



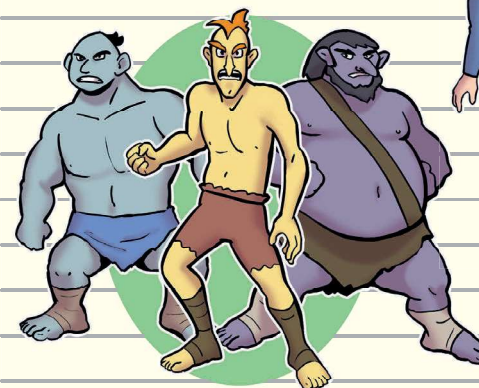
## Profeta ISAIA

Isaia è un profeta della fine dell'esilio Babilonese, egli intravede la possibilità della liberazione dei suoi compatrioti esiliati. La sua profezia è pertanto un invito alla **consolazione** e alla **speranza**.

Dio sta per compiere i prodigi di un "nuovo esodo", più portentoso del primo, quello di Mosè dall'Egitto, e farà di Gerusalemme una città più gloriosa della precedente.

Isaia è il profeta che annuncia la **sapienza** e la **provvidenza** di Dio, e della riunione di tutti i popoli intorno a Lui.

Annuncia anche la venuta del **Servo di Dio**, figura della comunità d'Israele o più probabilmente di personaggio individuale storico, che vediamo pienamente realizzato in **Gesù di Nazareth**: Messia, Figlio dell'uomo e Servo obbediente di Dio.



L'esperienza dell'attività estiva è per prima cosa una vicenda di **GRUPPO**.

Il primo sogno che vorremmo proporti è quello di crescere come capacità di stare in **GRUPPO** e di mettere il **GRUPPO** al centro del tuo impegno personale.

L'incontro con una serie di personaggi così particolari e così diversi tra di loro, ti permetterà di scoprire il gusto di stare insieme ad altri per molto tempo, di valorizzare le tante potenzialità presenti nel **GRUPPO** e la difficoltà nel farlo crescere in modo armonioso, senza dimenticarti di nessuno.

**Titolo: PERSONAGGI**  
**Parola maestra: GRUPPO**

"Ehi tu! Sei pronto ad immergerti in questa avventura?  
Sei pronto ad abbandonare il tuo porto sicuro e metterti in cammino insieme a questo bizzarro **GRUPPO**?"

## Personaggi

TIPOLOGIA "SCENA CORALE MISTA": UNANI-GIGANTI

In scena i giganti. Sul fondo, che si sporgono da un alto muro, tutti gli altri personaggi della storia: Sofia, la Regina, Mister Tibbs, il capo dell'aviazione, il capo dell'esercito.

**INGHIOTTACICCIAVIVA** (con arroganza): E quindi tu sei convinto di essere protagonista princeppalle di tutta questa storia.

**GGG**: Beh, ma essere chiaro! In caso di differenziata, non si sarebbe chiamato così il libbero, no?

**MISTER TIBBS** (zelante): Mi permetto di intervenire, giacché... Essendo il libro stato scritto per lei... potrebbe esserci stata una focalizzaz...

**GGG** (interrompendolo, severo): Mister Tibbs... lei essere Maggiordomo di Palazzo, per cui fare maggiordomo! Portare tanto cibo non schifitonzolo e stop. No impiccamenti!

**REGINA D'INGHILTERRA**: (a Tibbs, sottovoce): Lasciamoli discutere tra Giganti, Mr Tibbs. Non vorrei che si innervosiscano troppo e diventino irrequieti.

**MISTER TIBBS** (sottovoce): Ha ragione Maestà, mi taccio.

**CROCCHIA-OSSA**: Io credo che il signor portacibo ha ragione. Magari titolo del libbero lo hai messo tu per fare il presuntuoso.

**SAN GUINARIO** (ironico): Tu essere no grande gigante gentile, tu essere grande gigante ge -lo - so che ci siamo anche noi nella storia!

**CIUCCIA-BUDELLA** (ironico): Un grande gigante galletto che vuole emergere solo lui!

**VOMITOSO** (ridendo): Il grande gigante con la gastrite quando dicono che lui non essere il protagonista princeppalle.

**STRIZZA-TESTE** (facendosi beffe): Il grande gigante gonfio ... d'invidia per noi che siamo un sacco più giganti di lui!

**SOFIA** (ridendo): Oppure, oppure... il grande gigante gradasso!

**GGG** (infastidito): Sofia!

**SOFIA**: E mi scusi, mi sono lasciata prendere! Scherzi a parte, ragazzi (smettendo di ridere) se non ci fosse stato lui nulla sarebbe stato possibile. Trovo che il GGG abbia ragione.

**SPELLA-FANCIULLE**: Tu zitta, mocciosetta. Piuttosto direi se non ci eri stata tu, per noi sarebbe stato molto, ma molto migliore!

**SOFIA** (innervosendosi): Ma è incredibile! Come fate a non rendervi ancora conto della mostruosità delle vostre azioni!

