

## Preparazione Animatori

Le tre "G" che accompagnano la nostra avventura estiva segnano anche tre parole con cui possiamo prepararci a viverla insieme al gruppo animatori e che ci hanno ispirato tre specifiche proposte di attività:

### SOGNA CHI SEI

Essere Animatore **GRANDE**, significa innanzitutto fermarsi a riflettere sulla scelta libera di esserlo, riconoscere nel proprio "sì" un segno dell'Amore di Dio che ci chiama a riconoscere la "grandezza" dei ragazzi.

### SOGNA PERCHÉ

Essere Animatore **GIGANTE**, significa lasciare che Dio trovi il giusto spazio in questa nostra esperienza e ci aiuti a rileggere tutto all'interno di un sogno/progetto più grande.

### SOGNA COME

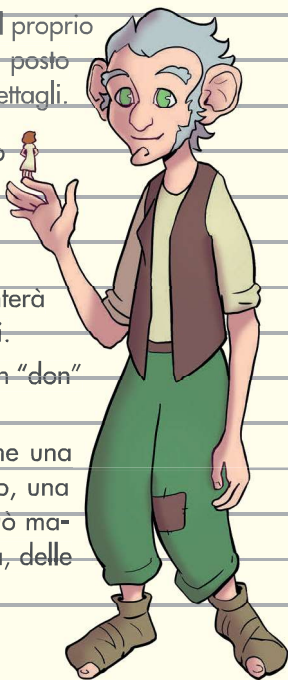
Essere Animatore **GENTILE**, significa assumere il proprio ruolo con uno stile speciale che mette al primo posto la relazione educativa, la cura, l'attenzione ai dettagli.

Questi **tre sguardi** possono diventare il centro di tre distinti incontri o le tappe di un'unica giornata, da vivere **INSIEME** prima dell'avvio del Grest.

Un **barattolo vuoto** per ciascun ragazzo diventerà il simbolo che accompagnerà i diversi momenti.

Consigliamo di far guidare la prima parte ad un "don" e le attività ad un coordinatore.

La prima parte di ogni appuntamento contiene una **Parola della Bibbia** per orientare il cammino, una riflessione con due sguardi che l'animatore può maturare su se stesso e sui ragazzi che incontrerà, delle domande per riflettere.



Questa parte è possibile viverla anche personalmente, come compito individuale da utilizzare in uno "spazio" che ciascuno può ritagliarsi - perché no - in una cappella, stando un po' con se stesso e con il Signore. La seconda parte, invece, prevede un'attività e il "segno" del **barattolo dei sogni** che, simbolicamente, rappresenta il percorso di preparazione degli animatori. Nel caso fosse impossibile incontrarsi, gli appuntamenti si possono vivere online, utilizzando ovviamente bacheche virtuali in cui "tutti" possono commentare "tutto" e facilitare, così, la discussione vicendevole.

Allora buon cammino **GRANDI** animatori, siate **GIGANTI** in questo tempo di pandemia e non dimenticate uno stile **GENTILE** perché... è l'Amore che vince tutto!

### SOGNA CHI SEI

Esposse loro un'altra parabola, dicendo: "Il regno dei cieli è simile a un granello di senape, che un uomo prese e seminò nel suo campo. Esso è il più piccolo di tutti i semi ma, una volta cresciuto, è più grande delle altre piante dell'orto e diventa un albero, tanto che gli uccelli del cielo vengono a fare il nido fra i suoi rami" (Mt 13, 31-32)

### L'ANIMATORE GGG... È GRANDE

Bisogna imparare a diventare "grandi" partendo dalle piccole scelte di ogni giorno: puntualità, attenzione, rispetto, inclusione, fraternità, ... La scelta di essere "animatori grandi" è il frutto di una decisione importante che mette insieme tante di queste scelte, che ci chiama a superare i nostri limiti, a riconoscere e mettere a disposizione i nostri talenti se vogliamo davvero essere "seme che dà frutto", ma anche riconoscere i semi che Dio sta piantando intorno a noi attraverso le persone che ci mette accanto. Anche i ragazzi che quest'anno partecipano al GREST sono piccoli, ma non per questo non possono essere "grandi"! Possiamo vederli sviluppare talenti, virtù, saper trasformare la maleducazione in protagonismo attento alla squadra, la noia in voglia di fare qualcosa insieme, un semplice Grest in un'opportunità di sognare un mondo diverso. Anche loro sono semi da veder fiorire!

- Hai mai pensato quanti dettagli spesso non vedi dell'Amore che Dio sta seminando attorno alla tua vita?
- Riconosci in te, piccolo seme, il desiderio di voler diventare grande?
- Come nasce questo desiderio? Chi ci ha invitato a vivere questa esperienza del Grest? Come il Signore ti ha parlato e perché sei qui, ora?
- Sei consapevole che la scelta di essere animatore del Grest sia una piccola risposta ad una Chiamata?

## ATTIVITÀ

### ANIMATORE GRANDE - SOGNA CHI SEI

**Finalità:** provare a guardare sé stessi ed il proprio compito educativo da prospettive differenti.

**Durata:** 60' **Spazio:** chiuso/aperto

**Occorrente:** sedie, fogli, penna, musica di sottofondo.

**Istruzioni:** ciascuno pensi al proprio compito educativo, ad una eventuale esperienza vissuta in passato in oratorio, nella catechesi o nel Grest (se fosse un gruppo nuovo di animatori si può vedere insieme un video riassunto del Grest degli anni precedenti o trovarlo su internet). Si inizia con una piccola attività di scrittura, eventualmente con una musica di sottofondo, che prevede questi passaggi. Innanzitutto si chiede ai presenti di utilizzare solo una metà del foglio, poi si prosegue con le seguenti istruzioni.

Scrivete anzitutto il vostro nome in alto.

Ciascuno immagina sé stesso nel compito educativo, nel fare equipe, nel condurre giochi, nel gestire alcune situazioni tra i ragazzi o tra i genitori... con quale oggetto ti rappresenteresti? Puoi scegliere un solo oggetto, e devi scegliere pensando alle qualità che credi ti aiuteranno ad essere un buon animatore. Scrivi il tuo nome sotto l'oggetto che hai scelto. Si può condividere l'oggetto scelto ed il perché.

Poi pensa alle paure o alle fragilità che in qualche modo potrebbero rovinare o insidiare il tuo compito educativo, quelli che ritieni essere i tuoi punti deboli. Ne scegli uno e lo scrivi sotto l'oggetto.

Il foglio ora viene dato all'animatore a destra o di fronte, e tutti fanno così. Nella seconda metà del foglio che ci si ritrova, ciascuno legge l'oggetto e il punto debole che trova scritti, e utilizzi la seconda metà libera per scrivere come quel "difetto" può essere anche un punto di forza, usando la creatività.

Es. Se trovi disegnato un "martello", perché ci si riconosce bravi e insistenti nel far giocare tutti, e come punto debole trovi scritto "timido" perché ci si riconosce comunque tali, si potrà suggerire che un martello timido ha come forza il saper tentennare prima di colpire o il saper prendere bene la mira e non pestare le dita.

Se avete finito, ciascuno riprenda il proprio foglio e osservi quello che è venuto fuori: nome, oggetto simbolo di un punto di forza, punto debole e soluzione creativa. Proprio le piccole cose, i punti deboli, ci fanno grandi, se riletti nel modo giusto!

