Salmo 32**

**Brano di Isaia 11, 1-8:** racconta della sua missione per infondere speranza al popolo.

*Spunti per la riflessione*

- › Isaia è un sognatore, perché la speranza non può che essere "sogno", sguardo che anticipa. Perciò può annunciare la nascita di un nuovo re, che porterà una pace così duratura che "lupi e agnelli vivranno insieme in pace".
- › I sogni generano vita, allungano la vita e la vista! addirittura gli evangelisti nel figlio annunciato da Isaia hanno visto Gesù!
- › Che cosa sarebbe stato Francesco di Assisi senza sogni? o Madre Teresa di Calcutta? o Martin Luther King?
- › Non tutti i sogni sono uguali, hanno lo stesso valore... cerchiamo i sogni che ci possono fare veramente contenti!

**Segno/Gesto:** Scrivono su un post-it un impegno a lungo termine che cercheranno di portare a compimento, e infine lo attaccheranno su un cartellone.

### **Preghiera corale**

#### **Consegna della tessera**

### **Canto finale**

**PER CONTINUARE A CASA...** Se nelle tappe precedenti ha condiviso delle speranze riguardo al futuro con la propria famiglia, ora il ragazzo può chiedere ai genitori quale fosse un loro sogno quando avevano la sua stessa età. Infine, possono ringraziare il Signore della giornata passata assieme agli amici e in famiglia.

# TAPPA 5

## NOI, GRANDI SOGNATORI

---

**Scopo:** dopo aver incontrato 4 grandi sognatori e aver riflettuto su alcuni aspetti del rapporto sogno-speranza, ora i ragazzi si pongono davanti ai loro sogni.

L'attività si suddivide in due fasi:

- › La costruzione dell'acchiappasogni, che porta il ragazzo a riflettere sui propri sogni e coglierne la diversità di valore (imparando a distinguere sogni "buoni" da sogni "cattivi");
- › Il grande gioco, che introduce la riflessione su come i ragazzi possano diventare protagonisti dei propri sogni.

### FASE 1

**Tempo:** 90 minuti (15 confronto).

**Materiale:** perline di varie dimensioni e forme; spago o filo di cotone grosso n° 12; nastro o fettuccia di pelle; piume; colla e forbici; un cerchio (braccialetto, orecchino, cerchio di supporto per ricamo) oppure 60 cm di filo di acciaio o un bastoncino di legno molto flessibile.

**Videoconferenza:** sì

**Svolgimento:** dopo l'aggancio, in cui la protagonista racconta la leggenda del dream-catcher, ogni ragazzo costruisce il proprio acchiappasogni.

Nel libretto dei ragazzi è illustrato il procedimento per fare l'acchiappasogni.

Terminata la costruzione dell'acchiappasogni, i ragazzi, divisi in squadre per permettere un maggior coinvolgimento dei singoli, si confrontano a partire dalla domanda:

#### Quando un sogno è un buon sogno?

Utilizzando l'immagine dell'acchiappasogni presente nel loro libretto, scrivono sul filo delle perline ciò che fa di un sogno un sogno buono, e sulle piume ciò che lo rende negativo. Gli educatori avviino la riflessione partendo da degli esempi, ma poi la indirizzino sui sogni dei ragazzi. Si conclude il momento di confronto, scrivendo su diverse strisce di nastro colorato quanto scritto dai ragazzi sulle perline.

### FASE 2

**Tempo:** 45 minuti (15 confronto).

**Materiale:** strisce colorate; 4 hula-hoop; due palloni di spugna di colori diversi; gli acchiappasogni dei ragazzi

**Videoconferenza:** solo il confronto.

**Svolgimento:** Gli educatori costruiscono degli acchiappasogni giganti (uno per squadra). Utilizzando dei cerchi per hula-hoop, formano con le strisce una specie di rete da fissare attorno al bordo, costruendo così le porte per il gioco. Le strisce vanno lasciate un po' lasche in maniera tale da formare quasi una rete/cesta attaccata all'hula-hoop, che possa accogliere al proprio interno le palle-sogni.

Le squadre giocano tutte insieme contemporaneamente nel campo da gioco prescelto. Il campo viene suddiviso in un numero di parti equiestese, pari al numero di squadre. Un

educatore per squadra, posizionato all'estremità della zona di un'altra squadra, tiene in posizione verticale l'hula-hoop acchiappasogni. Tutti i ragazzi si dispongono sparsi in modo da coprire indifferentemente tutta la zona del campo appartenente alla propria squadra. Al fischio d'inizio il capocampo lancia in aria al centro del campo le due palle di gomma/spugna (una delle due rappresenta i sogni buoni, l'altra i sogni cattivi; per questo è fondamentale che i due palloni siano di colori diversi e ben riconoscibili). A questo punto ognuno dei ragazzi attraverso la metodologia del calcio da seduti cerca di conquistare la palla per la propria squadra. Scopo del gioco è quello di fare entrare la palla "sogni buoni" nel proprio acchiappasogni e contemporaneamente impedire che vi entri la palla "sogni cattivi". I ragazzi giocheranno quindi su due fronti: in attacco per far entrare la palla sogni cattivi all'interno degli acchiappasogni avversari, in difesa per far entrare nella propria porta la palla sogni buoni. Si gioca come il calcio classico, per cui la palla può essere colpita solo con i piedi, con la particolarità di stare seduti a terra. Ovviamente ci si può muovere per il campo camminando sulle mani e sui piedi, ma mantenendo sempre il sedere a terra. A differenza che in una classica squadra di calcio, in questo caso inoltre non esiste portiere.

Il gioco continua finché entrambe le palle-sogno non sono intrappolate in un acchiappasogni. A questo punto, dopo che l'arbitro si è segnato i vari punti, e i palloni sono stati recuperati dagli educatori, il gioco riprende come è iniziato con il lancio delle sfere al centro.

Nel caso in cui un giocatore per errore faccia entrare nella propria porta la palla sogni negativi, questa viene segnata come un meno due sul punteggio della squadra.

Al termine del gioco vince la squadra in cui la somma algebrica tra punti negativi e punti positivi risulta maggiore.

Terminato il gioco, i ragazzi, ancora una volta divisi in squadre per permettere un maggior coinvolgimento dei singoli, si confrontano a partire dalla domanda:

Come acchiappare-realizzare-essere protagonisti dei nostri sogni?

A partire da quanto emerge (ad esempio: crederci, non perdersi d'animo, non barare, non pretendere tutto e subito, collaborare, ascoltare i consigli) ogni ragazzo scrive su una strisciolina di carta l'atteggiamento che si impegna ad assumere per essere veramente protagonista dei suoi sogni. Quindi fissa la strisciolina sul suo personale acchiappasogni, attaccando le estremità sul perimetro del cerchio e intrecciandola con i fili all'interno del cerchio.

## **PREGHIERA**

---

### **Canto iniziale**

#### **Salmo**

#### **Brano dal Vangelo di Luca 4, 16-30**

#### *Spunti per la riflessione*

- › Gesù proclama il bel sogno di Dio, anzi lui stesso ne è la realizzazione. Sono belli i nostri sogni?
- › Il sogno di Dio è un sogno in grande: il bene non solo per i paesani, ma anche per gli stranieri (la vedova di Sarepta di Sidone e Naaman, il Siro), cioè per tutti! Sono grandi i nostri sogni?
- › I paesani di Gesù partono bene (la meraviglia) ma finiscono male (la violenza su Gesù). È successo a Marco Pantani, succede anche a noi?
- › Gesù è protagonista del suo sogno, non ha paura di mettersi in gioco. E noi?

**Segno/Gesto:** come Gesù, ogni ragazzo si alza in piedi e proclama a voce alta l'atteggiamento che ha scritto sulla strisciolina del suo acchiappasogni. (Si scelga un ritornello di lode cantato da intervallare agli interventi dei ragazzi.)

**Preghiera corale:** i ragazzi chiedono al Signore la capacità di "lasciare andare" i sogni che non hanno valore e "trattenere" i sogni buoni, trasformandoli in speranze per cui vale la pena impegnarsi attraverso l'atteggiamento appena proclamato.

**Consegna della tessera**

**Canto finale**

**PER CONTINUARE A CASA...** Ringraziare il Signore per tutto quello che il ragazzo ha: la famiglia, gli amici, la parrocchia, ecc perché tutto ciò che ha è un dono ed è frutto di un sogno buono realizzato. (La famiglia è il sogno di mamma e papà, diventare amici è il più grande sogno di tutti i ragazzi, la vita di ognuno è il sogno che il Signore ha su di noi).





# TAPPA 6

## FUGGIAMO DAL LABIRINTO!

---

In questa tappa in cui solitamente durante un camposcuola si svolge l'escursione, vi proponiamo di far vivere un grande gioco all'aperto, eventualmente portandosi il pranzo al sacco. La cooperazione e la fraternità nel gioco porteranno i personaggi a rivedere la luce all'esterno del labirinto.

**Materiale:** nastro bianco-rosso, biglietti coi nomi di ortaggi e frutta, 4 mappe di Dedalo, progetto di Icaro, indovinelli, pennarello, sacchetti di cellophane e nastro adesivo, cera (può essere rappresentata da dei foglietti o da delle vere candele)

Il gioco prende spunto dal mito greco di Dedalo ed Icaro. Questo mito è ambientato nell'isola di Creta, in particolare all'interno del labirinto voluto e costruito dal re Minosse per rinchiudervi il figlio Minotauro. Il campo di gioco, che è costituito da tutto lo spazio aperto disponibile, sta a simboleggiare proprio questo labirinto, mentre le squadre, che giocano tutte insieme, sono intrappolate al suo interno. Il gioco dovrà essere affrontato obbligatoriamente evitando contatti tra i giocatori. L'unico modo per poter scappare dal labirinto è costruire un paio di ali di cera che permettano di volare via (come Dedalo e Icaro!).

Vince la squadra che per prima riesce a costruire un paio di ali di cera per poter scappare dal labirinto in cui tutti sono intrappolati. Per costruire le ali è necessario recuperare due chili di cera prodotta dall'Ape Maia e il progetto, inventato da Icaro, con le istruzioni per la costruzione delle ali.