**CROCCHIA-OSSA** (scettico): Ma di che parli?

**SOFIA** (agitandosi): Come di cosa parlo! (Indicando i ragazzi del Grest) Guardate questi ragazzi che ora sorridono qui davanti a voi. (Ai ragazzi) Ehi, sorridete, please!

**INGHIOTTACICCIAVIVA**: Che brutti che sono...

**SOFIA**: Guardate questi ragazzi che ora vi applaudono (Ai ragazzi) Applaudite, please!

**CIUCCIA-BUDELLA**: Sono proprio fiacchi.

**SOFIA** (sempre con maggiore enfasi): Guardate questi ragazzi che adesso vi fotografano per immortalare questo momento di inizio e rendervi famosi per sempre! (Ai ragazzi) E dai, fate un click con le dita, please!

I giganti commossi fanno inchini, sorridono, si mettono in mostra.

**GIGANTI** (insieme): Grazie, grazie.

**SOFIA**: Beh, e allora! Non vi sentireste neppure un po' in colpa se qui non ci fosse nessuno e di questi ragazzi ci fossero solo (si ferma imbarazzata e ansiosa)...

**GGG**: Solo?

**SOFIA**: Solo...

**CAPO DELL'ESERCITO**: Solo?

**SOFIA**: Solo...

**CAPO DELL'AVIAZIONE**: Solo?

**SOFIA**: Non riesco neppure a dirlo...

**CROCCHIA-OSSA**: Intendi dire solo ossa?

**CIUCCIA-BUDELLA**: Solo budella?

**SPELLA-FANCIULLE**: Solo brandelli di pelle?

**SCOTTA-DITO**: Solo qualche dita?





**SAN GUINARDO:** Solo sangue?

**STRIZZA-TESTE:** Solo qualche cranio spappolato?

**SOFIA** (coprendosi le orecchie con le mani): **Bastaaaaaaa!** Solo sentirvelo dire mi fa venire la nausea.

**VOMITOSO:** Ma dai, avete proprio lo stomaco delicato signorina.

**CAPO DELL'ESERCITO** (zelante, alla Regina): Volete che interveniamo con le armi, Maestà?

**CAPO DELL'AVIAZIONE:** Potremmo rispondere con la loro stessa lingua!

**REGINA D'INGHILTERRA:** Lasciamo stare.

**INGHIOTTACICCIAVIVA:** Signorina, rispondo io per tutti. La risposta è: no! Sentirci in colpa? Noi non sapere cosa essere la colpa.

**CROCCHIA-OSSA:** Perché avere risposto tu al mio posto?

**SPELLA-FANCIULLE** (nervoso): Già perché?

**INGHIOTTACICCIAVIVA:** Perché tu non essere capace di fare "O" neppure seguendo bicchiere con dito, come i tuoi amichetti giganti!

**Crocchia-Ossa** (furiato): Cosa avere detto?

**SCOTTA-DITO** (scrocchiando le dita): Dicevi anche a me?

**SAN GUINARDO** (arrabbiato): Ti faccio vedere io una bella O!

**INGHIOTTACICCIAVIVA:** Avanti, fatti sotto!

*I giganti iniziano ad azzuffarsi.*

**SOFIA:** Che gruppo di matti!

**GGG:** Con loro va sempre a finire così. Comunque, faccio notare che ancora non essere stato sciolto il dubbio di chi essere protagonista principale, per cui... sapete che faccio? Io racconto a voi ragazzi tutta la storia. Così decidere voi chi essere davvero.

**REGINA D'INGHILTERRA:** E sia! Mi sembra una soluzione diplomatica che quasi mi dispiace che a proporla non sia stata io!

**CAPO DELL'ESERCITO** (al GGG): Mi raccomando a descrivere con precisione i dettagli della missione da me condotta!



**CAPO DELL'AVIAZIONE** (al GGG): E la strabiliante impresa dei miei piloti in terra ignota.

**MISTER TIBBS:** E non dimentichi di come è stato accolto a Palazzo!

**SOFIA:** Non preoccupatevi, il Grande Gigante Gentile non tralascierà alcun particolare. È sempre stato molto preciso lui. Sarà una storia incredibile da rivivere insieme! Buon ascolto!

## PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

### Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi, seduti per bene, in posizione che indichi attenzione e presenza, chiudiamo gli occhi ed entriamo in noi stessi; lasciamo tacere ciò che è intorno a noi.