**Attenzioni COVID:** è necessario evitare lo scambio dei fogli da un animatore all'altro, pertanto ogni ragazzo può utilizzare il proprio cellulare per scrivere ed inviare tutto all'educatore che invierà a ciascuno il contenuto scritto da qualcun altro.

**Attenzioni educative:** fare prima degli esempi, faciliterà lo svolgimento dell'attività.

**Condivisione:** rivalutare il gruppo come spazio in cui non si viene giudicati ma dove i punti deboli possono diventare punti di forza. Ci si abilita, inoltre, a guardare con creatività le mancanze come risorse e le piccolezze come occasioni "grandi".

### IL BARATTOLO DEI SOGNI

Ogni ragazzo riceve un barattolo vuoto senza tappo. Al termine di questo momento, dovrà decidere se essere animatore del Grest, segnando sul barattolo il proprio nome e decorando il barattolo in modo da personalizzarlo. All'interno metterà un piccolo seme.

## SOGNA PERCHÉ

Quando furono entrati, egli vide Eliab e disse: "Certo, davanti al Signore sta il suo consacrato!". Il Signore replicò a Samuele: "Non guardare al suo aspetto né alla sua alta statura. Io l'ho scartato, perché non conta quel che vede l'uomo: infatti l'uomo vede l'apparenza, ma il Signore vede il cuore". (1 Sam 16, 6-7).

### L'animatore GGG... è GIGANTE

Se vogliamo davvero diventare GIGANTI, dobbiamo imparare a guardare le cose importanti, non l'esteriore ma l'interiore... come fa il Signore, che guarda al cuore. Se ci guardiamo allo specchio siamo degli "gnomi" come animatori, ma il Signore, che guarda il nostro cuore, ci vede come dei "giganti", perfetti animatori in cammino! È per questo che ci ha scelto e ha scelto di affidarci i suoi tesori, i suoi piccoli: ha visto qualcosa in noi, una ricchezza, una possibilità di lasciare il segno.

Pensiamo ai ragazzi che tra non molto incontreremo: anche loro non sono "giganti", ma di sicuro i loro sogni sì! Dobbiamo coltivare con la preghiera la "gigantità" dei sogni e della vita di ciascuno, non fermandoci alle apparenze, ma guardando al cuore e facendoci aiutare dal Signore.

Sicuramente il tempo della pandemia ha offuscato la vista e la spiritualità un po' di tutti, ha rubato l'entusiasmo e fatto svanire alcuni sogni... il Grest è l'occasione giusta per cambiare la rotta allo sguardo e recuperare!

- Senti lo sguardo amorevole del Signore su di te?
- Sei capace di guardare al cuore di te stesso e delle persone che Dio ti sta mettendo accanto?
- Sei pronto a dedicare tempo alla preghiera e all'ascolto della Parola oltre che ai giochi e alle attività?
- Se pensi alla tua spiritualità e alla tua fede come un fiore, come lo vedi? Appassito, vicino ad altri fiori, appena schiuso, non ancora fiorito...?

## ATTIVITÀ

### ANIMATORE GIGANTE - SOGNA PERCHÉ

**Finalità:** imparare a raccogliere i sogni, dividere quelli autentici da quelli ingannevoli.

**Durata:** 60' **Spazio:** chiuso/aperto

**Occorrente:** fogli, penne o colori, cartellone o lavagna, musiche

**Istruzioni:** ci si posiziona a cerchio nel salone, in piedi, ciascuno con una penna (o un colore) e dei fogli. L'attività prevede alcuni step.

Ciascuno scrive su fogli diversi tre-quattro suoi sogni, qualcosa che lo farebbe sentire bene, e attacca i fogli ad una parete. Si può pensare di introdurre questo momento con una canzone o delle immagini che aiutino a spaziare, a sentirsi liberi, ad immaginare... Poi, con un altro foglio, ciascuno costruisce un aeroplano di carta.

Al partire di brano musicale allegro, ciascuno, da debita distanza, lancerà gli aeroplani di carta cercando di colpire i propri sogni da una distanza iniziale di 4/5 metri.

Si potrà chiedere di avvicinarsi alla parete e tentare dei lanci da più vicino, ma per vedersi accordata la concessione, bisognerà scrivere prima una preghiera di aiuto legata ai singoli sogni personali. Ogni preghiera corrisponde ad un passo verso la parete.

Alla fine dell'attività è importante chiedersi il perché, forse anche istintivamente, si è scritto quel sogno e quanto si è disposti a fare per riuscire a renderlo reale. Il "perché", infatti, ci aiuta conoscerci meglio, puntare lo sguardo lontano e in alto.

**Attenzioni educative:** i bisogni interiori e i bisogni di fede possono spesso toccare corde molto profonde, pertanto la fase di condivisione deve essere calibrata in base alle reazioni dei ragazzi.

**Condivisione:** una buona fase di confronto finale, può far emergere anche l'importanza dei sogni condivisi. Essere animatori di questo Grest, lo è?

## ATTIVITÀ

### ANIMATORE GENTILE - SOGNA COME

#### IL BARATTOLO DEI SOGNI

Ogni ragazzo riceverà il tappo del suo barattolo. Al termine di questo momento, scriverà sotto il tappo una preghiera nella quale affiderà al Signore tutti i suoi sogni e le preoccupazioni per questo Grest. La preghiera (il tappo) impedirà che i sogni svaniscano e si disperdano ed inoltre custodirà il desiderio (seme) della vocazione percepita e accolta.

#### SOGNA COME

Perseverate nella preghiera e vegliate in essa, rendendo grazie. Pregate anche per noi, perché Dio ci apra la porta della Parola per annunciare il mistero di Cristo. Per questo mi trovo in prigione, affinché possa farlo conoscere, parlandone come devo. Comportatevi saggiamente con quelli di fuori, cogliendo ogni occasione. Il vostro parlare sia sempre gentile, sensato, in modo da saper rispondere a ciascuno come si deve (Col 4, 2-6).

Lo stile dell'educatore cristiano è diverso dalla "mentalità del mondo". Sii gentile! Gentile alla lettera significa che apparteniamo alla stessa "gente", siamo cioè sulla stessa barca (cit. papa Francesco)! Tutti abbiamo patito questa pandemia mondiale, tutti non vediamo l'ora di riprendere a divertirci e stare più sereni... tutti abbiamo avuto bisogno di "uscire", di stare insieme. E soprattutto tutti abbiamo bisogno di avere adulti che, in qualche modo, lascino un segno o una traccia di senso nella nostra vita.

Spesso noi crediamo che alcuni segni di vivacità ed entusiasmo dei ragazzi che ci vengono affidati siano da controllare, da fermare o da cambiare. Anche con loro, proviamo prima di tutto ad essere gentili, cioè "della stessa gente", a metterci nei loro panni: conosciamo le loro storie, facciamoci raccontare come e cosa hanno vissuto. Stiamo accanto a loro con gentilezza, come compagni di viaggio. Del resto, il Signore è gentile con noi, fa proprio così, non si arrabbia mai quando sbagliamo o ci dimentichiamo di Lui.

Mettiamo in pratica le tre piccole parole che papa Francesco ci dona per una pacifica convivenza: posso, grazie, scusa.

**Finalità:** negoziare insieme le regole di comportamento e lo stile di un animatore di Grest.

**Durata:** 60' (a cui aggiungere la visione del film o la lettura della sintesi della storia GGG)

**Spazio:** aperto/chiuso **Occorrente:** fogli e penne

**Istruzioni:** per questa attività, prevediamo diverse tappe:

**GGG.** Occorre innanzitutto vedere insieme la storia (leggere o guardare il film/cartone) se non lo si è già fatto.

**TESTIMONIANZA.** L'animatore con più anni di esperienza fa una piccola testimonianza sul suo essere animatore, puntualizzando quali sono, secondo la sua esperienza, le attenzioni che l'hanno aiutato in questo compito e quali gli errori commessi.