### **Personaggi del gioco (interpretati ognuno da un educatore):**

**DEDALO:** è stato costretto dal re Minosse a progettare e costruire il labirinto. Per questo è lui l'unico che ne conosce a perfezione tutto il percorso e che ne possiede le mappe. Vive intrappolato lì dentro da anni ed è sempre costretto a fuggire dal Minotauro. Sa bene dove si trova l'uscita del labirinto, ma non si azzarda ad uscire perché il re Minosse lo ucciderebbe all'istante.

**ICARO:** è il figlio di Dedalo ed è stato intrappolato anche lui nel labirinto insieme al padre. Ha acquisito dal papà una grande capacità inventiva ed è una persona molto creativa, ma ha qualche problema con la pulizia personale! Dalla sua mente è nata l'idea di fuggire dal labirinto costruendosi delle ali di cera, ma il suo progetto non è ancora stato realizzato perché l'Ape Maia non vuole avere a che fare con lui. Infatti, in tutti questi anni di reclusione, nonostante l'insistenza delle richieste di Icaro, lei non ha mai voluto rivolgergli la parola o degnarlo di un saluto.

**MINOTAURO:** è il figlio illegittimo del re Minosse. È un mostro, mezzo uomo e mezzo toro; il re, vergognandosi di avere un figlio così, decide di rinchiuderlo in un labirinto. Ogni nove anni, il re Minosse pretende dagli ateniesi 14 giovani (7 uomini e 7 donne) da dare in pasto al Minotauro per sfamarlo.

**APE MAIA:** un giorno, svolazzando in giro per esplorare nuove terre, capitò sull'isola di Creta. Fu catturata dal re Minosse e fatta rinchiudere anch'essa all'interno del labirinto. Le furono tolte le ali perché non scappasse e da allora la piccolina se ne sta rinchiusa in una stanzetta del labirinto, nutrendosi di rare verdure, ortaggi e frutta concesse periodicamente dal re Minosse. Per cercare di far passare i giorni, sta tutto il tempo a produrre cera per i propri alveari. La cosa che odia di più del labirinto è il fetore di Icaro



e quindi lo evita e non lo lascia avvicinare!

**ARBITRO:** è un educatore che non interpreta alcun personaggio ed è totalmente imparziale. All'inizio spiega il gioco e poi controlla che il tutto si svolga secondo le regole; scandisce, con l'uso di un fischiello, l'avvio e la conclusione del gioco; alla fine di tutto, ovviamente, proclama il vincitore.

Nel caso in cui non siano disponibili 5 educatori, il gioco può essere riarrangiato, unendo le caratteristiche e le mansioni svolte dai personaggi di Dedalo ed Icaro.

Per OGNI squadra ci sono due fasi.

## FASE 1

Ogni squadra si sceglie una propria base all'interno del campo, delimitandola con del nastro bianco-rosso fornito dagli educatori prima dell'inizio del gioco; la base non deve essere eccessivamente grande e non serve che sia nascosta. Tutti i componenti di una squadra sono "operai", a parte un'unica coppia di giocatori che sono i "mediatori" (questi hanno un segno distintivo, visibile anche a distanza: una M attaccata con lo scotch sulla maglietta, che l'educatore consegna loro all'inizio del gioco). Al fischio d'inizio tutti i partecipanti devono correre e muoversi all'interno del campo, cioè del "labirinto". Questa deve essere una zona molto vasta, su cui sarà stata precedentemente sparsa per terra una grande quantità di foglietti con nomi di verdure, ortaggi e/o frutta (ad esempio fagioli, cipolle, patate, zucchine). Ogni oggetto ha un valore diverso. Ad esempio, se i fagioli sono più numerosi e più visibili rispetto alle patate, è ovvio che le patate valgono di più dei fagioli: ad ogni oggetto corrisponde un preciso valore, anche se i ragazzi all'inizio non lo sanno!

Durante il gioco gli operai, muovendosi sempre a coppie (o al massimo in gruppetti di tre), devono svolgere le due mansioni seguenti:

- › **raccogliere la maggior quantità possibile di ortaggi** optando, dal momento che lo capiscono, per gli ortaggi con valore più alto (nel nostro esempio di prima le patate!). Una volta recuperati gli ortaggi (non importa se uno o molti), gli operai devono tornare alla base a depositarli. In realtà, ai ragazzi conviene portare pochi oggetti alla volta perché, se depredati (poi si vedrà come) perdono molto tempo e lavoro. Sta a loro decidere quanto rischiare e stabilire una strategia di gioco.
- › **Trovare Dedalo**, che è in continuo movimento e sempre nascosto nei dintorni del campo di gioco per paura del Minotauro. Alla prima coppia di operai di una squadra che arriva da lui, Dedalo fa sostenere una piccola prova-indovinello (di un minuto al massimo) e se i due operai rispondono correttamente, Dedalo può consegnare loro una mappa piuttosto dettagliata del labirinto.

## FASE 2

Nella mappa, preparata in precedenza dall'educatore, sono visibili i punti di riferimento del luogo in cui si svolge il gioco (ad esempio una casa, una stradina, un prato, una panchina, ecc) e sono segnate con una X sia l'uscita del labirinto (rappresentata da un luogo di riferimento degli spazi parrocchiali, come ad esempio il cortile del patronato, e che servirà nel momento conclusivo del gioco) che il luogo dove è nascosta l'Ape Maia (l'importante è che sia nascosto e fisso durante tutto il gioco! Dedalo quindi ha, in tutto, quattro mappe, una per ogni squadra).

Sta all'educatore gestire i tempi: se viene scovato subito, Dedalo può passare a indovinelli più difficili, in modo che la coppia di ragazzi non sia in grado di rispondere e debba andarsene; se invece non viene scoperto per molto tempo può proporre indovinelli facili.

NB: trovare la mappa è la chiave che fa girare il gioco, cioè il passaggio tra la FASE 1 e la FASE 2, e quindi non deve avvenire né troppo presto né troppo tardi; come indicazione si suggerisce di tenere conto di circa mezz'ora dopo il fischio di inizio.

Ora è il momento di **trovare Icaro**, anche lui in continuo movimento e sempre nascosto nel bosco per paura del Minotauro. Alla prima coppia di operai che arriva da lui, Icaro fa sostenere una piccola prova-indovinello (di un minuto al massimo, ma diversa da quella di Dedalo!): se i due operai rispondono correttamente, Icaro può consegnare loro un pezzo di carta su cui viene spiegato, attraverso un disegno e una descrizione dettagliata, come costruire le ali di cera. E' fondamentale che gli educatori che interpretano questi due ruoli siano in comunicazione tra loro, magari via telefono. Dedalo deve aggiornare Icaro sulla consegna delle mappe alle varie squadre per evitare imbrogli. Nel caso in cui i ragazzi trovino Icaro prima di aver incontrato Dedalo o di possedere la mappa, prendono semplicemente atto che da lui non possono ancora ottenere nulla e continuano il loro lavoro. Invece, una volta recuperato il progetto, lo portano alla propria base e lo conservano lì in vista del momento finale del gioco. In tutto questo tempo, ovviamente, il Minotauro continua ad aggirarsi per il labirinto. Il suo compito è quello di impaurire ed "uccidere" i ragazzi che trova (mediante un segno sul braccio fatto con un pennarello) e di rubar loro ciò che hanno raccolto, cioè gli ortaggi, le verdure e/o la frutta. Alla fine del gioco, in caso di parità (o di tempi simili nella realizzazione delle ali di cera), si possono contare (alla buona) quanti segni di "morte" una squadra ha accumulato durante il gioco. Ciò va spiegato all'inizio del gioco e serve, oltre che per aiutare a decretare il vincitore, soprattutto perché i ragazzi non si "abituino" al Minotauro e diventino poco a poco indifferenti alla sua presenza. Questo aspetto non deve essere sottovalutato ed è importante per mantenere gli equilibri del gioco. L'espedito del Minotauro è utile anche a Dedalo; gli educatori che interpretano questi due personaggi devono pertanto agire d'intesa. Infatti, dato che anche Dedalo scappa e si nasconde dal Minotauro (proprio per la storia), nel caso in cui molti ragazzi operai scoprono Dedalo per farsi dare le mappe e il gioco sia iniziato da poco, può intervenire il Minotauro facendo scappare tutti e dando la possibilità a Dedalo di nascondersi da un'altra parte; quindi anche l'educatore che interpreta il Minotauro influisce, volendo, sul tempo di ritrovamento delle mappe.

I due mediatori hanno invece i tre compiti indicati di seguito:

- ▶ Durante la FASE 1, cioè finché ancora non è stata trovata la mappa, i due mediatori rimangono fissi in base. Mano a mano che arrivano gli ortaggi recuperati dagli operai della propria squadra, i due mediatori li mettono all'interno di sacchetti possibilmente trasparenti che vengono chiusi con del nastro adesivo. Ovviamente cercano di riempire i sacchetti il più possibile (il perché verrà spiegato nelle prossime righe).
- ▶ Una volta arrivata la mappa in base (cioè con l'inizio della FASE 2), i due mediatori devono capire dov'è nascosta l'Ape Maia per portarle gli ortaggi recuperati dalla squadra. Attenzione: i due mediatori possono portare un solo sacchettino di ortaggi a testa per volta! Se malauguratamente si imbattono nel Minotauro, questo ha la facoltà di prendere loro i sacchetti, aprirli e gettare via tutto il raccolto. I mediatori devono quindi ritornare in base e ricomporre i sacchetti, sperando di trovarvi abbastanza ortaggi. In caso contrario devono attendere che le ricerche degli operai continuino. Una volta scoperto il nascondiglio dell'Ape Maia, i mediatori le consegnano il loro bottino e lei, felicissima del cibo ricevuto, dona loro la cera che ha prodotto in gran quantità in tutti quei suoi anni di reclusione. L'ape, in realtà,

non regala la cera, ma la cede in proporzione a quanto riceve. Essa, infatti, apre i due sacchetti e somma il valore degli ortaggi. Se sono più di due sacchetti o se il sacchetto non è sigillato bene col nastro adesivo, l'ape non accetta lo scambio! Tanto meno se ci sono ortaggi fuori dal sacchetto o nelle tasche! Inoltre l'educatore-Ape Maia ha con sé una calcolatrice per fare il conteggio rapido del valore degli ortaggi e, volendo, può essere affiancata da un altro educatore che l'aiuti a contare gli ortaggi. L'educatore che aiuta Maia con i conti, di tanto in tanto getta e nasconde nuovamente gli ortaggi ricevuti dall'ape nel campo di gioco (labirinto), così non è necessario utilizzare una quantità troppo elevata di alimenti. Ad esempio: nella tabella seguente ad ogni ortaggio è stato associato un valore.