### Tromba soffia-sogni

*Spirito Santo, che riempi di luce i profeti e accendevi parole di fuoco sulla loro bocca, torna a parlarci dei sogni di Dio.*

### Il barattolo

Messaggio che Isaia, figlio di Amoz, ricevette in visione su Giuda e su Gerusalemme. Alla fine dei giorni, il monte del tempio del Signore sarà saldo sulla cima dei monti e s'innalzerà sopra i colli, e ad esso affluiranno tutte le genti. Verranno molti popoli e diranno: «Venite, saliamo sul monte del Signore, al tempio del Dio di Giacobbe, perché ci insegni le sue vie e possiamo camminare per i suoi sentieri». Poiché da Sion uscirà la legge e da Gerusalemme la parola del Signore. Egli sarà giudice fra le genti e arbitro fra molti popoli. Spezzeranno le loro spade e ne faranno aratri, delle loro lance faranno falci; una nazione non alzerà più la spada contro un'altra nazione, non impareranno più l'arte della guerra. Casa di Giacobbe, venite, camminiamo nella luce del Signore. (Is 2,1-5)

Isaia vive in un periodo in cui il popolo d'Israele è in esilio a Babilonia, un popolo così fragile e così debole da essere sottoposto ai prepotenti. Il **sogno** che Dio annuncia, attraverso Isaia, è quello di riunire tutti i popoli nella pace intorno a Lui e alla sua casa: non vi sarà più guerra, né violenza, né prepotenza, ma pace e prosperità.

## Help! Gruppo di giganti in vista! Gioco + Variante COVID

Dio lo realizzerà per il suo popolo. In queste settimane vogliamo realizzare anche noi questo pezzetto del sogno di Dio ed essere **GRUPPO**: questo significa camminare **insieme** verso la pace e la riconciliazione. Siamo anche noi, come Sofia, all'inizio di questa avventura: non sappiamo a cosa porterà, ma c'è una promessa che insieme dobbiamo realizzare, quella di essere un gruppo unito e in pace, un **piccolo anticipo di un'umanità riconciliata e pacificata**, un piccolo inizio del sogno di Dio realizzato. Sarà bello ciò che faremo in queste settimane, ma la cosa più preziosa è se riusciremo a costruire una comunità, cominciando fin da questi primi giorni. È la grazia che chiediamo con questa preghiera.

### Sveglia

Viene consegnato ai ragazzi un foglietto colorato in cui ognuno scriverà un proprio **sogno-desiderio** per questo tempo di Grest, che viene messo in un grande barattolo di squadra o generale, che contiene i sogni di tutti. Se si ha tempo, l'animatore ne può pescare qualcuno e leggerlo. Il barattolo viene messo nella scenografia della casa del **GGG**.

### L'acchiappasogni

In questo giorno impara a vivere più il **NOI** che l'io, non pensare solo a ciò che tu vuoi fare, ma ciò che è bene per il **gruppo squadra** e per la riuscita delle attività che facciamo insieme.

### Cacciatori di sogni

**Quale luce guida oggi i tuoi passi?** Questa luce non sono solo le cose da fare oggi al Grest, non sono solo gli obiettivi, ma è la motivazione che ti muove a esser qui oggi. Una luce la condividi con tutti: sei qui per costruire un'esperienza di **comunione** e di unità con tutti gli altri. In questa nostra luce si riflette la luce di Dio: Lui sogna questa nostra **unità** e comunione. Oggi non lasciare che l'io prenda il sopravvento, allenati a vivere il noi, con i ragazzi, con gli animatori e tutto lo staff.

**Finalità:** riconoscere il valore del gruppo nell'affrontare le difficoltà.

**Destinatari:** 8-14 anni **Durata:** 30'

**Spazio:** aperto/chiuso, grande

**Occorrente:** nastro bianco e rosso per delimitare i due campi.

**Istruzioni:** in questo gioco, i partecipanti si fronteggiano in squadre: una sarà quella dei Giganti e una quella dei "popollani". Delimitare, con il nastro bianco e rosso e con alcuni oggetti, due quadrati sufficientemente vasti: il campo dei popollani e, parecchio distante, il campo dei Giganti. Intorno al campo dei Giganti, si disporrà la squadra dei popollani per controllare tutto il terreno circostante in cui si nasconderanno i Giganti pronti ad assaltare. L'obiettivo dei popollani è scoprire i Giganti nascosti per poter scappare prima di essere mangiati. Quando uno dei popollani vede e riconosce un avversario, lancia il grido: "Allarme per... (nome dell'avversario e luogo in cui si nasconde - per esempio "Allarme per Maria dietro la panchina!)". A questo grido, tutti i popollani iniziano a scappare verso la propria base, mentre il Gigante scoperto esce dal suo nascondiglio e cerca di prendere almeno un popollano. Se non vi riesce, è fuori dal gioco; se invece cattura un popollano, lo mangia (escludendolo dal gioco). Se il Gigante che è stato scoperto grida "Non rinuncio alla cena", i suoi compagni possono aiutarlo a catturare i popollani, ma ciò significherebbe uscire allo scoperto e rischiare di essere fuori dal gioco se non si riesce a catturare neppure un popollano nella manche. Vincerà la squadra che resterà con il maggior numero di giocatori in campo. Se un Gigante si sbaglia nel chiamare il nome dell'avversario, questo può gridare "Smentita". Ogni smentita libera un prigioniero.

**Varianti 6-8:** con i bambini più piccoli sarà utile fare prima delle manche di prova ed eliminare la possibilità dell'aggiunta "Non rinuncio alla cena".