**CONFRONTO.** A partire da questa testimonianza ci si divide in gruppi di 3 o 4 animatori e ogni gruppo, partendo dalla condivisione di cosa la testimonianza ascoltata ha evocato dentro di sé, cerca di scrivere cinque regole per vivere bene, da animatori, l'avventura del Grest. Per scrivere queste regole bisogna ricordare le tre "G" che ci accompagnano, animatori grandi, giganti e gentili.

**SCelta.** Ogni gruppetto presenta agli altri le sue cinque regole, eventualmente spiegandole e motivandole. Chi guida l'incontro dovrà facilitare la discussione e mettere insieme le regole, scegliendo insieme quelle più necessarie e significative, perché tutti gli animatori vivano l'esperienza e la missione del Grest come una vera équipe educativa. Bisogna giungere ad avere solo cinque regole per tutto il gruppo provando a scriverle "a tema GGG".

Esempio: "evitare di urlare con i ragazzi" può diventare "diventare bravi a sussurrare all'orecchio le cose importanti".

**IMPEGNO.** Le cinque regole diventeranno un piccolo cartoncino da consegnare nel momento del patto educativo prima del Grest a ciascun animatore o da affiggere nella stanza animatori. Al termine dell'incontro ciascuno potrà anche condividere un impegno personale che vuole promettere a tutto il gruppo, in vista della buona riuscita del Grest e del proprio compito educativo.



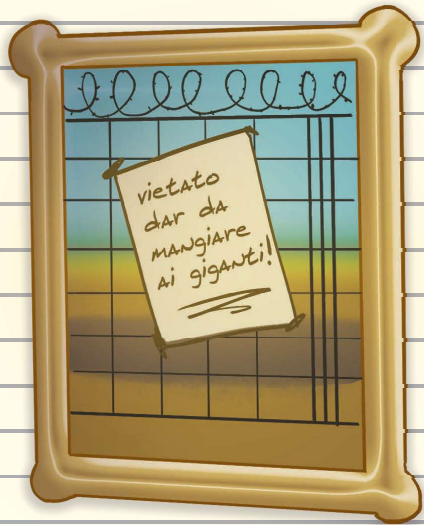
## Approfondimento

**Attenzioni educative:** la fase più importante per chi guida l'incontro è la negoziazione delle regole. Occorrerà essere molto attenti a trovare il giusto equilibrio tra regole che tutti condividono e regole che si ritengono importanti perché gli animatori crescano durante il Grest. Questo margine di crescita, che un buon coordinatore deve custodire, è la differenza tra necessità degli animatori e valori dell'educazione. Importante sarà anche trovare una giusta testimonianza che possa affascinare a questo ormai raro compito di essere "adulti" educanti e compagni di viaggio nella vita.

**Condivisione:** la fase di condivisione è parte di tutto il processo dell'attività e va condotto con cura e attenzione.

### IL BARATTOLO DEI SOGNI

Ogni ragazzo ripone il suo barattolo su una mensola adibita a "Scaffale dei sogni", dopo aver attaccato ad esso un talloncino con la descrizione del sogno e le "avvertenze per l'uso", ossia la regola personale che si impegna a praticare per custodire il sogno di essere un grande, gigante e gentile animatore di Grest.



### L'AUTORE

Roald Dahl ha avuto una vita avventurosa che ci racconta nel romanzo autobiografico *Boy*; ha avuto esperienza della povertà e di cosa significa ripartire da capo con niente in tasca. Durante la Seconda guerra mondiale ha combattuto come pilota e l'esperienza della guerra gli è rimasta senza però inaridire la sua grande fantasia. Le storie famosissime che ha raccontato sono nate per i suoi quattro bambini prima ancora di essere scritte. Sono famosi i suoi personaggi negativi che, come nelle favole, sono personificazione dei vizi degli uomini e spesso hanno comportamenti eccessivi proprio in funzione educativa. Tra i buoni uno dei più amati è proprio il *Grande Gigante Gentile*.

### IL GGG

I giganti esistono e sono mangiatori di uomini e bambini. Solo uno di loro è tenero e gentile, soffia i sogni più belli nelle camere dei bimbi addormentati, ma è sempre spaventato e non sa come cambiare le cose fino alla notte in cui incontra Sofia.

### STRUTTURA DELLA TRAMA

**Inizio:** Sofia è un'orfanelletta curiosa e intelligente. Una notte vede la sagoma di un gigante. La creatura si accorge di lei, la rapisce e la porta nella sua caverna nel paese dei giganti.

**Svolgimento.** Il GGG non mangia esseri umani, anzi vive di orrendi cetriolini pur di non macchiarsi di sangue. Di nascosto va a caccia nel paese dei sogni e la sera soffia i più bei "lamponi di genio" nelle camere dei bambini. Sofia comprende che insieme al GGG deve trovare il modo di fermare i giganti. Insieme creano un sogno proprio come in una ricetta, lo soffiano nella camera della regina d'Inghilterra e la coinvolgono nel loro piano per fermare i giganti. Sofia, il GGG e i militari inglesi viaggiano verso il paese dei giganti dove affrontano e sconfiggono Inghitticciaviva. Catturati i giganti, la regina li fa calare in un'immensa fossa dove non potranno più nuocere agli esseri umani.

**Conclusione.** Sofia e il GGG sono diventati eroi per tutto il mondo. Il GGG non deve più mangiare orrendi cetrionzoli, Sofia gli insegna l'ortografia e la scrittura così che possa raccontare la sua vita.

**Luoghi.** Londra (orfanotrofio, strade di notte, palazzo reale), il paese dei giganti (pianura arida e caverna del GGG), il paese dei sogni.

**Tempi.** Tutta la storia si svolge in un paio di giorni nei quali sono fondamentali le notti.

## I PERSONAGGI

**IL GGG** è un gigante, ma è un **grande gigante gentile**. È tenero, confusionario, umile, sa di non essere bravo né a parlare né a scrivere ma ci tiene a fare sempre del suo meglio. I giganti sono simbolo di eccesso, avidità, ingordigia e violenza. Ma il GGG è un gigante più piccolo degli altri e gentile. Un gigante che colleziona sogni, vive nella paura, non vuole compiere il male, ma non riesce a cambiare le cose. **Io è un gigante molto confusionato** ammise il gigante. **Ma cerca di fare il suo meglio.** Umile e cortese il GGG insegna a Sofia la genuinità dell'amicizia che supera la diversità.

**Orecchie meravigliose:** il gigante gentile ha orecchie grandi e riesce a udire il sibilo dei sogni che passano così può catturarli e soffiarli nelle camere dei bimbi. Orecchie grandi sono l'immagine concreta della sua capacità di ascoltare, essere recettivo ai sogni.

**È una creatura empatica,** capace di mettere il bene dei bambini davanti al proprio, visto che ogni volta rischia di essere picchiato dai giganti più grossi.

Il GGG conosce il valore di un **sogno d'oro**. E anche del credere in ciò che non si può vedere come insegna a Sofia. "Ieri" disse "non si credeva ai giganti, vero? Ed ecco che oggi non si crede ai cetrionzoli. Allora, solo perché non si è visto qualcosa con queste tue due palpebrette, si pretende che non esiste?"