Zucchine	Patate	Fagioli	Cipolle
10	7	4	2

Se nei due sacchetti consegnati dai due mediatori all'Ape Maia ci sono, ad esempio, 3 zucchine, 4 patate, 12 fagioli e 3 cipolle, il valore ottenuto sarà  $(3 \times 10) + (4 \times 7) + (12 \times 4) + (3 \times 2) = 112$ . Ad ogni 100 "punti" raggiunti dalla squadra, l'Ape Maia dà in cambio un etto di cera. Nel nostro esempio l'ape dà un foglietto con scritto "UN ETTO DI CERA" e accanto alla scritta mette la propria firma. I 12 punti avanzati sono utili per il giro successivo.

- La terza mansione dei due mediatori, anche se meno importante, è quella di farsi confidare dall'ape (possibilmente già alla prima "consegna") quali sono gli ortaggi, le verdure o la frutta che Maia preferisce e di riferire tutto ciò ai componenti della propria squadra, in modo che possano, se possibile, trovare e raccogliere gli ortaggi che valgono di più. Il gioco continua come sopra descritto.

## FASE FINALE

Quando una squadra è riuscita ad accumulare, attraverso le visite all'Ape Maia, DUE CHILOGRAMMI di cera ed è in possesso del progetto di Icaro - dunque, di tutto l'occorrente per fuggire dal labirinto - si raduna in base. I componenti della squadra devono essere tutti presenti. Sempre utilizzando la mappa di Dedalo, la squadra deve localizzare il punto di uscita del labirinto (indicato nella mappa con una delle due X) e vi si deve recare. Ad attendere la squadra c'è l'educatore-arbitro per controllare che i membri della squadra siano tutti presenti, che la somma degli etti di cera ottenuti dall'Ape Maia sia di 2 kg e che sia presente il foglio con il progetto per la costruzione delle ali; verificato che tutto sia in ordine, fischia la fine del gioco e decreta la squadra vincitrice.

**NB.** Nel caso non frequente, ma possibile, di parità di arrivo tra due o più squadre, il fattore discriminante è costituito dai segni fatti ai giocatori dal Minotauro: la squadra vincitrice è quella che ne ha totalizzati meno.

## PREGHIERA

### Canto iniziale

#### Salmo 21

**Brano di Isaia 58, 7-11:** si racconta un altro fatto importante della sua missione; ancora una volta si sottolinea come fidarsi di Dio e amarlo siano la vera salvezza, la vera pace e gioia. E l'unico modo per conservare questi doni è riceverli da Dio e viverli con gli altri: oggi i ragazzi hanno sperimentato che l'amore e la collaborazione fraterna sono fonti di speranza.

### *Spunti per la riflessione:*

- › Sottolinea le immagini usate da Isaia: amare è come la luce dell'alba, la luce che scaccerà l'oscurità (è la stessa immagine usata in 1Gv 2,9-11, versetti che si possono leggere).
- › Evidenzia le immagini molto evocative all'inizio di una escursione: il cibo che dà forza, l'acqua che disseta, la guida.
- › Attualizzando le parole di Isaia, conclude la riflessione facendo degli esempi di oscurità, di modalità concrete in cui i ragazzi non vivono l'amore, il bene verso gli altri.

### **Segno/gesto**

### **Preghiera corale**

### **Consegna della tessera**

### **Canto finale**

**IN FAMIGLIA...** Tornati a casa, vi invitiamo a riprendere con le vostre famiglie un aspetto presente nel gioco fatto in questa tappa: le ali. Le ali, tipicamente associate agli uccelli, permettono di volare, di librarsi in aria, fuggendo dai labirinti della vita in cui spesso ci troviamo invischiati.

Don Tonino Bello, in una famosa preghiera da lui scritta, descrive noi uomini come angeli con un'ala soltanto, incapaci di volare da soli, se non aggrappandoci al Signore, per dividerne un'altra ala. È un ringraziamento, un'invocazione di fratellanza e di fede.

Link al video: <https://www.youtube.com/watch?v=0QKWZ2nnkaY>

### Testo della preghiera

Angeli con un'ala soltanto

Voglio ringraziarti, Signore, per il dono della vita.

Ho letto da qualche parte che gli uomini sono angeli con un'ala soltanto: possono volare solo rimanendo abbracciati.

A volte nei momenti di confidenza oso pensare, Signore, che anche Tu abbia un'ala soltanto, l'altra la tieni nascosta... forse per farmi capire che Tu non vuoi volare senza me. Per questo mi hai dato la vita, perché io fossi tuo compagno di volo.

Insegnami allora a librarmi con Te perché vivere non è trascinare la vita, non è strapparla, non è rosicchiarla: vivere è abbandonarsi come un gabbiano all'ebbrezza del vento; vivere è assaporare l'avventura della libertà, vivere è stendere l'ala, l'unica ala con la fiducia di chi sa di avere nel volo un partner grande come Te.

Ma non basta saper volare con Te, Signore: Tu mi hai dato il compito di abbracciare anche il fratello, e aiutarlo a volare. Ti chiedo perdono, perciò, per tutte le ali che non ho aiutato a distendersi: non farmi più passare indifferente davanti al fratello che è rimasto con l'ala, l'unica ala, inesorabilmente impigliata nella rete della miseria e della solitudine e si è ormai persuaso di non essere più degno di volare con Te: soprattutto per questo fratello sfortunato dammi, o Signore, un'ala di riserva.



# TAPPA 7

## LABORATORIO

---

Nella tappa precedente, i ragazzi si sono messi in gioco ed hanno avuto il coraggio di sfidare il Minotauro, per riottenere la libertà tanto sperata. Fuori dal labirinto, buio e insidioso, c'è un sole che scalda ed illumina le nostre vite.

La luce si presenta, quindi, come simbolo della speranza e del coraggio, che vince contro il buio delle paure e dell'indifferenza. Dedalo e Icaro hanno sempre sperato di uscire dal labirinto e unendo le forze ce l'hanno fatta. Tralasciamo la fine poco lieta di questo mito e prendiamone invece ciò che c'è di positivo.

Per mettere un po' in moto la manualità dei ragazzi e recuperare la cera presente nel gioco, vi proponiamo di vivere un semplice laboratorio per riciclare la cera e realizzare una candela personalizzata e profumata

(<https://www.greenme.it/consumare/riciclo-e-riuso/come-riciclare-le-candele-usate-nuova-luce-al-futuro/>).

Il laboratorio va vissuto nei piccoli gruppi che si sono costituiti nelle tappe precedenti e che non devono mescolarsi.

**Tempo:** 90 minuti.

**Materiale:** vecchie candele usate, colori a cera, colori a tempera e pennelli, colla, glitter, pentola vecchia con coperchio, fornellino o piastra elettrica, mollette, filo di cotone o stoppini già pronti, vasetti di vetro o altro materiale non plastico, oli essenziali,

**Svolgimento:**

1. Con le mani o aiutandosi con delle spatole, stando attenti a non farsi male, rompete le candele e le cere in scaglie e piccoli pezzi.
2. Ora si passa ai fornelli. Il kit per sciogliere la cera è composto da un fornellino o una piastra elettrica, una pentola con coperchio, un mestolo di legno e acqua. Questo passaggio deve essere svolto da un educatore, che magari può farsi aiutare a mescolare da un ragazzo. Consigliamo di usare dei guanti da lavoro e coprirsi le braccia per non scottarsi.
3. Per dare un tocco artistico alle candele aggiungete altri due o più pentolini metallici in cui potrete sciogliere contemporaneamente cera di diversi colori che, sovrapposti, creeranno delle striature variopinte.
4. Mettete nella pentola circa due dita di acqua e, appena inizia a bollire, aggiungete la cera a scaglie. L'acqua scioglierà la cera garantendo maggior fluidità. Girate di tanto in tanto con il mestolo in legno.
5. Nel frattempo incollate alla base del contenitore scelto per la candela lo stoppino. Potete usare della colla o sciogliere qualche goccia di cera.
6. Premendo con una matita fate aderire la base metallica dello stoppino al centro del contenitore e, utilizzando una molletta appoggiata al bordo del vasetto, fissatelo in posizione verticale, perpendicolare alla base. In alternativa alle mollette, va bene anche legare una matita o uno stuzzicadenti. La cosa importante è che lo stoppino/filo rimanga in posizione verticale durante il processo di solidificazione della cera fusa.
7. Finché la cera si scioglie, i ragazzi possono decorare i loro contenitori con le tempere, la colla o dei glitter.
8. Quando la cera si è completamente sciolta, potete aromatizzarla aggiungendo la

fragranza che preferite come dell'olio essenziale o citronella.

9. È il momento di versare la cera liquida. Vi consigliamo di non metterla tutta in una volta perché la cera solidificandosi tende a ritirarsi creando un avvallamento centrale. Versate un primo strato e attendete che si solidifichi, poi aggiungete il secondo. Ogni ragazzo può scegliere la combinazione di colori che preferisce. Accertatevi sempre che lo strato sottostante si sia solidificato prima di passare al successivo altrimenti rischierete di mescolare le tonalità

## **PREGHIERA**

---

I ragazzi, dopo una giornata immersi nella bellezza delle relazioni rafforzate nel gioco e nel laboratorio, ringraziano il Signore per l'esperienza vissuta e invocano il suo aiuto per essere sempre capaci di creare relazioni belle, durature, che riempiono di speranza.

### **Canto iniziale**

### **Preghiera corale di ringraziamento**

**Brano di Isaia 43, 1-4:** richiamare il brano della tappa precedente

**Segno/gesto:** si invitano i ragazzi a portare al centro del cerchio le candele che hanno realizzato, accendendole.

**Preghiera corale:** Padre nostro, affinché aiuti ciascuno ad essere sempre capace di creare relazioni belle, durature, che riempiono di speranza.