**Attenzioni COVID:** i ragazzi igienizzeranno spesso le mani durante il gioco che non prevede, però, grande contatto fisico.

**Attenzioni educative:** gli animatori devono prestare molta attenzione affinché le regole del gioco siano rispettate; inoltre, occorre fare in modo che i giocatori eliminati non siano di disturbo nell'attesa che finisca la partita, pertanto potrebbe essere utile dar loro dei ruoli diversi (tifosi, disturbatori, arbitri).

**Condivisione:** al termine del gioco, l'animatore riflette insieme ai ragazzi, considerando se il gioco gli è piaciuto, se è stato difficile organizzarsi come squadra, se la strategia scelta è stata efficace, come si sono sentiti quando i compagni di squadra sono corsi ad aiutare. La riflessione può essere poi trasferita alla vita: quanto è importante il gruppo, ti sei mai reso utile per il gruppo di amici? Sarebbe bello che i ragazzi raccontino alcuni episodi concreti.

## Identità in movimento Attività + Variante COVID

**Finalità:** sperimentare nuovi comportamenti e nuovi modi di conoscersi, in maniera divertente e giocosa.

**Destinatari:** tutti

**Durata:** 30'

**Spazio:** aperto, di grandi dimensioni.

**Occorrente:** un foglio "azioni" per ciascun partecipante; casse per mettere un po' di musica coinvolgente.

**Istruzioni:** l'animatore invita i ragazzi a mettersi in piedi e consegna a ciascuno il foglio delle "azioni"; prima dell'inizio dell'attività, spiega alcune regole:

1. Nel tempo stabilito (10'), ogni persona non può stare mai ferma, cioè deve essere sempre impegnata a compiere un'azione.
2. Si premierà l'originalità.
3. Quando l'animatore dirà "cambio!", i partecipanti dovranno cambiare e scegliere un'altra azione senza pensarci troppo.
4. Si potranno ripetere le stesse azioni con persone diverse.

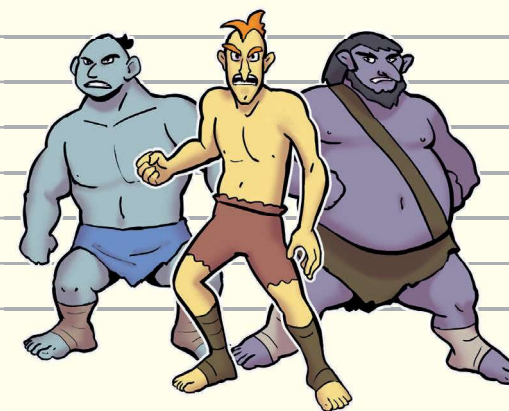
Si fa seguire un elenco di azioni da riportate sul foglio individuale:

- Scegli una persona e guardala negli occhi per almeno 50 secondi;
- Imita i gesti di una persona per 60 secondi;
- Fai il giro della stanza saltellando come una rana;
- Imita un leone;
- Inscena al rallentatore un combattimento di karate con un compagno senza toccarlo;
- Scegli una posizione e rimani immobile per 60 secondi;
- Coinvolgi 3 persone e senza parlare, osservate un comportamento di una persona a scelta;
- Coinvolgi 2 persone e fate a turno l'imitazione di Superman;
- Canta la canzone del Grest a voce alta;
- Chiudi gli occhi e conta fino a 30 secondi a voce alta;
- Avvicinati ad una persona e digli una sua qualità. Ripeti l'esperienza ad almeno 3 persone.
- Al termine dell'attività si condivide insieme quanto fatto.

**Attenzioni COVID:** l'attività deve essere svolta con il giusto distanziamento tra i ragazzi; nelle azioni che prevedono il canto, i ragazzi dovranno mettersi di spalle uno all'altro, sempre distanziati. I dispenser di igienizzanti devono essere a portata di mano e usati dopo ogni azione che ha previsto il contatto, anche involontario.

**Attenzioni educative:** data la natura del gioco, è importante che l'animatore sia attento a verificare che tutti siano coinvolti e tempestivi nello scegliere l'attività.

**Condivisione:** il conduttore raduna i ragazzi in cerchio per il debriefing "Ti è piaciuta questa attività?", "Qual è l'azione che ti è piaciuta di più?", "Hai conosciuto meglio i membri del gruppo?". L'attività fa comprendere la bellezza della diversità nel gruppo e la necessità di sapersi mettere in gioco per conoscere meglio gli altri.