Al GGG manca il coraggio di un'azione diretta per liberare la Terra dai giganti, ma comincerà a reagire per proteggere Sofia e lo farà usando la sua intelligenza che cresce mano a mano che cresce anche la stima di Sofia per lui.

**Sofia e l'Archetipo dell'orfano.** L'orfano è un archetipo della narrativa che rappresenta il momento in cui il bambino che è in noi si sente trascurato, abbandonato, deluso. L'orfano fa affidamento su sé stesso, è tenace e in profondità sa che dovrebbe vivere circondato di amore mentre invece è circondato di oscurità.

Sofia è una bambina sola e la solitudine è un tema che ritorna (una grande solitudine è vissuta dallo stesso GGG), ma si consola con i libri. Il lessico, il linguaggio corretto per lei sono un'arma di difesa, così come la conoscenza. All'inizio corregge spesso il GGG, nella storia poi impara a fare un passo indietro e ad accettare la comunicazione dell'altro vedendo il suo grande cuore.

**I giganti** ogni notte viaggiano per tutta la terra a divorare le persone. Il mondo intero non si salva dai veri mostri: avidità, egoismo, ingordigia, desiderio di potere. I giganti sono immagine dell'egoismo insaziabile dell'umanità che fa soffrire il mondo intero e anche di tutti gli orrori concreti come la guerra. Ma sono anche un esempio che permette al GGG e Sofia di parlare degli esseri umani e degli errori che fanno quando si rivoltano gli uni contro gli altri.

**Altri personaggi.** La regina d'Inghilterra, la cameriera Mary, il maggiordomo Mister Tibbs e i valletti, Sultano di Baghdad e re di Svezia (al telefono), il capo dell'esercito e il capo dell'aviazione.

## CLASSICO O NO?

Roal Dahl è nato nel 1916 e morto nel 1990, questo libro è del 1982, già considerato un classico della letteratura per ragazzi perché come altri titoli dell'autore ha cresciuto un paio di generazioni. Quindi abbiamo una storia e un autore molto conosciuti.



## Riassunti

### I PERSONAGGI

Non so se vi conviene tuffarvi in questa avventura; lo so che è estate, che avete voglia di divertirvi, di ascoltare una bella storia, ma... qui c'è da aver paura, eh ... Alcuni personaggi sono mostruosi e pe-ri-co-lo-si. Si avete capito bene, un bel GRUPPO di esseri pericolosi! Lo capite già dai nomi: a parte Sofia, che è l'unica con un po' più di sale in zucca, ci sono dei giganti che si chiamano Inghiottacicciva, Crocchia-ossa, Strizza-teste, Trita-bimba, Vomitoso, Ciuccia-Budella, Spella-Fanciulle, San Guinario, Scotta-Dito. Non so se mi spiego! Come dite? Beh, ma è certo che c'è anche il GGG, il Grande Gigante Gentile! Avete mai visto una storia intitolata a qualcuno che poi nella storia non c'è? Ma dai... questa da voi non me l'aspettavo! Vediamo se ho dimenticato qualcuno. Uh!!! Speriamo non mi abbia sentito! Stavo per dimenticare la Regina d'Inghilterra e tutto il suo staff, compresi quegli zoticoni del capo dell'esercito e e dell'aviazione. Io direi che ora ci siamo. Si cominciaaaaa!



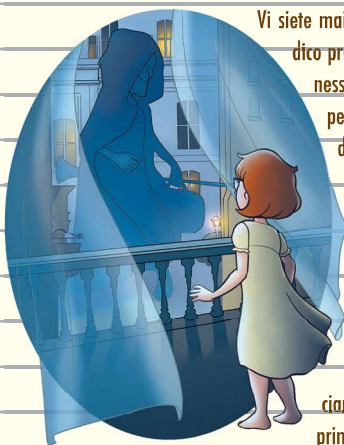
### CHI?

Chiedete cos'era? Boh! Neanche Sofia lo sapeva. Era come un'enorme sagoma scura, alta metà di un palazzo. Sgusciava veloce e si avvicinava alle finestre e lì, furtiva, sbirciava dentro e proseguiva. «Ora urlo! – pensò Sofia – Ora urlo! ORA URLO!!!», spalancò la bocca e... e che?! Neanche un fiato. Era paralizzata. E quella cosa si stava avvicinando! Cercò all'impazzata nella sua testa mille possibili termini per capire cosa avesse davanti. Riuscì solo a dirsi: è un individuo ed è GRANDE, gigantesco. Il tempo d'un pensiero e lui era lì, a pochi metri da lei, proprio di fronte alla stanzetta di Michael e Jane! Lo vide estrarre dal mantello una stranissima lunga tromba, ci infilò qualcosa che teneva in un barattolo e FIUUUUUUU!!!! La soffiò nella stanza. «Sofia, non ti muovere o ti vede – pensò lei – Sofia, non ti muovere o ti vede.... ehi! Ma quelle... son le sue orecchie e quelli i suoi occhi! Mi sta guardando! MI HA VISTA!!». La paura la fece schizzare nel letto, e si raggomitolò tra le coperte, zitta zitta come un topolino.



### L'ORA DELLE OMBRE

Vi siete mai chiesti cosa accade in quell'ora della notte in cui tutti, e dico proprio tutti tutti, stanno dormendo? Beh, in effetti non la sa nessuno. È chiaro! Se tutti dormono come lo vedono? Ci sono però alcune leggende: sembra che in quel momento, nell'Orchestra delle Ombre, degli esseri incantati ed oscuri si muovano indisturbati. Dite che lo sto inventando? Anche la piccola Sofia non sapeva se crederci o no. Lei che una notte, alle tre, era l'unica sveglia in tutta l'Inghilterra. Intorno al suo lettino era silenzio assoluto: nella camerata dell'orfanotrofio, i bambini sonnecchiavano dolcemente e anche all'esterno tutto taceva. C'erano solo la luce della luna che entrava dalla finestra e la curiosità di Sofia, che la spinse ad affacciarsi e a GUARDARE. In fondo, cosa c'era d'aver paura? Guardò prima lì vicino, poi, mentre allontanava lo sguardo... «E... e... e quello cos'è?». Un'ombra si muoveva nell'oscurità. Qualcosa di nero... Qualcosa di grande... Una cosa enorme, magrissima e oscura.



### IL RATTO

Passò un'eternità che per l'orologio era un minuto. Pian piano Sofia smise di tremare. Non si udiva alcun suono. «Forse se n'è andato. Forse... l'ho solo immaginato». Tirò fuori un occhietto dalla coperta e «La sua faccia!!!!». Quegli occhi furiosi, quel naso GIGANTE, quella bocca atroce erano lì, alla finestra! Lui la stava fissando! Subito un'enorme mano l'afferrò, con tutte le coperte, e la sfilò via dalla finestra. Potreste immaginarvi qualcosa di più terrificante? La avvolgò nella coperta e via! Cominciò a correre! E a lunghi balzi attraversò i campi, superò i fiumi e scavalcò persino le montagne. Sembrava di volare! «Dove corre? E perché così in fretta? È sicuro: mi vuole mangiare!!!! Corre perché ha fame!!!». Sofia non capiva più nulla, sapeva soltanto di essere spacciata.