### **Consegna della tessera**

### **Canto finale**

**PER CONTINUARE A CASA...** Tornati a casa, vi invitiamo a prendere la candela che avete creato e decorato e ad accenderla. È qualcosa che vi rappresenta e che può far luce ogni qualvolta abbiate bisogno di crearvi uno spazio personale e di provare a pregare un po'. Dopo esservi creati questo luogo sicuro e raccolto, rischiarato dalla vostra candela, insieme ai vostri genitori, ascoltate la canzone "Luce" dei Reale, un gruppo di christian pop/rock. Potete trovarla al link seguente: <https://www.youtube.com/watch?v=KLkcZHbZwUU>

# TAPPA 8

## UNA NOTIZIA SENSAZIONALE!

---

**Scopo:** I ragazzi comprendono l'importanza, la bellezza e la gioia dell'annuncio che Gesù è risorto. Scoprono che la risurrezione di Cristo, buona novella trasmessa nei secoli, è base e fondamento di ogni speranza: dal mattino di Pasqua sono vinti la morte, la sofferenza, l'odio e ogni forma di peccato.

### FASE 1 - Cristo è risorto!

#### ATTIVITÀ IN PRESENZA

**Tempo:** 5 minuti.

**Materiale:** megafono o microfono

**Svolgimento:** Quando tutti i ragazzi del gruppo sono arrivati, è necessario che un educatore interpreti il ruolo di un personaggio che abbia vissuto direttamente le vicende della morte e risurrezione del Signore. Il personaggio ha un annuncio importantissimo da fare a tutti i ragazzi che stanno affrontando il tema della speranza: "Cristo è risorto!". È fondamentale che venga trasmessa prima di tutto ai ragazzi la forza della notizia e l'entusiasmo che ne consegue. Perciò, l'educatore che si mette nei panni del personaggio, inizialmente deve solamente gridare l'annuncio attraverso un megafono: l'importante è che sia convincente, felice e che parli ai ragazzi solo attraverso le parole dell'annuncio o espressioni che facciano passare la sua allegria.

#### ATTIVITÀ A DISTANZA

**Tempo:** 5 minuti.

**Materiale:** telefono, registrazione audio.

**Svolgimento:** Per la buona riuscita di questa prima fase, è necessario che gli educatori si mettano in contatto con i genitori per inviargli un file audio contenente l'importante annuncio da fare ai ragazzi: "Cristo è risorto!" (cfr. "Variante 1"). I genitori possono scegliere se svegliare i ragazzi con la voce registrata dell'educatore o se fargliela ascoltare durante il momento della colazione; comunque prima del collegamento con il resto del gruppo.

### FASE 2 - chi annuncia... non si ferma!

**Tempo:** 90 minuti (30 minuti a prova).

**Svolgimento:** In questo gioco, tramite delle prove, verranno introdotti tre personaggi con cui i ragazzi si confronteranno durante il resto dell'attività: i sommi sacerdoti, San Tommaso, i soldati. Ognuno di loro in modo diverso rappresenta con il suo atteggiamento e le sue caratteristiche un ostacolo all'annuncio. La prima prova richiama la falsità (caratteristica propria dei sommi sacerdoti), la seconda prova l'incredulità (caratteristica di San Tommaso), e la terza prova l'opportunismo, che significa approfittare della situazione anche a scapito del bene (i soldati).

### 1° PROVA - ostacolo della falsità - NASO... NON MENTE!

#### ATTIVITÀ IN PRESENZA

**Materiale:** cartellone con il disegno di Pinocchio senza naso, domande da porre ai ragazzi,



striscioline di carta sottili lunghe 15 centimetri, scotch o colla, benda.

**Svolgimento:** I ragazzi si dispongono uno dietro l'altro formando una fila per squadra. Davanti ad ogni fila, ad una adeguata distanza, gli educatori sistemano un cartellone su cui è disegnato Pinocchio (rappresentato senza il naso). Il primo ragazzo della fila, quello al quale l'educatore porrà la domanda, verrà bendato in modo tale che non veda dove si trova il cartellone posto di fronte a lui. Le domande devono avere come possibilità di risposta solamente vero o falso. I ragazzi devono rispondere alla domanda dando la risposta errata. Nel caso in cui il ragazzo risponde correttamente (dicendo, quindi, il falso) l'educatore gli consegna una strisciolina di carta che serve per formare il naso di Pinocchio. Il ragazzo, guidato solamente dalle voci dei componenti della sua squadra, dovrà arrivare ad attaccare il pezzo di naso al cartellone. Una volta che la strisciolina è attaccata, l'educatore può procedere con il gioco bendando il prossimo ragazzo e ponendogli la domanda. Le striscioline che giungono al cartellone vengono poste una di seguito all'altra, così da formare il lungo naso di Pinocchio.

Nel caso in cui il ragazzo risponde in modo errato (da, quindi, la risposta corretta) non solo non riceve la strisciolina, ma andrà a staccare dal cartellone l'ultima strisciolina incollata. Vince la squadra che allo scadere del tempo ha attaccato sul cartellone più striscioline, creando il naso più lungo.

Al termine della prova, l'educatore legge il brano del vangelo di Matteo (Mt 28,11-15) sottolineando che la falsità dei sommi sacerdoti è un ostacolo all'annuncio e alla verità del messaggio di Gesù.

## **ATTIVITÀ A DISTANZA**

**Materiale:** domande da porre ai ragazzi, immagine di Pinocchio senza naso.

**Svolgimento:** Dopo che tutti si sono collegati ognuno da casa propria, e dopo che sono state fatte le dovute presentazioni e saluti, ai ragazzi, a turno, verranno fatte alcune domande che avranno come possibilità di risposta solamente vero o falso. La risposta dovranno dare la risposta errata. Per segnare il punteggio dei vari ragazzi (o squadre se si dividono in due o più gruppi), si mostri a video il volto di Pinocchio con la possibilità di volta in volta di allungare o accorciare il naso come descritto sopra (cfr. "Variante 1"). Al termine della prova, l'educatore legge il brano del vangelo di Matteo (Mt 28,11-15) sottolineando che la falsità dei sommi sacerdoti è un ostacolo all'annuncio e alla verità del messaggio di Gesù.

## **2° PROVA - ostacolo dell'incredulità - MANI... CHE GUARDANO!**

### **ATTIVITÀ IN PRESENZA**

**Materiale:** oggetti vari, sacchetti.

**Svolgimento:** I ragazzi sono divisi nelle due squadre. Le squadre si posizionano ai lati opposti del campo da gioco, o comunque in modo tale che risultino lontane una dall'altra. I ragazzi si siedono a terra e gli educatori dispongono di fronte ad ogni squadra, ad una distanza non inferiore a 5 metri, un oggetto, che può essere lo stesso per entrambi. Lo scopo della prova è di indovinare qual è l'oggetto; ciò avviene in tre momenti. In un primo momento l'oggetto misterioso è inserito in un sacchetto, che ne renda difficile, ma non impossibile, l'identificazione; si possono usare, ad esempio, i sacchetti da freezer. In un secondo momento, l'educatore l'oggetto dal sacchetto, permettendo così ai ragazzi di guardarlo, sempre mantenendo la distanza. Nel caso in cui una squadra non sia ancora riuscita a scoprire di cosa si tratta, si passa al terzo momento in cui l'oggetto viene reinserto nel sacchetto e i ragazzi hanno la possibilità di toccarlo. Il punteggio varia in base al momento in cui hanno indovinato l'oggetto. Quando una squadra indovina,

l'educatore prende un nuovo oggetto e la prova riprende. Vince la squadra che, terminato il tempo della prova, ha ottenuto il punteggio più alto.

Al termine della prova, l'educatore responsabile dà lettura del brano del vangelo di Giovanni (Gv 20,19-29). L'educatore sottolinea che l'incredulità di Tommaso non gli permette di accogliere l'annuncio della risurrezione del Signore e toglie tutta la gioia e la speranza che la notizia reca in sé. Per fortuna sua, poi, da incredulo diventa credente e riconosce in Gesù il suo Signore e il suo Dio.

### **ATTIVITÀ A DISTANZA**

**Materiale:** foto di oggetti vari (sfuocate e non).

**Svolgimento:** Dopo che tutti si sono collegati ognuno da casa propria, e dopo che sono state fatte le dovute presentazioni e saluti, ai ragazzi vengono proposte alcune foto sgranate di alcuni oggetti che dovranno, a turno, cercare di indovinare. Al posto di sgranare l'immagine si possono mescolare tra loro diverse canzoni delle quali i ragazzi, una volta ascoltate, dovranno indovinare i titoli.

Al termine della prova, l'educatore responsabile dà lettura del brano del vangelo di Giovanni (Gv 20,19-29). L'educatore sottolinea che l'incredulità di Tommaso non gli permette di accogliere l'annuncio della risurrezione del Signore e toglie tutta la gioia e la speranza che la notizia reca in sé. Per fortuna sua, poi, da incredulo diventa credente e riconosce in Gesù il suo Signore e il suo Dio.

### **3° PROVA - ostacolo dell'opportunismo - DADO... PIGLIA TUTTO!**

#### **ATTIVITÀ IN PRESENZA**

**Materiale:** palla, materiale occorrente per un percorso, birilli (bottiglie di plastica), tavolo, quattro dadi, cartellini con disegno o scritte per rappresentare gli indumenti, un foglio per ragazzo con scritto il nome.

**Svolgimento:** i componenti delle due squadre si dispongono in due file, una di fronte all'altra, a grande distanza tra loro. Nello spazio che intercorre tra una squadra e l'altra, gli educatori costruiscono due percorsi ad ostacoli uguali (uno di fronte ad ogni squadra) con il materiale a disposizione. L'importante è che il percorso sia strutturato in modo tale che i ragazzi, uno per volta, possano compierlo mettendosi carponi e facendo rotolare davanti a loro una palla usando la testa. Alla fine del percorso i due componenti delle squadre, partiti contemporaneamente, si trovano davanti una barriera di birilli che devono abbattere sempre dando alla palla un colpo con la testa. Abbattuto l'ostacolo gli sfidanti arrivano quindi al centro del campo di gioco: qui è disposto un tavolo che costituisce il luogo della sfida ai dadi (i dadi, quelli con cui i soldati si giocano le vesti di Gesù). Sopra al tavolo sono presenti tanti fogli di carta quanti sono i ragazzi, ognuno ha scritto il nome del ragazzo. Questi fogli rappresentano l'armadio dei vestiti di ogni ragazzo.