## Prato fiorito Attività COVID free

**Finalità:** riconoscere le qualità dei membri del gruppo e quelle che gli altri riconoscono in noi.

**Destinatari:** 8-14 anni **Durata:** 60'

**Spazio:** l'attività è prevista per uno svolgimento online.

**Occorrente:** un programma di condivisione file.

**Istruzioni:** l'animatore avrà preparato un file con tanti fiori quanti sono i membri del gruppo. Al centro del fiore sarà riportato il nome di ognuno dei partecipanti cosicché ognuno abbia il proprio fiore di riferimento; il numero dei petali di ogni fiore sarà uguale a quello del resto dei partecipanti (es. 5 partecipanti totali: 5 fiori, ciascuno con 4 petali). In ogni petalo, in forma anonima e in corrispondenza di ciascun compagno, ognuno dovrà riportare una qualità che intravede in quella persona il cui nome è scritto nel centro del fiore. L'attività prosegue finché ciascuno non vede completati tutti i petali del suo fiore, ossia finché ciascuno non abbia scritto una qualità in corrispondenza di ogni compagno.

**Varianti 6-8:** l'attività viene sostituita con un disegno a tema "gruppo", che ogni bambino realizza in autonomia e poi mostra in una riunione collettiva. Il gruppo andrà rappresentato in diverse modalità: se il gruppo fosse un prato di fiori, se fosse una fattoria, se fosse una macedonia.

**Attenzioni educative:** è importante verificare che tutti i ragazzi ricevano qualità e siano capaci di lavorare su un file condiviso, per cui dedicare un po' di tempo ad esercitarsi in questo.

**Condivisione:** al termine dell'attività, riflettere sulle qualità che sono emerse di ciascuno. Ogni ragazzo potrà scegliere tra le qualità che gli sono state attribuite: quale eliminare (perché suppone di non averla) e quale, invece, evidenziare. La discussione tra i partecipanti, farà riflettere sull'importanza che il gruppo ha nel riuscire a valorizzare una persona.

## Approfondimento e ascolto musicale Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

**Finalità:** conoscere i gruppi che hanno fatto la storia della musica.

**Istruzioni:** Beatles, U2, Queen, Pink Floyd, Nirvana, Spice Girl, Take That o, tra quelli italiani Pooh, Tiromancino, Negramaro, Nomadi... sono solo alcuni dei nomi di gruppi musicali che hanno fatto la storia della musica rock e pop internazionale ed italiana.

L'appuntamento può avere come scopo quello di far conoscere tali band musicali oltre che far riflettere sui punti di forza e di debolezza che un gruppo musicale ha.

Si possono dividere i ragazzi in più gruppi assegnando a ciascuno di essi una specifica band (in questo caso dobbiamo essere attrezzati per dividerli in più ambienti). Si proporrà a ciascun gruppo:

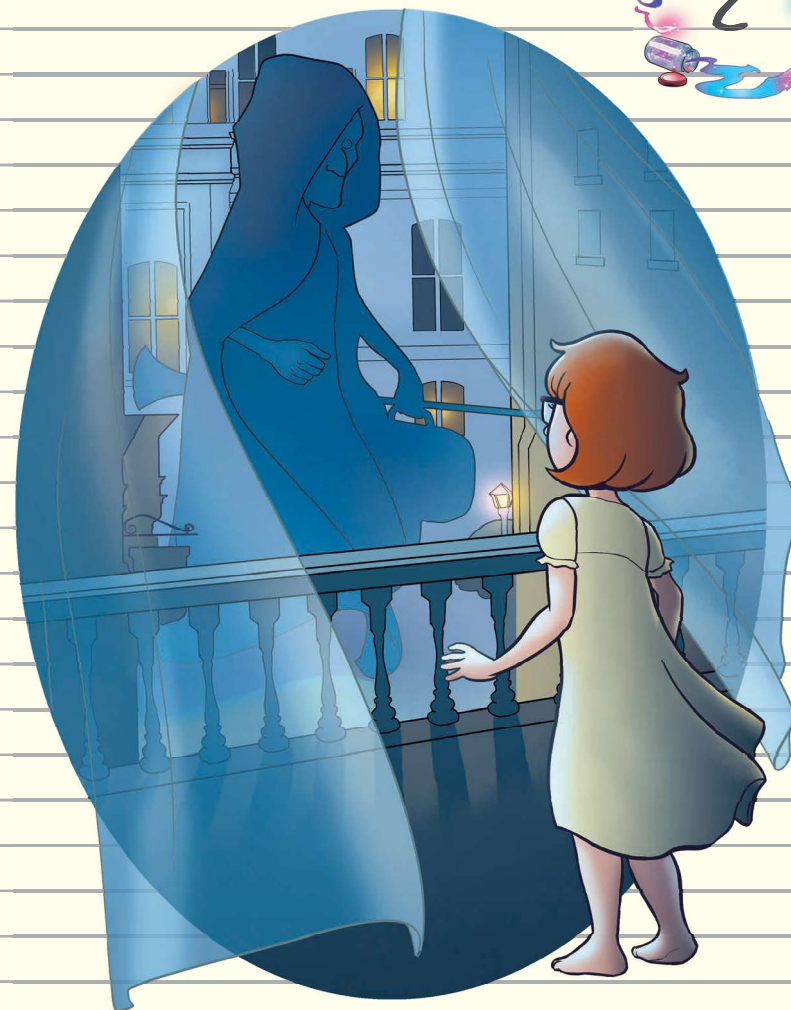
- una playlist di 4-5 brani per band;
- una piccola biografia che contenga anche degli aneddoti della band;
- alcuni video di concerti ed esibizioni.