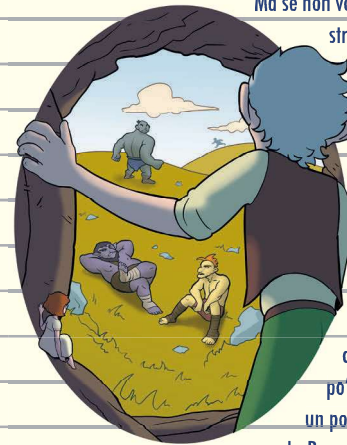
## LA GROTTA

Il gigante correva sempre di più e a un certo punto sembrò che volasse sull'oceano. Sofia, raggomitolata in quel fagotto di coperte, era sbattuta qua e là dalla velocità e dal vento. Era quasi l'alba quando il mostro rallentò e Sofia poté tirar fuori la testa e sbirciare. Era un luogo mai visto: la terra era giallastra, con strane rocce e montarozzi blu e luci misteriose e tenui fluttuavano tra le nubi. Il Gigante rotolò un'enorme pietra e Sofia si ritrovò a terra nella buia caverna del gigante. «Adesso mi mangia! Adesso mi mangia! Mi mangerà cruda o mi friggerà? Forse sarà bollita!». Questo il suo GIUDIZIO su quanto sarebbe presto accaduto: si sentiva lì lì per finir nella sua bocca quando l'ambiente d'improvviso s'illuminò. Era una sala colossale e tutto era 5 o 6 volte più grande del normale: il tavolo, le sedie e gli strani scaffali di barattoli che riempivano tutti gli angoli. Il gigante si era seduto, stanco per la corsa, a recuperare qualche respiro. Lei tremava come una foglia ma non riusciva a toglierli gli occhi di dosso. Eccolo che si alzava! Stava venendo verso di lei, sfregandosi le mani, e con voce orribile disse: «Ora noi vede che c'è qui di bello». Sofia fece le sue ultime preghiere.



## I GIGANTI

Ma se non voleva mangiarla, direte voi, che l'aveva rapita a fare? Sembrerà strano, ma anche i giganti hanno paura. Vedete, loro sono 10 in tutto. Cosa accadrebbe se il mondo scoprisse della loro esistenza? Come minimo gli darebbero la caccia per ucciderli o metterli allo zoo! E immaginate che Sofia non avrebbe spifferato tutto? Anche se un po' "confusionato", come dice lui, il GGG è un tipo prudente e così gli altri giganti. Quando il sole è alto nel cielo se ne stanno buoni buoni al loro paese, ma non appena viene la notte "volano" nella nazione che preferiscono e GNAM! Mangiano almeno 2 o 3 bambini, o persino 10, se piccolini come i giapponesi! «E... do-dove sono gli altri?» chiese tremante Sofia. «Io ti mostra» sussurrò il GGG aprendo un po' l'entrata della caverna. A circa 300 metri c'erano, appollaiati un po' qua e un po' là, i 9 mostri, alti e forti il doppio del nostro amico! «Per questo ti consiglia di non sgattaiarla fuori della caverna senza io, se no finirà come una cacca spiacciata e loro ti mangia come gelato!». Il GIURAMENTO è presto fatto, del resto Sofia non ha alternative per ora.



## GGG

Il gigante la prese in pugno e la posò sul tavolo. «Io ha fame!» ruggì. «Pre... prego, non mi mangi». Quello scoppiò in una fragorosa risata: «Ahahaha! Solo perché io è un gigante, tu pensa che io è un buon-gustoso canniballo?» esclamò. E cominciò a raccontarle di tutti i giganti del paese. Quelli sì che mangiano e hanno gusti molto particolari. A Crocchia-Ossa, ad esempio, piacciono i bambini del Galles perché sono «sugosi e smaccheramellosi». Che? Non capite queste parole? Eh sì, il gigante parlava in modo tutto suo! Pensate che invece di dir "popolo" diceva "popollo" e mille altre cose così buffe. A Sofia veniva di correggerlo, ma a lui la cosa non piaceva! Comunque sia, altri giganti mangiano i popolli panamensi, altri i popolli dell'Australia e così via. «E lei... che popolli ma-mangia?», balbettò Sofia! «No! Io è gigante un diverso. Non mangia i popolli della Terra! Io sono Grande Gigante GENTILE, sono GGG. E tu come ti chiami?». Potrete immaginare lo stupore della piccola a quella notizia! «So-Sofia» rispose in un sospiro di sollievo.



## LE ORECCHIE MERAVIGLIOSE

Ora che non aveva più paura d'essere mangiata, iniziò ad accorgersi di come quel gigante fosse davvero gentile. Si era preoccupato di lei, se avesse freddo, e persino dei suoi GENTORI: «Ora staranno gridando: "ohiti, ohiti. Sofia dove sta"?». In realtà nessuno era in pensiero per Sofia. Iniziò a spiegarle che era un'orfanello e che odiava il suo orfanatrofio. La direttrice Battitack era cattiva, li puniva per un nonnulla tenendoli per ore chiusi senza cibo in uno sgabuzzino pieno di topi! Il GGG si intristì al punto da piangere come un bambino. Erano ormai entrati in confidenza e Sofia si permise di chiedere: «che facevi ieri notte alla finestra di Michael e Jane?». Era un gran segreto, ma glielo confidò: soffiava dolci sogni nelle stanze dei bambini, per farli felici. Sapete: i sogni volano nell'aria come lucciole e si possono prendere al retino! Non si vedono, ma il GGG, con le sue grandi orecchie, può udirne il sibilo. Le sue orecchie sono così sensibili da poter sentire tutti i suoni del mondo, e lui ama perdersi nella loro immensità e bellezza. Quando il cielo è limpido e la notte è chiara, può persino udire la musica che proviene dalle stelle.





## I CETRIONZOLI

Per il nostro amico era ora di mangiare! Esser vegetariani nel paese dei giganti è una bella seccatura. Ci cresce un'unica verdura: il cetrionzolo. Fa impressione solo a sentirsi, vero? È tutto nero a strisce biancastre ed è grosso come la carrozzina di un neonato! Volete saperne il GUSTO? Beh, basta chiederlo al GGG. «È disgustando! Appetoso! Ha un gusto di gabinetto di stazione e di frullato di bava!». Non viene proprio voglia di mangiarlo! Ma se non si vogliono uccidere bambini, ci si può anche accontentare! Mentre parlavano, lui diceva un sacco di parole buffe e strampalate e ogni tanto Sofia lo correggeva con tono di maestrina. Lui ci rimaneva tanto male: «Ti prega capire che non può farci niente se qualche volta io mi intortiglia parlando. Cerca sempre di fare del mio meglio». Era tanto sensibile e delicato! Ora che se ne accorgeva, Sofia trovava meraviglioso il suo modo di parlare e quando glielo disse, quello saltò di gioia! «Questo è il più bel regalo che io ha ricevuto in tutta la mia vita!».



## IL SAN GUINARIO

Mentre Sofia e il GGG ridevano SBADABAMMM!!! Un terribile rumore si sentì dall'ingresso e il masso della caverna fu catapultato via in un istante. Entrò subito un gigante mostruoso, il San Guinario: «Ehi, nanerottolo, si sente che tu blatera. Io in mio cervello sa che tu parlava con qualche popollano, ora io te lo snicchia e me lo mangiuccola!». Che fare?? Sofia era lì sulla tavola. Il GGG balzò in piedi cercando di tener il San Guinario il più lontano possibile e dare a Sofia il tempo di nascondersi. Ma dove? Idea! Utilizzò il cetrionzolo come un GUSCIO nel quale intrufolarsi. Era inutile per il GGG cercare di farlo ragionare e l'unica idea che gli venne in mente fu fargli mangiare proprio il cetrionzolo (per lo schifo - si diceva - fuggirà!). Come poteva sapere che Sofia era proprio lì dentro? Ci fu un attimo di terrore: il San Guinario lo prese e gli diede un grosso morso. Sofia, con tutta la verdura, finì nella bocca del gigante! Fortuna che era così cattivo che lo sputò all'istante e si allontanò strillando! Che spavento s'erano presi! Decisero che dovevano assolutamente trovare il modo di neutralizzare quei mostri.