Chi arriva prima al tavolo dopo il percorso ha diritto a ripetere, a sua discrezione, uno dei lanci dei dadi. I dadi sono quattro (due per giocatore) e i ragazzi effettuano tre lanci. Chi vince due volte, facendo naturalmente il punteggio più alto, ottiene un indumento dell'avversario, spostandolo, quindi, da un "armadio" all'altro. Il gioco continua fino allo scadere del tempo. Alla fine del gioco vince la squadra che ha conquistato il maggior numero di indumenti. Per rappresentare gli indumenti gli educatori possono preparare dei cartellini per ogni ragazzo.

Una possibile variante al gioco consiste nell'utilizzare, al posto degli indumenti, dei guanti in lattice. Ogni ragazzo inizia il gioco indossando più paia di guanti, guanti che dovrà cedere all'avversario se perde la sfida. Vince la squadra che allo scadere del tempo di gioco indossa più guanti. Al termine della prova, l'educatore dà lettura del brano del

vangelo di Giovanni (Gv 19,23-24), riportato anche nel libretto dei ragazzi. L'educatore sottolinea che l'opportunismo dei soldati (approfittare della situazione senza difendere il bene) è un atteggiamento che va contro l'infinita bontà di Gesù, che dalla croce perdona e si dona tutto a tutti, vincendo la morte e l'odio.

## **ATTIVITÀ A DISTANZA**

**Materiale:** foglio di carta, penna, due dadi per partecipante.

**Svolgimento:** Dopo che tutti si sono collegati ognuno da casa propria, e dopo che sono state fatte le dovute presentazioni e saluti, gli educatori che conducono il gioco invitano i ragazzi a prendere un foglio di carta, una penna e due dadi. Gli educatori scelgono una tra le categorie del classico gioco "nomi, cose, città, ..." e i ragazzi, in un tempo prestabilito, dovranno cercare di individuare più parole possibili associate alla categoria scelta. Allo scadere del tempo, ogni giocatore guadagna un punto per ogni parola corretta trovata. Alla fine di ogni manche avviene anche il lancio dei dadi e chi ha fatto il numero più alto, raddoppia i suoi punti. In caso di pareggio tra più giocatori, il lancio avviene più volte fino ad arrivare ad un unico vincitore.

## **FASE 3 - conclusione**

**Tempo:** 15 minuti.

**Svolgimento:** Ora tutti i ragazzi si radunano con il personaggio annunciatore che aiuta a tirare le somme del gioco, sottolineando e spiegando ancor meglio gli ostacoli che l'annuncio ha incontrato: la falsità, l'opportunismo e l'incredulità. Mette pure l'accento sul fatto che l'annuncio ha raggiunto la sua destinazione nonostante gli ostacoli.

L'educatore che guida questo momento di riflessione, può stimolare i ragazzi a trovare altre figure che, ai giorni nostri e nella nostra quotidianità, possono ostacolare l'annuncio di "Gesù risorto!".

## **PREGHIERA**

---

### **Canto iniziale**

### **Preghiera salmo 102**

### **Brano di Isaia Is 53, 4-12**

*Spunti per la riflessione:*

- › Dio promette e consola... ma la sofferenza rimane: come mai?
- › La sofferenza non è l'ultima parola. E addirittura, quella di persone buone e giuste che soffrono per gli altri non è inutile. Ce l'ha assicurato Gesù, il Servo del Signore, con la sua morte e risurrezione!
- › Gesù è veramente risorto: Alleluia, alleluia è il nostro grido di speranza! Egli ha vinto ogni male, anche il male del peccato e ci dona la vita nuova.
- › Per questo, anche di fronte alle sofferenze e al male, non perdiamo la speranza.

**Segno/gesto:** Viene consegnato ad ogni ragazzo un bulbo (o dei semi) da piantare, con l'idea che si facciano "seminatori" di speranza, e che la facciano fiorire celebrando la vita.

### **Preghiera corale**

### **Consegna della tessera**

### **Canto finale**

**PER CONTINUARE IN FAMIGLIA...** Si consiglia di guardare un video tratto dal film “le ali della libertà” ([https://youtu.be/GG\\_rifWhSx0](https://youtu.be/GG_rifWhSx0)) che parla della speranza.

Si prova poi insieme a pensare a un piccolo gesto/una gentilezza da poter compiere come famiglia verso qualcuno (qualche altra famiglia del paese/territorio, magari in difficoltà) per far in modo di continuare a coltivare/seminare speranza e gentilezza nel prossimo.

Magari il proposito scelto può essere scritto in un post-it e attaccato nel calendario (o frigo/bacheca) come promemoria.





# TAPPA 9

## OLTRE... LA MASCHERINA!

---

**Scopo:** divertirsi, ridere, giocare.

**Tempo:** 60 minuti.

**Giocatori:** 7/10 ragazzi e 3 educatori.

**Materiale:** 5 guanti di lattice a testa, 3 mascherine a testa, possibilmente di stoffa bianca o comunque di un materiale su cui è possibile scrivere/colorare, 5 mascherine "jolly" neutre, tutte uguali, che rimarranno sigillate fino al momento in cui non servono. (Fine della Fase3 del gioco), 1 dispenser di gel disinfettante per mani, un sacchettino trasparente per ogni ragazzo

### FASE 1

**Svolgimento:** Ogni ragazzo e ogni educatore prepari le tre mascherine che hanno a disposizione. Gli educatori scelgano tre disegni che verranno riprodotti nelle tre mascherine di ogni ragazzo/educatore (esempio: un sorriso, ...)

### FASE 2 - preparazione

**Svolgimento:** Un educatore prenda il gel. Un'altro educatore prenda i guanti in lattice. Il terzo educatore predisponga in un tavolo tanti sacchetti quanti sono i giocatori in modo da poter conservare le varie mascherine. Tutti, tranne il terzo educatore, gireranno per il campo da gioco. Ricordare di mantenere le distanze in ogni momento del gioco.

### FASE 3

**Svolgimento:** Ognuno inizia il gioco indossando la mascherina con lo stesso disegno. Anche gli educatori. Tutti girano per il campo di gioco.

Lo scopo dei ragazzi è di recuperare i cinque guanti in lattice e "lavarsi" le mani con il gel 5 volte (l'educatore tenga conto delle volte che il ragazzo passa a chiederglielo). I guanti li avrà tutti uno dei due educatori in una busta di plastica chiusa. L'altro educatore avrà il dispenser di gel per le mani. Gli educatori potranno consegnare un guanto e il gel solamente se le mascherine hanno lo stesso disegno (quella dell'educatore e quella del ragazzo).

Il ragazzo per richiamare l'attenzione dell'educatore e per richiedere il guanto o il gel dovrà chiamare per nome l'educatore. A quel punto i due si fermano (a distanza) e si guardano. Se i disegni nelle due mascherine sono uguali allora l'educatore gli consegna un guanto (uno solo alla volta) oppure un po' di gel per pulirsi le mani.

Ogni volta che l'educatore distribuisce un guanto o il gel, cambia la sua mascherina (e quindi il disegno) scegliendone una a caso tra le due che gli rimangono.

Il ragazzo per poter cambiare mascherina deve: chiamare per nome un altro ragazzo, controllare che abbiano lo stesso disegno anche loro, guardarsi negli occhi per qualche istante e chi ha chiamato deve imitare quello che l'altro fa con gli occhi (occholino, "smorfia", ecc...). Quando ha fatto questo, il ragazzo va dal terzo educatore che dopo aver appurato che ciò è stato fatto è giusto, gli consegna una delle due mascherine del ragazzo che ha facendola scegliere al ragazzo (si faccia attenzione a tenere ben separate le mascherine dei ragazzi); l'educatore ritira quella che ha nel volto il ragazzo: scambio. Se il ragazzo che vuole cambiare la mascherina non riesce ad imitare quello che fa l'altro ragazzo, l'altro ha la possibilità di cambiare la sua mascherina, non è obbligato.

Quando un ragazzo ha guadagnato tutti e cinque i guanti ed è passato cinque volte dell'educatore con il gel, può andare a ritirare la mascherina jolly. Come? Facendo le stesse cose che ha fatto per "guadagnare il cambio mascherina". Il ragazzo che ha la mascherina jolly al posto di scambiare la mascherina guadagna un segno col pennarello in uno dei guanti che ha.

Alla fine del gioco vince chi ha più guanti e più segni col pennarello nei guanti.

Si sconsiglia di fare più manche, nel caso in cui si volesse fare lo stesso si presti attenzione a cambiare tutti i guanti, a gettare tutte le mascherine "jolly" e a tenere ben separate le mascherine dei ragazzi per evitare che se le scambino tra loro.

### **ATTIVITÀ A DISTANZA**

Nel caso in cui non si possano fare le attività "in presenza", si dedichi questa tappa al solo momento penitenziale descritto qui sotto.

## **ANCHE NOI SIAMO RISORTI! CELEBRAZIONE PENITENZIALE**

---

### **FASE 1**

**Scopo:** Il ragazzo vive l'esperienza stupenda del perdono di Dio, dove il peccato è vinto dalla risurrezione di Gesù.

**Tempo:** 60 minuti.

**Materiale:** penne, materiale per i laboratori, fogli di carta per scrivere, telefono e cuffiette, cassa audio.

**Svolgimento:** Ad ogni ragazzo viene inviato un podcast da ascoltare in questo momento. Si tratta di una traccia audio della durata di circa venti minuti in cui una voce narrante accompagna il momento di deserto aiutandosi con canzoni, meditazioni, riflessioni, e alcuni gesti. In questa traccia verranno anche poste ai ragazzi alcune domande (si valuti in base alla situazione del gruppo se variare le domande per i ragazzi delle elementari e per quelli delle medie) che aiuteranno all'esame di coscienza. Si stimolino i ragazzi ad utilizzare il foglio di carta come meglio credono: delle volte un disegno, uno schizzo o uno scarabocchio dicono molto di più di alcune parole! Questo momento può essere vissuto anche dagli educatori in prima persona, continuando comunque a prestare attenzione ai ragazzi che potrebbero riscontrare delle difficoltà. (Per ulteriori informazioni, vedere alla fine della tappa).