Dopo essersi espressi con dei giudizi di valutazione in merito al gruppo che hanno conosciuto, i ragazzi metteranno in scena un'"esibizione" in playback di uno dei brani ascoltati, che imiti la band in questione.

Alla fine, si potrà realizzare un "concerto" nel quale



l'animatore-presentatore, presentando le esibizioni dei diversi gruppi, farà una carrellata utile a ripercorrere la storia della musica.



**GUARDARE** è vedere in modo più approfondito.

**GUARDARE** vuol dire soffermare il tuo sguardo su qualcosa o qualcuno con attenzione.

Imparare a **GUARDARE** vuol dire metterti in quell'atteggiamento di attenzione verso ciò che ti circonda e che ti rende pronto ad affrontare ogni situazione.

**Titolo: L'ORA DELLE OMBRE**

**Parola maestra: GUARDARE**

Durante l'ora delle ombre, Sofia non riesce a prendere sonno. La sua attenzione è distratta da qualcosa di strano per la via. Aver osato **GUARDARE** in quella direzione le costerà... il rapimento!

## L'Ora delle Ombre

TIPOLOGIA "SCENA CORALE UMANI"

In scena dieci letti. Sul fondo, una finestra aperta con delle tende davanti

I letti in scena possono essere resi anche solo con un cuscino e una coperta ben tesa. Per realizzare la finestra, si può utilizzare una quinta con una cornice dipinta o una cornice di quadro che pende davanti.

N.B. La scena può essere realizzata anche con 5 letti e 5 bambine in scena. In questo caso bisognerà eliminare le battute relative alle bambine 3,4,5,6,7.

**DIRETTRICE BATTITACK:** Allora bambine! Adesso tutte a letto! E badate bene a non fare le furbette! Sapete che chiunque si faccia sorprendere fuori dal letto dopo che spegniamo la luce sarà immediatamente punita!

**BAMBINA 1:** Ma signora, se qualcuno ha necessità di andare al gabinetto... almeno può...

**DIRETTRICE BATTITACK** (interrompendola): Niente storie! Il gabinetto non vale come scusa, sia chiaro. Sarete punite lo stesso!

**BAMBINA 2:** Ma se...

**DIRETTRICE BATTITACK** (interrompendola): Ma, ma se... adesso basta ho detto! Buonanotte!

La direttrice spegne una candela che ha in mano ed esce. Se possibile, le luci sul palco si abbassano fino quasi a diventare buio (si può tenere una tonalità sul blu). In alternativa si può dare una candela ad ogni bambina: man mano tutte la spengono, tranne Sofia e un'altra bambina (bambina 1).

**BAMBINA 2:** Buonanotte!

**BAMBINA 3:** Buonanotte!

**BAMBINA 4:** Buonanotte anche a voi, a domani amiche.

**BAMBINA 5:** A domani.

**BAMBINA 6:** Che sonno, a domani.

**BAMBINA 7:** Fate bei sogni.

**BAMBINA 8:** Notte a tutte.

**BAMBINA 9:** Buonanotte Sofia, buonanotte a tutte!

**SOFIA:** Buonanotte anche a te, a domani. (Dopo un po' di silenzio, alla bambina 1 al suo fianco che si rigira nel letto, sottovoce): Ehi, anche tu non riesci a prender sonno?

**BAMBINA 1** (sottovoce): Già, ancora no, ma ci sono quasi.

**SOFIA** (sottovoce): Io sto provando a chiudere gli occhi e a rimanere immobile tentando con tutte le forze di addormentarmi, ma niente. Ho quel raggio di luna che mi arriva giusto in piena faccia!

**BAMBINA 1** (sottovoce): Prova a girarti dall'altra parte o prova a chiudere un po' la tenda, ma fa veloce se non vuoi essere beccata fuori dal letto!

**SOFIA** (sottovoce, alzandosi a chiudere un po' le tende): Non credo che qualcuno possa sentirmi. Senti che silenzio, non si sente un passo né al pianterreno, né sopra. E anche qui fuori (porgendo l'orecchio verso la finestra), né un passante, né una macchina. Mai sentito un silenzio così. Forse questa è quella che chiamano l'Ora delle Ombre!

**BAMBINA 1:** L'Ora delle Ombre?

**SOFIA:** Sì, una volta qualcuno mi ha confidato che l'Ora delle Ombre è quel particolare momento a metà della notte quando piccoli e grandi sono profondamente addormentati e mi ha detto che è allora che tutti gli esseri oscuri escono all'aperto e tengono il mondo in loro possesso!

**BAMBINA 1:** Meglio se torni a letto Sofia; che sia vera o non vera questa storia, so per certo che le punizioni della Direttrice Battitack sono certamente vere e anche molto poco piacevoli.