## SCIROPPIO E SCOPPI

Scampato il pericolo, era il momento di un bel brindisi! Nel paese dei giganti l'acqua non si sa cosa sia, bevono sempre e solo sciroppo: «Lo squizzato sciroppo scoppiettante!». Il GGG ne prese un bottiglione grande almeno due metri! Sofia si avvicinò e - incredibile! - le sue mille bollicine, invece di salire verso l'alto, scendevano in basso! «Da noi le bolle salgono!» esclamò la bambina. Al gigante l'idea faceva ribrezzo: se le bollicine salgono, poi si fa un ruttino che per i giganti è una cosa maleducatissima! «Ma se scendono in giù - commentò Sofia - poi escono da sotto ed è peggio!». Peggio? Per i giganti un bel peto (o "petocchio!") è quanto ci sia di più bello: un'esclamazione di GIOIA! E, fiero di sé, volle darne una dimostrazione: fece due lunghe sorsate e.... PRRR! Fece una scoreggia così forte che si sollevò in aria dalla sedia come un razzo! «Ora tu prova!». Sofia era dubbiosa ma... ehi, lo sciroppo era buonissimo! E che sensazione stupenda quelle bollicine che si muovevano dentro di lei! E... PRRRR!! Un super petocchio anche per lei! Il gigante si fece grasso risate!



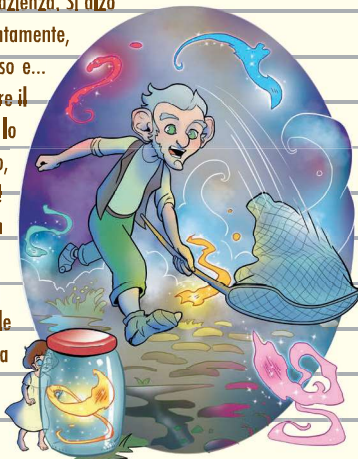
## VIAGGIO NEL PAESE DEI SOGNI

Erano ancora euforici per lo sciroppo quando il Grande Gigante Gentile le propose di andare con lui a caccia di sogni. Se la infilò nel taschino e corse fuori dalla grotta. I giganti erano lì al completo. Sentite i loro nomi: San Guinario, Strizza-teste, Crocchia-ossa, Trita-bimbo, Scotta-Dito, Vomitoso, Ciuccia-budella, Spella-fanciulle e il più grande e terribile di tutti, Inghiofficciviva! Fu questi a sbarrare la strada ai nostri amici. «Dove tu va di giorno nanerottolo? È proibito!». Non si aspettava una risposta, voleva solo dar noia. Prese il GGG per i capelli e lo sollevò come fosse un palloncino, e cominciarono a lanciarselo l'un l'altro puntando a chi lo mandasse più in alto nel cielo! Sofia aveva le budella in gola, sballottata com'era qua e là nel taschino! Divertitisi a crepapelle per questo insulso GIOCO! E quando lo lasciarono andare: «Sono proprio cattivi i giganti!» fece lei ancora intontita. «Almeno però non si uccide a vicenza, come fa voi popolli!» rispose quello mentre si dirigeva, a grandi falcate, al paese dei sogni!



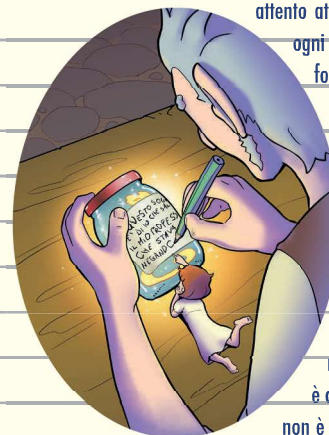
## CACCIA AI SOGNI

Era veramente un luogo strano: nebbie biancastre aleggiavano ovunque e l'erba era color della cenere. Il gigante pose a terra la valigia, preparò in fila i suoi barattoli aperti e intimò a Sofia il più totale silenzio: se volevano catturare bei sogni, dovevano essere capaci di GUADAGNARLI con l'esercizio della pazienza. Si alzò piano con il retino in mano. Muoveva solo le orecchie, lentamente, per percepire il sibilo dei sogni! Tutto sembrava sospeso e... FRRRRRR! «Un barattolo! Presto!». Aveva fatto volteggiare il retino e ne aveva preso uno! Rinchiudolo nel barattolo, lo riconobbe: era un sogno stupendo! «È un lampo-di-genio, farà passare una notte di felicità a qualche babberotolo! Prendiamone altri». Si rimise in ascolto e... FRRRRR! «Oh no! Questo è un troglogoblo! Uno spaventoso turpedone! Un ippo-ghigno!». Uno di quei sogni che ti riempiono di terrore e, a detta del Gigante, fa saltare i denti fuori dalle gengive, raggelare il sangue e «la tua pelle se ne scappa via a quattro zampe!». Si dimenava nel barattolo come un ossesso. Fortuna che l'aveva catturato e l'avrebbe distrutto! «Basta, per oggi caccia ai sogni è stop!»



## SOGNI

Soddisfatti come non mai, rientrarono nella caverna e il GGG si mise a scrivere, attento attento, l'etichetta del barattolo. Fu lì che Sofia si accorse che ogni sogno aveva una sua descrizione! Era più entusiasta che se fosse stata in una biblioteca! E così si mise a leggerne quanti più poteva! Lampi-di-genio di ogni tipo, differenziati per bambine e bambini. Chi salvava la maestra diventando l'idolo della scuola, chi parlava col presidente degli Stati Uniti, chi aveva poteri straordinari! Quante notti meravigliose ci si sarebbero potute passare! Inutile dire che se il GGG parlava male, beh... scriveva anche peggio! Sofia proprio non si teneva e continuava a correggerlo, al che, lui ad un certo punto, si fece serio: «Io ti ha già detto una volta – disse pazientemente – che non ha mai potuto andare a scuola. Io è pieno di sbagli, ma non è colpa mia. E anche tu, è una simpatica babbina, ma ricorda che non è poi la signorina Satutta». Ed aveva ragione, il GGG era rozzo, ma GENUINO. Stava scendendo la sera e gli altri giganti partirono alla volta dell'Inghilterra per divorar bambini! Avrebbero voluto formarli, ma come?