### **ATTIVITÀ IN PRESENZA**

**Svolgimento:** Nel caso in cui la situazione permette il ritrovarsi insieme si predisponga, per questo momento, un luogo abbastanza ampio, preferibilmente all'aperto, in cui i ragazzi possono mantenere un'adeguata distanza tra loro per poter così creare un clima di tranquillità e di silenzio. Ogni ragazzo avrà a disposizione un foglio di carta, una penna, il suo telefono e un paio di cuffiette. Per i ragazzi delle elementari oppure in caso in cui non tutti abbiano un telefono si predisponga una stanza o un angolo del parco con una cassa audio.

Si valuti la possibilità, insieme all'assistente, di concludere questo momento dando la possibilità ai ragazzi di confessarsi, sempre nel rispetto delle normative vigenti.

### **ATTIVITÀ A DISTANZA**

**Svolgimento:** Dopo che tutti si sono collegati ognuno da casa propria, e dopo che sono state fatte le dovute presentazioni e saluti, gli educatori invitano i ragazzi a mettersi in una stanza in cui possono stare tranquilli per circa mezz'ora, a prendere un foglio bianco e una penna. Dopo una breve introduzione da parte dell'assistente, tramite il programma

di videoconferenza, gli educatori danno inizio al momento di deserto riproducendo il podcast. Il momento di deserto si può concludere con una preghiera corale insieme e si invitino i ragazzi a recarsi, non appena sarà possibile, dall'assistente o da un prete della parrocchia per la confessione.

## FASE 2

**Scopo:** Al termine del momento di deserto, o mentre i ragazzi aspettano di confessarsi oppure mentre sono a casa durante il tempo libero, ai ragazzi viene proposto di "mettere le mani in pasta" e realizzare qualcosa che ricordi la giornata vissuta.

**Tempo:** 45 minuti.

### PER 6/8 - 9/11

**Materiale:** piatti di carta, forbici, colla e scotch, occorrente per decorare (giornali, pastasciutta, perline, fili di lana, ...).

**Svolgimento:** Il ragazzo rovescia il piatto e, con il materiale a disposizione, ne decora la base andando a formare il proprio volto, il proprio ritratto. Si lascia spazio alla fantasia dei ragazzi, dando al più qualche piccolo suggerimento. Ad esempio: per realizzare gli occhi si possono ritagliare due forellini nel piatto e poi fare ciglia e sopracciglia con striscioline di carta; oppure possono essere occhi in rilievo, con l'applicazione sul piatto dei fondi di due bicchieri di plastica ricoperti di carta. Altro esempio: per fare i capelli si creano tante palline di cartapesta e si incollano nel perimetro superiore del piatto; oppure, se una ragazza si raccoglie spesso i capelli, può incollare un fiocco di raso alle striscioline di cartapesta o ai fili di lana utilizzati per creare la chioma. Non è necessario che il fondo del piatto sia rosa per richiamare la pelle, né che sia per forza ricoperto di carta. L'importante è che ogni ragazzo faccia spiccare i propri tratti caratteristici, usando tutta la sua creatività!

È utile che gli educatori preparino qualche esempio (magari realizzando il proprio volto) ben fatto, in modo da stimolare l'impegno dei ragazzi.

*La speranza ha il volto di Gesù risorto che vince il peccato. Per questo il volto di chi è perdonato, il vostro volto, è un volto di risorti, ha i tratti della speranza e assomiglia al volto di Gesù.*

### PER 12/13

**Materiale:** pezzi di stoffa, fogli di carta o cartoncini bianchi, spugnette, pennelli, tempere o colori da esterno, forbici o taglierini, ago e filo o cucitrice.

**Svolgimento:** ogni ragazzo ha un pezzo di stoffa grande non meno di cm 40 x 40 ed due fogli di carta (o cartoncino). Il ragazzo appoggia la propria mano sul foglio di carta e ne ricalca la sagoma; lo stesso con il piede. Poi taglia il foglio lungo i contorni. Il taglio può dare due risultati diversi a seconda della parte del foglio che si decide di scartare. Preparato il foglio come il ragazzo preferisce (sarebbe bello che i ragazzi usassero tagli diversi), lo si mette sopra il pezzo di stoffa e, imbevendo la spugna o il pennello del colore desiderato, si stampa la forma.

Quindi gli educatori, eventualmente con l'aiuto dei ragazzi, cuciono insieme tutti i pezzi di stoffa (magari con la cucitrice, per velocizzare i tempi), che formeranno poi un lenzuolo. Se i ragazzi preparano il pezzo di stoffa ognuno a casa sua, si predisponga in parrocchia un luogo in cui i ragazzi possono portare, appena possibile, il loro lavoro cosicché gli educatori possano procedere ad attaccarli uno all'altro.



*La Sindone testimonia il dono di Gesù, mani e piedi “bucati”, che amano fino al dono supremo della vita. Un amore che non finisce, ma che la risurrezione rende eterno. Con il perdono, anche voi ragazzi siete risorti come Gesù. Perciò le vostre mani e i vostri piedi assomigliano a quelli di Gesù risorto, se come lui vi impegnate nel bene.*

## **PREGHIERA CONCLUSIVA**

---

**Segno/gesto:** si suggerisca ai ragazzi di seguire il gesto o il segno descritto nel momento “in famiglia”.

**Preghiera corale**

**Consegna della tessera**

**Canto finale**

**PER CONTINUARE A CASA...** in un momento di tranquillità, ad esempio dopo la cena prima di alzarvi da tavola, ascolta con tutta la famiglia questa canzone di Nek e leggete insieme queste poche righe qui sotto...

“In mezzo alla tempesta  
noi siamo ancora qui  
tenendoci più forte  
per non perderci  
vedrai che cambierà, cambierà  
e se cambierà  
vale anche perdonare, perdonare”

Una tempesta vera e propria, non solo fisica, non solo del mondo, ma anche emotiva e personale... Bisogna reagire consapevoli della situazione difficile e volgere i nostri pensieri verso il bene, verso il Per-Dono.

Riavvolgi la tua vita, quali tempeste hai affrontato? Come sei ripartito?

Amare significa saper Perdonare:

con quale amico, parente, genitore hai litigato in questi ultimi tempi, magari quando ancora ci si poteva vedere, e vi siete lasciati così in malo modo senza giungere ad una riappacificazione?

Ripensaci, fai il primo passo e sarai in pace con te stesso!

[Nek, Perdonare, aprile 2020 (<https://youtu.be/srVLqLeGd9M>)]

# INDICAZIONI PER LA CREAZIONE DEL PODCAST

(NB: le tempistiche segnalate sono indicative)

## INTRODUZIONE

- › 00:00 - Presentazione del momento con brevi istruzioni (mettetevi comodi, trovate uno spazio isolato, prendi una penna e un foglio di carta)
- › 02:00 - Musica di sottofondo per un po' di secondi per dare il tempo di sistemarsi e trovarsi uno spazio

## Primo momento

- › 04:00 - Lettura del brano Lc 24, 35-39a
- › 04:30 - L'assistente prende la parola e sottolinea che la risurrezione di Gesù è un fatto vero, che ha vinto la sfida con la morte e il peccato. Questa vittoria oggi è donata a tutti attraverso il perdono dei peccati. Gesù risorto è l'ancora di salvezza, con Lui non c'è motivo di essere tristi, senza speranza. Egli è la fonte della speranza cristiana, la speranza che non finisce perché è sul dono e assicura la vita eterna!
- › 07:00 - Accurata descrizione (non avranno la foto davanti!) del graffito delle catacombe di Domitilla di Roma con sottofondo musicale
  - › L'ancora, strumento di sicurezza contro le insidie del mare, venne assunta dai cristiani come simbolo della loro speranza: la croce di Cristo, quando questa ancora non si poteva raffigurare. Il tratto orizzontale, posto sotto l'anello per fissare le gomene, allargato, suggeriva, infatti, il braccio orizzontale della croce. L'ancora "crociforme" venne raffigurata più di 200 volte nelle catacombe. Lo stesso apostolo Paolo scrive: "Afferriamoci saldamente alla speranza...in essa abbiamo come un'ancora della nostra vita (Eb.6,19). Molte rappresentazioni artistiche dei secoli successivi hanno raffigurato la speranza con l'immagine dell'ancora. "La nostra speranza - aveva detto Giustino nel sec II - è appesa a Cristo crocifisso e risorto". Ecco allora il graffito i cristiani che, come pesciolini (seguaci del "pesce" l'ictus = Gesù Cristo figlio di Dio) sono appesi all'ancora crociforme segnata da un cerchio simbolo di vittoria: la speranza nella croce di Cristo morto ma risorto.
- › 09:00 - Ascolto di una canzone ("Come un Prodigio" di Debora Vezzani)
- › 09:30 - Mentre si ascolta la canzone, vengono poste alcune domande per l'esame di coscienza
  - › Sono contento della vita che ho o vedo solo le cose negative? Ringrazio Dio?
  - › Sono attento alle persone che soffrono (familiari, amici) o penso solo a me stesso? Prego per loro?
  - › Mi sono lasciato trascinare da esempi sbagliati, perché così facevano tutti o per paura di essere preso in giro?
  - › Ho stretto amicizie nuove?
  - › La natura e le cose belle del mondo: le amo e le rispetto in quanto doni di Dio?
- › 11:00 - Ancora canzone oppure sottofondo musicale per la risposta o la trascrizione delle domande sul foglio