**SOFIA:** Ho una voglia matta di vedere come appare il mondo nell'Ora delle Ombre! Che dici mi affaccio?

**BAMBINA 1:** Attenta Sofia, rischi grosso!

**SOFIA:** Beh... io una sbirciatina gliela dò, dai, che sarà mai! La direttrice è certamente a letto a quest'ora, c'è un silenzio di tomba! (Si affaccia alla finestra)



**SOFIA:** Ma guarda! Alla luce della luna la strada sembra così diversa! Le case sembrano sghembe, contorte, come in un racconto fantastico; anche la bottega dei bottoni all'angolo sembra irrealista!

**BAMBINA 1:** Non ho le forze per alzarmi a guardare (sbadiglia) il signor sonno è venuto a prendermi. Bye!

**SOFIA:** Buonanotte! (Dopo un po' di silenzio si sentono dei passi sordi - possono anche essere rumori registrati) Aiuto! Ma cos'è quell'essere lì in fondo che risale la strada? È tutto nero... ed è enorme, magrissimo ed enorme!

Buio

## PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

### Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi, seduti per bene, in posizione che indichi attenzione e presenza, chiudiamo gli occhi ed entriamo in noi stessi; lasciamo tacere ciò che è intorno a noi.

### Tromba soffia-sogni

*Spirito Santo, che riempi di luce i profeti e accendevi parole di fuoco sulla loro bocca, torna a parlarci dei sogni di Dio.*

### Il barattolo

Il Signore mi disse: "Si rallegri il deserto e la terra arida, esulti e fiorisca la steppa. Come fiore di narciso fiorisca; sì, canti con gioia e con giubilo. Irrobustite le mani fiacche, rendete salde le ginocchia vacillanti. Dite agli smarriti di cuore: «Coraggio, non temete! Ecco il vostro Dio, giunge la vendetta, la ricompensa divina. Egli viene a salvarvi». Allora si apriranno gli occhi dei ciechi e si schiuderanno gli orecchi dei sordi. Allora lo zoppo salterà come un cervo, griderà di gioia la lingua del muto, perché scaturiranno acque nel deserto, scorreranno torrenti nella steppa. La terra bruciata diventerà una palude, il suolo riarso sorgenti d'acqua." (Is 35,1-4)



Isaia è chiamato da Dio a raccontare e annunciare ciò che gli altri, per la tristezza e la debolezza, ancora non sanno e non riescono a vedere. Dio opera meraviglie per il suo popolo, risanandolo da ogni male e ricolmandolo di doni. Sofia è incuriosita da ciò che si muove fuori dalla finestra nel buio della notte. In questo giorno chiediamo anche noi la grazia di **GUARDARE** con curiosità e stupore ciò che spesso non riusciamo a vedere, a ciò che di bello Dio ci sta donando attraverso ogni persona del Grest, vedendo ciò che fino ad oggi avevamo dato per scontato.

### Sveglia

Si propone ai ragazzi di scrivere su un post-it tutte le cose che vedono intorno a loro, invitandoli ad accorgersi anche delle cose più piccole o che passano più inosservate. Su un secondo post-it di colore diverso chiediamo loro di scrivere anche ciò che non si vede (emozioni, sentimenti, clima generale) ma che percepiscono, pur non essendo visibile. È vero ciò che dice il Piccolo Principe: **L'essenziale è invisibile agli occhi.**

### L'acchiappasogni

Hai molte persone nuove intorno a te o altre che conosci poco, in questo giorno scegline una e **approfondisci il legame**, guardando cosa rende bella questa persona e che forse a un primo sguardo non avevi guardato. E magari a fine giornata, fagli sapere cosa hai apprezzato di lei.

### Cacciatori di sogni

Siamo contenti quando qualcuno apprezza, con un like o un commento, una foto che postiamo: uno sguardo di bene ci dà forza, stima e coraggio per scoprire il bello che c'è in noi e viverlo senza paura. Quanto invece uno sguardo distratto, indifferente o addirittura duro da parte di qualcuno ci ferisce, ci abbatte e ci paralizza. Oggi guarda gli altri, e soprattutto i ragazzi con stima e con fiducia: **cerca la bellezza di ognuno** più che i suoi limiti.

## Testimoni oculari Gioco + Variante COVID

**Finalità:** riflettere sulle tante sfumature di colore che la realtà ci pone, abituantoci a guardare oltre il bianco e il nero che, spesso, gli attribuiamo.

**Destinatari:** 8-10 anni **Durata:** 45'

**Spazio:** aperto/chiuso, di ampie dimensioni, con una parete su cui attaccare dei fogli.

**Occorrente:** fogli di carta da pacchi bianca; matite; colla; vari tipi di carta colorata: carta velina e carta crespata colorata, carta collage, carta lucida, carta opaca, carta da parati, plastica per foderare i quaderni, tovaglioli colorati, fazzoletti colorati... ossia tutto quello che si può attaccare ed è colorato. Per la variante 6-8 anni: pennarelli, matite colorate, gessi, acquarelli, tempere, pastelli a cera...