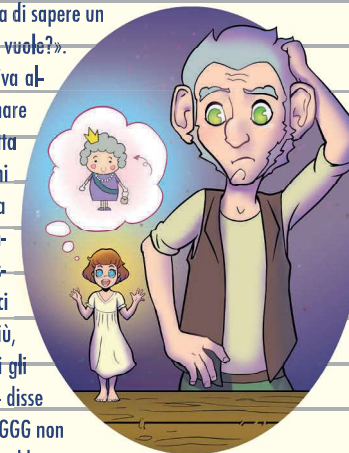
## UN TROGLOGOBLO PER L'INGHIOTTICCIAVIVA

Erano già nel paese dei giganti quando si accorsero di un bel colpo di fortuna: i nove erano tutti addormentati! Non è facile cogliere un gigante nel sonno: loro dormono pochissimo, mica come noi! Al GGG venne un'idea: era l'occasione propizia... per uno scherzetto coi fiocchi, un modo simpatico per fare GIUSTIZIA! «Guarda! Guarda!» disse a Sofia mentre faceva calare il troglogoblo nella sua tromba e, avvicinandosi piano piano, FIUUUUUUUU!!!!!! Lo soffiò nelle narici dell'Inghiotticciaviva! Come si dimenava nel sonno! Strilava terrorizzato! Sognava che Jack – che altri non è che il bimbo della fiaba del fagiolo magico – lo stesse inseguendo per ucciderlo! E immaginate le risate! Mentre si agitava, colpiva giganti a destra e sinistra con pugni e calci e, appena quelli si svegliarono per i colpi, scoppiò una rissa clamorosa! «Io adora quando loro si impolpetta così» rise di gusto il GGG!



## LA GRANDE TROVATA

Che fare? Inseguirli era impossibile: erano molto più veloci e forti! Sofia fece girare tutte le rotelle del suo cervello, ma gli mancava di sapere un dettaglio: «Si può far sognare a qualcuno quel che si vuole?». «Certo, io può fare mescolanza di sogni!». Non serviva altro! Questo era il piano GENIALE: avrebbero fatto sognare niente popò di meno che alla regina d'Inghilterra tutta quanta la storia: i 9 giganti che mangiavano i bambini del suo regno, il GGG che l'avrebbe potuta aiutare a trovarli per mandare lì i suoi soldati e, infine, una bimba sul davanzale della sua finestra. E che c'entra adesso una bimba sul davanzale? Beh, quando si sogna e ci si sveglia, a quel che si è visto nel sonno non si crede più, ma se sogni una bimba sul davanzale e appena apri gli occhi la vedi... beh, ci credi per forza! «Fidati di me! – disse Sofia – confeziona il sogno e il piano funzionerà!». Il GGG non era tanto convinto, ma all'idea che in Inghilterra avrebbe potuto mangiare ogni leccornia al posto dei suoi cetriozoli... beh, accettò!





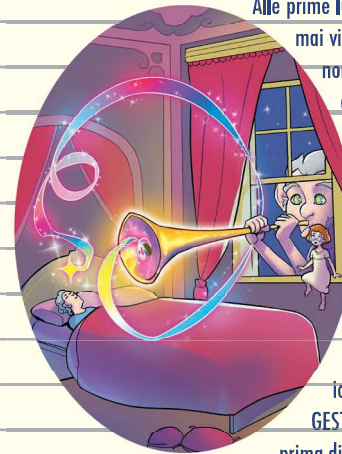
## MESCOLANDO SOGNI

Il Gigante si mise subito al lavoro per GENERARE il sogno perfetto. Scorse veloce tra gli scaffali e prese, come un cuoco dalla dispensa, una cinquantina di sogni! Li versò in un gran recipiente e FRRRRRRRR!!!! Iniziò a frullarli insieme! Lampi di luce coloravano l'aria e strane bolle, come di sapone, riempirono la caverna e volarono via! Erano gli avanzi dei sogni, i pezzi che non servivano più. Compiuto il suo capolavoro, lo mise in un barattolo. Era davvero orribile: un trogloddo che si dibatteva furioso! Non erano contenti all'idea di far avere un incubo alla regina, ma era l'unica possibilità! E così via di corsa verso l'Inghilterra, con il sogno nel taschino e Sofia sistemata nell'orecchio del gigante! Era un posto buffo, ma ci si stava bene. Erano più che mai pronti all'impresa, determinati e coraggiosi, anche se sarebbero potuti finire in prigione. Non si sa mai come possano reagire i soldati della regina se si trovano un gigante nel giardino del palazzo! Era rischioso, ma necessario.



## IL PALAZZO

Alle prime luci dell'alba, il palazzo era stupendo! Il gigante non aveva mai visto niente di simile! Attento a non farsi vedere – e per poco non lo scopriva un guardiano col suo cane – posò l'orecchio accanto ad ogni finestra finché... «Deve essere qua!». Scostò leggermente la tenda e in una meravigliosa stanza, nel suo letto a baldacchino, dormiva una signora. Sofia guardò meglio e... per bacco! Era proprio la regina. Lo stesso viso che è sui francobolli e sui giornali! Sofia tremava come una fogliolina, ma volle mostrarsi sicura. Il gigante la posò sul davanzale e, presa la tromba con il trogloddo, PUFF! La soffiò nella stanza. «Io ora va a nascondigliarmi nel giardino. Se tu ha bisogno di me, tu dice il mio nome, e io arriva come una sassetta» sussurrò il GGG, compiendo un GESTO inaspettato: dare a Sofia un dolce baccetto sulla guancia prima di sparire tra le fronde. Ora non rimaneva che aspettare.



## VIAGGIO A LONDRA

Viaggiare nell'orecchio di un gigante è una delle cose più belle che ti possano capitare! La pelle è morbida come velluto, le sue forme comode come guanciali e si è avvolti da un tale tepore che concilia il sonno. Così anche Sofia si accoccolò e si addormentò rilassata. Nel frattempo il gigante correva di gran fuga! «Guardi là!» disse il GGG svegliandola «è altri giganti che torna da caccia!». Alla loro vista, fu ancor più determinata a risolvere la questione! Si muovevano nelle ombre, con l'agilità di un gatto, così veloci e leggeri che nessuno poté vederli. Arrivati a Londra, il gigante rimase di stucco. Com'era bella! L'Hyde Park gli sembrò il giardino dell'Eden. Fu Sofia a fargli da GUIDA e ad indicargli la strada per Buckingham Palace! Non c'è bambino in Inghilterra che non sappia dove si trova la regina! E a forza di agili salti, scavalcate le piazze ed il muro di cinta, si trovarono finalmente nel giardino reale!



## LA REGINA

Era alba inoltrata quando la regina cominciò a muoversi nel sonno e a parlare. Parlava di giganti. Stava funzionando! DONG! DONG! DONG! Il campanile batté sette rintocchi e TOC! TOC! Qualcuno bussò alla porta della stanza ed entrò: «La colazione vostra maestà!». La regina era sconvolta, parlò subito del suo sogno, dei bambini scomparsi e SPATAPLASH! Alla cameriera cadde il vassoio dalle mani, era impietrita! «Maestà, avete letto i giornali? Son realmente scomparsi dei bambini e ne han ritrovato solo le ossa. È come nel sogno!». Era il momento di entrare in scena e Sofia si presentò. La regina rimase di stucco: era la bambina del sogno! «Quindi esiste anche il GGG? – chiese sua Altezza – E sarebbe possibile incontrarlo?» domandò con la sua rinomata GRAZIA, mentre si sistemava in vestaglia e pantofole. Sofia chiamò il suo amico che, spuntato dagli alberi, sveltava nel giardino. Con la sua grande testa arrivava esattamente all'altezza della finestra. «Vostra Mistrà, sono un vostro umido servitore!» e sciorinò un profondo inchino. Pur sorridendo delle sue parole, la regina ne comprese il cuore e, già che era mattina, invitò entrambi a far colazione.