## Secondo momento

- › 13:00 - Continuo della lettura del brano Lc 24, 39a-44.48
- › 14:00 - L'assistente prende la parola e fa un breve commento cercando di porre qualche riferimento alla Sindone che verrà descritta successivamente.
- › 16:00 - Accurata descrizione (non avranno la foto davanti!) della Sindone con

sottofondo musicale

- › La Sindone è un lenzuolo di lino. Misura cm 437 in lunghezza e cm 111 in larghezza, compresa una striscia cucita longitudinalmente larga circa cm 8. Sul tessuto è impressa un'immagine di un uomo crocifisso. È ormai definitivamente accertato che l'immagine sul Lenzuolo non può essere un dipinto, ed al momento è largamente condivisa la conclusione che si tratti di una impronta frontale e dorsale lasciata da un corpo umano. La morte dell'Uomo della Sindone è avvenuta certamente in seguito ad una serie di torture ed al supplizio della croce, come dimostrano con evidenza le ferite lasciate dai chiodi nei polsi e nei piedi. L'insieme di questi segni rimanda in modo assai preciso alle modalità descritte nei Vangeli per l'esecuzione di Gesù Cristo. A livello delle impronte che appaiono essere state lasciate da coaguli di sangue, si è effettivamente potuta dimostrare la presenza di sangue umano. L'impronta presenta la singolare caratteristica di comportarsi come un negativo fotografico. La Sindone è conservata a Torino. L'ultima ostensione è stata, straordinariamente, durante il periodo della pandemia in aprile 2020. ([www.vaticannews.va/it/chiesa/news/2019-12/torino-sindone-ostensione-2020.html](http://www.vaticannews.va/it/chiesa/news/2019-12/torino-sindone-ostensione-2020.html) o [www.torinotoday.it/attualita/messa-pasqua-Sindone-social-ostensione-11-aprile-2020.html](http://www.torinotoday.it/attualita/messa-pasqua-Sindone-social-ostensione-11-aprile-2020.html) o [www.sindone.org/pls/diocesitorino/v3\\_s2ew\\_consultazione.mostra\\_paginawap?id\\_pagina=34161](http://www.sindone.org/pls/diocesitorino/v3_s2ew_consultazione.mostra_paginawap?id_pagina=34161))
- › 18:00 - Si faccia ascoltare ora una musica rilassante che aiuti a creare un po' di pace intorno a se. Durante questo momento si ascolta la preghiera per la preparazione al momento della confessione.

*Pietà di me, Signore,  
secondo la tua misericordia.  
Non guardare ai miei peccati  
e cancella tutte le mie colpe.  
Crea in me un cuore puro  
e rinnova in me uno spirito  
di forza e santità.*

### **Terzo momento - CONCLUSIONE**

- › 20:00 - L'assistente sottolinea come, con il perdono, i ragazzi siano risorti. Perciò il loro volto assomiglia al volto di Gesù risorto, le loro mani e i loro piedi a quelli di Gesù risorto, se come lui si impegnano nel bene.
- › 22:00 - Si concluda il momento delle confessioni con un gesto/impegno da prendere e da compiere nei giorni successivi alla giornata vissuta. Un possibile impegno può essere quello proposto nel momento "in famiglia" descritto alla fine della tappa.

# TAPPA 10

## LE TRE C DELLA SPERANZA

---

**Scopo:** I ragazzi comprendono che la speranza è dono prezioso che va custodito, coltivato e condiviso.

### FASE 1 - riassumendo...

**Tempo:** 10 minuti.

**Materiale:** alcune tessere rimenenti nel sacchettino.

**Svolgimento:** Il profeta Isaia (l'educatore che l'ha fin qui impersonato), interagendo in maniera simpatica con i ragazzi, pone loro delle domande per riprendere gli atteggiamenti delle tappe precedenti.

Conclude questo momento annunciando ai ragazzi che uscire dal labirinto non può essere questione di fortuna. Occorre unire tra loro tutte le tessere, conquistando quelle che mancano e difendendo quelle che si hanno.

### FASE 2 - Isaia ci mette alla prova!

**Tempo:** 105 minuti.

**Svolgimento:** Ad ogni squadra-gruppo viene assegnata in gran segreto una caratterizzazione, corrispondente agli atteggiamenti che portano speranza: "il sognatore", "l'innamorato", "il credente", "il volenteroso".

Il primo gioco ha come obiettivo di assegnare ad una squadra tutte le tessere che non sono già state consegnate nelle tappe precedenti. Le stesse tessere, attraverso gli altri giochi, passeranno di squadra in squadra in base ai risultati dei giochi stessi. Vince la squadra che, al termine delle prove, è in possesso di tutte le tessere del Domino.

## PRIMA PROVA

**Materiale:** carta, penne

**Svolgimento:** La prova consiste nell'indovinare, nel minor tempo possibile, le caratterizzazioni assegnate alle squadre grazie agli indizi offerti dagli educatori. Gli indizi non siano troppo facili, ma nemmeno indecifrabili.

La squadra che indovina più caratterizzazioni vince le tessere mancanti del Domino (tranne la tessera CHI SPERA S'IMPEGNA) in quanto dimostra di riconoscere gli atteggiamenti che alimentano la speranza.

## SECONDA PROVA

### ATTIVITÀ IN PRESENZA

**Materiale:** palloncini

**Svolgimento:** Isaia sottolinea come la speranza sia un dono prezioso, delicato, a volte fragile in certe situazioni della vita. Ecco che la prova allena i ragazzi a custodire, a "portare la sicuro" la speranza, rappresentata da un palloncino leggero, delicato e anche fragile. Ogni squadra gioca nel suo spazio, ma contemporaneamente alle altre, se è possibile stare all'aperto. Tutti i ragazzi di ciascuna squadra partono contemporaneamente e devono percorrere un tratto del campo avanzando a carponi e spingendo un palloncino solo con il naso. Vince la squadra i cui componenti riescono a portare a termine il compito nel minor tempo possibile. Si può giocare anche in forma di staffetta.

Isaia assegna le tessere alla squadra che ha dimostrato di saper custodire maggiormente la speranza: essa conserva (se già le aveva) oppure ottiene le tessere del Domino.. Quindi annuncia la terza prova.

### **ATTIVITÀ A DISTANZA**

Si può giocare a tenere sollevato da terra il palloncino con il soffio davanti alla telecamera: l'educatore tiene il conto dei secondi per ciascuno dei ragazzi e alla fine somma quelli di ogni squadra.

### **TERZA PROVA**

#### **ATTIVITÀ IN PRESENZA**

**Materiale:** domande.

**Svolgimento:** Isaia, facendosi aiutare da qualche educatore, propone un quiz sulle giornate e sulla storia dell'esperienza vissuta.

Il quiz permette di rinfrescare la memoria sulle tappe e sulla storia che le ha guidate. Questo perché la speranza va coltivata e per coltivarla non deve essere riposta nel "dimenticatoio", ma deve essere tenuta "in allenamento".

Vince la squadra che risponde correttamente al numero maggiore di domande. Essa conserva (se già le aveva) oppure ottiene le tessere del Domino.

- › Cosa significa il nome "Isaia"? (risposta: Dio salva)
- › Che oggetto è stato il protagonista del quarto stand ("Che gabbia questa famiglia?") del primo giorno? (risposta: un gomitolino)
- › Quali sono i quattro sognatori conosciuti nel secondo giorno? (risposta: Marco Carta, Martin Luther King, Pantani e il giudice Falcone)
- › Come si chiamava l'oggetto che abbiamo costruito con l'hula hoop? (risposta: il dream catcher gigante)
- › Quale immagine usa Isaia per descrivere l'amore? (risposta: la luce)
- › Cosa annunciava la pergamena portata dal personaggio del quarto giorno? (risposta: la buona notizia, la Resurrezione di Gesù)
- › I tre personaggi che ostacolano l'annuncio di Gesù risorto (risposta: i sommi sacerdoti, san Tommaso, i soldati)
- › Quanti anni ha Filippo? (risposta: cinque)
- › Che stratagemma usa Madda per distrarre i suoi fratelli, appena entrati nel labirinto? (risposta: il nascondino)
- › Che record detiene Filippo in famiglia? (risposta: quello di smarrire gli oggetti)
- › Cosa perde spesso la nonna dei ragazzi? (risposta: bastone e cordless)
- › Qual è il "trucco infallibile per risolvere i labirinti" secondo Madda? (risposta: procedere tenendo sempre la mano destra a contatto con il muro)

### **ATTIVITÀ A DISTANZA**

Il quiz si può proporre anche per via digitale (ad esempio con Kahoot nella versione challenge) sempre a squadre, nel senso che si sommano i punti dei componenti della stessa squadra.

### **QUARTA PROVA**

**Materiale:** testimoni di legno o altro materiale, materiale per segnare le basi.

**Svolgimento:** Isaia fa riflettere i ragazzi: una speranza non condivisa che speranza è? Merita tutte le tessere del Domino chi condivide la speranza.

Ogni squadra gioca nel suo campo. Per ogni squadra gli educatori preparano un numero adeguato di testimoni (pezzetti di legno o di qualsiasi materiale disponibile su cui si possa scrivere) su cui scrivono gli indizi utilizzati nella prima prova per far indovinare ai ragazzi i 4 atteggiamenti che portano speranza. Tutti i testimoni della squadra vengono collocati in un unico recipiente che si trova all'inizio di un percorso circolare con delle basi intermedie.

In ogni base si dispone un componente della squadra.

Al via dell'educatore, un ragazzo per squadra cerca un testimone con l'indizio riguardante l'atteggiamento che caratterizza la squadra. Sicuro che il testimone lo riguarda, il ragazzo corre alla base dà il testimone al suo compagno, che lo dà al compagno della base successiva. L'ultimo corre a consegnare il testimone all'educatore che si trova in fondo al percorso. L'educatore assegna un punto se il testimone riguarda la squadra. All'arrivo del giocatore, parte un compagno di squadra, che svolge il gioco come sopra descritto. Vince la squadra che, nel tempo stabilito, conquista il maggior numero di punti.

Essa conserva (se già le aveva) oppure ottiene le tessere del Domino, diventando così la squadra migliore del camposcuola. Isaia si complimenta con la squadra vincitrice perché ha saputo testimoniare la speranza secondo le proprie peculiarità ed enfatizza l'evento, che, nella tappa seguente, si rivelerà però non risolutivo.

Isaia, con molta maestria, giustifica il fatto che ora tutti ricevono i tasselli mancati, anche i ragazzi che hanno perso, perché la speranza va condivisa.

## **PREGHIERA**

---

### **Canto iniziale**

#### **Preghiera salmo**

#### **Brano di Isaia 57, 7-8**

*Spunti per la riflessione:*

- › Isaia è profeta di speranza! Chi parla in nome di Dio, non può non portare speranza!
- › La parola "speranza" Il termine speranza (spes, in latino) si può ricollegare direttamente alla parola latina pes (piede), come per sottolinearne la dimensione itinerante e capace di futuro: forse lo stiamo sperimentando anche noi ora che siamo tornati a camminare per le nostre strade.
- › Ogni cristiano, che ha nel cuore Gesù, "scoppia" di gioia. Più si è uniti a lui, e più si spera, anche nei momenti difficili, possiamo scoppiare di gioia se ci sentiamo amati da Gesù.
- › Anche noi siamo chiamati ad essere come Isaia: felici perché testimoni di speranza in questi giorni estivi in cui possiamo ritrovarci!
- › Chi spera s'impegna, perché sa che i suoi sforzi non sono inutili!

**Segno/gesto:** Viene consegnato ad ogni ragazzo un bulbo (o dei semi) da piantare, con l'idea che si facciano "seminatori" di speranza, e che la facciano fiorire celebrando la vita.

#### **Preghiera corale**

**Consegna della tessera:** attraverso la presentazione della tessera CHI SPERA S'IMPEGNA, si invitano i ragazzi ad essere testimoni di speranza, ad impegnarsi per seminare speranza

#### **Canto finale**

**PER CONTINUARE A CASA...** i ragazzi mostrano ai genitori le tessere del domino e raccontano la storia dell'aggancio. Propongono poi alla famiglia di giocare insieme: anche questo un modo per custodire, coltivare e condividere la speranza. La serata di gioco può terminare raccontandosi reciprocamente una propria speranza.



# TAPPA 11

## LA SPERANZA È DI CASA

---

**Scopo:** Il ragazzo, con l'aiuto dell'educatore, s'impegna negli atteggiamenti (le tessere dei giorni precedenti) che lo aiutano a vivere nella speranza.

### FASE 1 - la ventottesima!

Il profeta Isaia annuncia che le tessere del Domino sono 28 e ogni ragazzo ne ha 27!! Quindi occorre assolutamente cercare la tessera mancante.

Il gioco per ottenere la tessera CHI SPERA S'IMPEGNA consiste nell'attraversare un vero e proprio labirinto... che chiede un bell'impegno!

#### ATTIVITÀ IN PRESENZA

**Tempo:** 60 minuti.

**Materiale:** le tessere IMPEGNO, nastro bianco e rosso, chiodi da campeggio.

**Svolgimento:** Seguendo il disegno del labirinto qui riportato, gli educatori preparano per tempo un labirinto gigante, per ogni squadra. In corrispondenza dei vertici degli angoli e all'estremità dei tratti inconclusi vanno posizionati i chiodi da campeggio, o gli oggetti a disposizione degli educatori che svolgano la stessa funzione.

Il gioco consiste nell'uscire dal labirinto, il più velocemente possibile e con tutta la squadra. Al via dell'educatore, un componente di ogni squadra inizia a correre cercando il percorso che porta all'uscita. Molto probabilmente si bloccherà; a questo punto il ragazzo deve tornare indietro e ricominciare la ricerca con un compagno di squadra. Se anche questo secondo tentativo fallisce, i due tornano all'inizio per recuperare un terzo compagno di squadra con cui continuare la ricerca. Se anche in tre non funziona, devono tornare ancora una volta all'inizio e ritentare.

Quando i giocatori trovano l'uscita, prima di uscire devono tornare indietro e recuperare tutta la squadra.

Il gioco è a tempo: cinque minuti. Il tempo a disposizione è così limitato per "costringere" i ragazzi ad essere molto veloci nel trovare l'uscita del labirinto e perché, così facendo, si aumenta la difficoltà del gioco: è probabile infatti che la fretta faccia dimenticare i tratti di strada percorsi.

La squadra che riesce ad uscire dal labirinto per prima, vince e conquista la tessera CHI SPERA S'IMPEGNA. È la prima squadra che ha il Domino completo!

Isaia fa notare però che tutti si sono impegnati in questo gioco: pur avendo trovato ostacoli al loro percorso, hanno cercato di trovare l'uscita, hanno continuato ad impegnarsi.

Ecco perché la tessera CHI SPERA S'IMPEGNA ora viene consegnata a tutti tra il tripudio generale!

In base alla tradizione e all'impegno degli educatori, il gioco del labirinto gigante può essere sostituito da una caccia al tesoro che porti alla tessera mancante.

#### ATTIVITÀ A DISTANZA

La caccia al tesoro o anche il labirinto si può realizzare con diverse applicazioni, ad esempio Thinglink.

### FASE 2 - il vivi-speranza

Non è facile per i ragazzi ri-uscire nella vita (ecco l'occasione per spiegare il titolo del camposcuola), a motivo delle tante sfide lanciate alla speranza.



Isaia propone perciò ai ragazzi di costruire uno strumento che li può aiutare a scegliere la speranza, a ri-uscire.

### **ATTIVITÀ IN PRESENZA**

**Tempo:** 30 minuti.

**Materiale:** supporto in cartoncino rigido o legno, cartoncino, velcro.

**Svolgimento:** Si tratta di costruire un contenitore per conservare le tessere ricevute. Il contenitore però ha anche la funzione di mettere in evidenza un impegno di speranza che ciascun ragazzo si assume al termine di questa esperienza.

I ragazzi costruiscono col cartoncino una tessera, come quelle del Domino, che attaccano al centro del supporto rettangolare di legno o di cartoncino e che rimarrà fissa. La tessera deve avere sei pallini disegnati su un'estremità e quattro sull'altra. Su questa, scrivono poi "Chi spera si impegna a...". Costruiscono poi, allo stesso modo, altre tre tessere: su una scrivono "...sognare", "...amare", "...credere". Ognuna di queste tessere deve avere disegnati come sottofondo tanti pallini quanti quelli presenti nelle tessere date nei giorni precedenti, a un'estremità sei o quattro pallini, in modo da poter combaciare con una delle due estremità della tessera fissa.

Ai lati della tessera centrale, ogni ragazzo tratteggia la sagoma delle tessere e al centro delle sagome attacca un pezzettino di velcro. A seconda dell'impegno che prende, il ragazzo attacca sul supporto la tessera corrispondente grazie al velcro. In basso a destra, infine, si attacca una scatolina costruita in precedenza, che fungerà da portatessere: quelle infatti che non vengono attaccate, o quelle che simboleggiano l'impegno che in quel momento non si prende, sono da conservare qui.

### **ATTIVITÀ A DISTANZA**

Si costruisce il Vivisperanza davanti allo schermo, si può proiettare un tutorial.

## **FASE 3 - apriti a...**

### **ATTIVITÀ IN PRESENZA**

**Tempo:** 60 minuti.

**Svolgimento:** Durante la costruzione del "Vivi speranza", si propone un momento particolare assai prezioso.

Gli educatori incontrano singolarmente i ragazzi e spiegano il funzionamento del Vivi speranza: la freccia punta sulla chiamata verso cui si vogliono impegnare di più.

Attraverso una breve chiacchierata/confronto (non più di cinque minuti, e comunque calcolando bene i tempi!), i ragazzi sono aiutati dagli educatori a capire quali sono gli atteggiamenti che fanno più fatica ad assumere e su cui posizionare il Vivi-speranza, che servirà da promemoria a casa. Gli educatori invitano i ragazzi ad assumersi degli impegni concreti con i quali sognare-amare-credere e quindi custodire-coltivare-testimoniare la speranza.

Dopo il confronto con gli educatori, i ragazzi trascrivono sul loro libretto gli atteggiamenti che hanno riconosciuto di dover far propri maggiormente e gli impegni assunti per farlo. Dopo i singoli "colloqui", gli educatori spiegano a tutto il gruppo che il Vivi-speranza funziona anche e soprattutto a casa e che quindi può essere utilizzato per selezionare di volta in volta atteggiamenti diversi, magari, come sperimentato con gli educatori, grazie ai suggerimenti dei genitori o di un'altra persona cara.

Durante il momento di incontro personale, un altro educatore rimane con i ragazzi che stanno costruendo e decorando il loro "Vivi speranza".

### **ATTIVITÀ A DISTANZA**

L'educatore può incontrare ciascun ragazzo con una videochiamata personale.

# CELEBRAZIONE EUCARISTICA

---

A conclusione dell'esperienza si propone di celebrare l'eucaristia nella messa domenicale della comunità. Nella celebrazione eucaristica celebriamo Gesù Risorto, volto della speranza cristiana, ringraziamo per l'esperienza vissuta con gli altri e affidiamo al Signore gli impegni per camminare nella vita con speranza.

Si possono valorizzare alcuni momenti particolari della celebrazione sottolineando la presenza attiva dei ragazzi.

**Momento iniziale dell'accoglienza:** Il celebrante saluta i ragazzi e gli educatori. Uno di loro presenta brevemente alla comunità il percorso vissuto.

**Momento penitenziale:** Si invitano i ragazzi a rivedere le TESSERE DEL LORO DOMINO e, in un momento di silenzio, a chiedere perdono per il loro poco impegno a sognare-amare-credere. Si può valorizzare questo momento con un canto penitenziale.

**Presentazione dei doni:** Durante l'elevazione del pane e del vino, ogni ragazzo alza il proprio Vivi-speranza, perché il Signore trasformi i suoi impegni in passi concreti.

**Preghiera eucaristica:** Si possono utilizzare le preghiere eucaristiche dei fanciulli.

**Mandato finale:** I ragazzi si alzano in piedi, pronunciano, uno ad uno, il loro nome e insieme dicono: "Speriamo di riuscire". Quindi il celebrante può consegnare loro la tessera CHI SPERA S'IMPEGNA.

**PER CONTINUARE A CASA...** : le famiglie vengono invitate a partecipare alla celebrazione eucaristica e a farsi raccontare a casa dai propri figli quali sono gli impegni che hanno preso.