## COLAZIONE REALE

Che avreste fatto voi se vi avessero detto: «tra mezz'ora la regina farà colazione nella sala da ballo con una bambina e un gigante di 7 metri e mezzo»? L'avessimo dovuta preparare noi, saremmo andati tutti nel pallone, ma non Mister Tibbs, il maggiordomo reale! In men che non si dica allestì il tavolo dell'altezza esatta, con quattro orologi a colonna e un piano da ping-pong. Per sedia, un'enorme cassettoni sul pianoforte a coda. Forca e pala le posate e una giara per bicchiere. All'ora designata, tutto era allestito! Sofia era vestita come una damigella, con al petto la spilla della regina. Il GGG era impacciato. Per passar dalla porta l'avevano spinto e tirato in quattro, e quando si era rialzato aveva rotto il lampadario. Iniziando a mangiare, aveva svuotato in un istante tutte le dispense e, pensando di far piacere a Sua Maestà nonché per ringraziarla di tutto quel ben di Dio GRATUITO, si era messo a fare i suoi roboanti petocchi! Non era certo il migliore degli invitati. La regina non si scompose e andò dritta al punto. Con un paio di telefonate ai re di Svezia e di Bagdad, verificò le scomparse nei luoghi esatti in cui andavano i giganti. Tutto combaciava! Senza indugio comandò: «Convocate i capi dell'esercito e dell'aviazione!».



## IL PIANO



Che strana riunione quella che vide la regina a colazione, i capi dell'esercito sull'attenti, la piccola Sofia che mangiava biscotti e un gigante di 7 metri sopra a un pianoforte, messi insieme per capire come liberarsi dei giganti. I militari l'avrebbero subito uccisi, ma la saggia Regina ricordò: «non possiamo diventare assassini come loro». Il piano era catturarli vivi. Far pensare insieme 5 teste di 4 o 5 GENERAZIONI diverse non è sempre facile, soprattutto con quei due militari che si offendevano ad ogni piè sospinto. Tuttavia, grazie all'ingegno di tutti, l'idea fu chiara. Si doveva partire immediatamente così da sorprenderli durante la siesta. Nove elicotteri, uno per gigante, avrebbero seguito il GGG che a grandi falcate li avrebbe condotti al paese dei giganti. Lì i militari si sarebbero lanciati per incatenarli con ceppi indistruttibili.

Appesi poi agli elicotteri, sarebbe stato facile trasportarli. Avevano anche garantito che avrebbero raccolto per bene tutti i barattoli dei sogni, per riportarli con loro in Inghilterra. Tutto era pronto e nell'aria si respirava il coraggio!

## LA CATTURA

Fu ben dura per gli elicotteri stare al passo del gigante, anche perché li stava portando in terre sconosciute, ben al di là dalle mappe degli atlanti. Quasi giunti alla meta, il gigante si fermò e fece segno d'atterrare. «Giganti ronfia là dietro – sussurrò – i culicotteri li sveglia». Proseguirono sulle jeep, 9 in tutto, ognuna con 6 soldati. Alla vista dei giganti iniziarono a tremare, ma proseguirono comunque il compito e legarono via via i primi 8. L'Inghitticciviva però si svegliò di soprassalto e, prima di essere incatenato, si alzò minaccioso. ROARRHHH. Prese un soldato e lo stava per divorare. Il GGG gli si sferrò contro ma fu sbattuto a terra come un fucello. Si lanciò Sofia e, con la spilla della regina, lo ferì alla caviglia! Ma come potrà questo fermare un gigante? Beh, dove non arriva la forza, s'aguzza l'ingegno, soprattutto se all'orizzonte si intravedono momenti di GLORIA! Il GGG, sapendolo un fifone, lo convinse che era il morso di un serpente velenosissimo e che doveva chiudere gli occhi e tenere bene le mani vicine alla caviglia, così che lui potesse curarlo ehm... legarlo come un salame! In men che non si dica, insieme a tutti i barattoli dei sogni, erano di nuovo sugli elicotteri con, appesi, quei 9 mangiauomini.



## IL PASTO DELLE BELVE

Mentre i nostri erano in volo, ben 10.000 uomini e 10.000 scavatrici in Inghilterra s'erano messi all'opera per creare una fossa capace di imprigionarli. Era immensa: 150 metri di profondità e larga come due campi di calcio. Gli ingegneri avevano calcolato che, pur arrampicandosi l'uno sull'altro, non sarebbero mai riusciti a scavalcarla. Così ci calarono giù quei bruti ancora tutti incatenati. Fu il GGG il solo ad avere il coraggio di calarsi giù per scioglierli ma dovette farsela di gran fretta o l'avrebbero ucciso per la rabbia! E come se ai poveretti già non bastasse, il GGG gli rovesciò nella fossa un enorme sacco di cetrionzoli. Da adesso in poi quella sarebbe stata la loro unica dieta! E per non farseli mancare mai, ne avrebbero fatta una piantagione nei giardini del palazzo con i GERMOGLI che il GGG si era portato dietro. Che finaccia per quei mostri!





## Il Sussidio e il Sito Web

### L'AUTORE

Sofia e il GGG furono trattati con tutti gli onori e riceverono, per GRATITUDE, medaglie e doni da tutti i re e i governanti della terra. La regina gli fece costruire due belle casette – beh, quella del gigante era una casona! – l'una affianco all'altra. In quella del GGG c'era anche uno splendido archivio per i sogni e lui fu nominato Soffia-sogni reale, con piena licenza di aggirarsi per le strade e soffiare lampi-di-genio nelle stanze dei bambini. Ogni giorno, Sofia gli dava lezioni di lettura e scrittura così che divenne non solo abilissimo, ma anche un grande appassionato di Dickens, Shakespeare e altri ragguardevoli autori. Anche lui, su idea di Sofia, si mise a scrivere uno straordinario racconto che narrasse le loro avventure. Tal libro uscì poco dopo sotto falso nome – il GGG è un tipo modesto – ed è piaciuto così tanto da far sognare grandi e piccini! Beh, spero sia piaciuto anche a voi, perché avete appena finito di leggerlo!



Il sussidio si articola in **25 puntate**. Ogni puntata prevede:

- la presentazione della **parola maestra** giornaliera
- una **tavola illustrata** di riferimento
- la **drammatizzazione** della storia
- il **percorso di preghiera** per i ragazzi e gli animatori
- 2/3 **giochi e attività** con varianti COVID
- un gioco o attività fruibile **sia online sia in presenza**.
- un'attività di **approfondimento** della parola maestra.

Nelle pagine introduttive, oltre alla puntuale presentazione del sussidio e dei suoi **contenuti**, troverete:

- i **riassunti** delle puntate per i più piccoli
- il **Contratto Gigante** degli animatori
- il **Manifesto della Gentilezza**, 21 modi per essere gentili al Grest
- la **Preghiera** del Grest
- il testo dell'**inno**, del **ban** e del **canto di preghiera**
- un **approfondimento** su Roald Dahl e il GGG
- il percorso per gli **animatori** di preparazione all'attività estiva.

In appendice, inoltre, troverete:

- il percorso laboratoriale **SoGna raGAzzo soGna**
- il **copione dello spettacolo finale**
- una proposta per le famiglie **"a misura di GGG"**
- 25 attività sul **recupero e rinforzo delle competenze dei ragazzi**
- la **verifica** giornaliera dedicata agli animatori.

Non mancherà il sito **ESTATEANSPI.IT**, da cui scaricare il **Campo Scuola**, un percorso di accompagnamento per animatori ispirato a **San Giuseppe Educatore**, oltre ad audio, musiche e gesti, immagini grafiche, cartoni animati sulla storia e ulteriori materiali e supporti all'attività estiva tutti da scoprire.