**Istruzioni:** gli animatori realizzeranno un grande disegno a tema GGG su un foglio di carta da pacchi bianco, uno per ogni squadra. Per il gioco, ogni squadra si posizionerà a distanza in fila di fronte il proprio disegno: al fischio di un animatore, il primo della fila dovrà prendere un pezzettino di carta colorata, correre alla parete e scegliere dove posizionarlo per iniziare a colorare il disegno in bianco e nero. Sotto al disegno gli animatori avranno sistemato la colla, in modo che il giocatore possa velocemente incollare il suo pezzettino. Appena tornato in fila, partirà il secondo compagno e così via: si giocherà, quindi, ad una vera e propria staffetta nella quale vince chi completa il disegno, cioè chi lo colora prima!

**Varianti 6-8:** per i bambini più piccoli, il disegno potrà essere di dimensioni ridotte e, al posto dei vari tipi di carta, si potranno far utilizzare diversi tipi di colori (pennarelli, matite colorate, acquarelli, tempere, gessi, pastelli a cera...).

**Varianti 11-14:** i ragazzi più grandi potranno fare una staffetta realizzando loro stessi il disegno, facendo in modo che chi corre abbia per esempio 30 secondi per completare un tratto di disegno.

**Attenzioni COVID:** i ragazzi possono essere forniti di una pinzetta o di bastoncini (tipo bacchette cinesi) con i quali prendere il foglietto di carta senza toccarne gli altri; i foglietti, poi, avranno dietro già un pezzettino di bioadesivo, in modo da evitare che i giocatori si passino la colla. Ulteriore variante potrà essere quella di individuare dei ruoli speciali all'interno della squadra: un ragazzo sarà addetto a prendere i foglietti indicati verbalmente via via dai suoi compagni (Es. "Quello verde di carta velina") e ad attaccarli alla parete, seguendo sempre le indicazioni dei compagni (Es. "Attaccalo nell'occhio del GGG, più a destra ... più in alto..."). Se le condizioni sanitarie permettono di svolgere il gioco senza utilizzare le varianti appena descritte, tenere almeno queste attenzioni: (per la variante 6-8 anni) ogni colore che viene usato dovrà essere lasciato sotto al disegno dove ci sarà un animatore che lo igienizzerà; (per la variante 11-13 anni) ogni giocatore dovrà avere la sua matita.

**Attenzioni educative:** per la variante 11-14 anni, è possibile che ci sia qualcuno che preferisce non disegnare; in generale, si consiglia di proiettare sul muro, con il videoproiettore, un disegno tratto dal sussidio e farne ricalcare i contorni, in modo che sia più preciso e che tutti siano a proprio agio.

**Condivisione:** riflettere insieme ai ragazzi sull'importanza di imparare ad essere testimoni oculari dei piccoli miracoli; quando non si vede nulla e sembra essere tutto bianco e nero, occorre imparare insieme ad immaginare e rendere reali i colori.

## Light box sia! Gioco + Variante COVID

**Finalità:** sperimentare che anche il buio ci consente di vedere delle cose e che, anzi, ci sono cose che si possono vedere solo al buio o che al buio si lasciano vedere meglio!

**Destinatari:** 8-10 anni **Durata:** 60' **Spazio:** chiuso, grande.

**Occorrente:** una parete bianca; un videoproiettore; cartoncini e fogli colorati; forbici; colla o scotch; stecchini per spiedini.

**Istruzioni:** gli animatori dividono i ragazzi in squadre, scelgono delle favole conosciute e ne assegnano una ad ogni gruppo senza farsi sentire dagli altri. Ogni gruppo dovrà realizzare una sorta di teatro delle ombre al buio, realizzando con il cartoncino dei simboli per personificare ogni personaggio che dovrà poi essere incollato sugli spiedini come una marionetta/burattino. Occorrerà, quindi, individuare le scene principali della favola e, per ciascuna, chiedere all'animatore di proiettare uno sfondo ad hoc. Dopo che sono stati realizzati i personaggi, ogni gruppo, a turno, dovrà mostrarli, mettendoli di fronte al fascio di luce del videoproiettore; questo ne proietterà la sagoma o sulla parete bianca o sullo sfondo, permettendoci di vederne le ombre. Conquista 1 punto chi indovina la storia "messa in ombra" dagli altri, 2 chi ha reso riconoscibili i personaggi permettendo che gli altri indovinino la propria storia! Vince chi accumula più punti. Per approfondire il tema delle ombre si può effettuare una ricerca sulle "light box" secondo la metodologia del Tinkering o cliccare qui: <https://www.reggiochildren.it/atelier/atelier-raggio-di-luce/>

**Varianti 6-8:** i bambini più piccoli, secondo lo stesso principio, potranno semplicemente giocare a riconoscere degli oggetti dalle loro ombre.

**Varianti 11-14:** i ragazzi più grandi potranno giocare a realizzare non delle favole, ma delle opere d'arte astratta pura, puntando su giochi di luce che si possono creare "colorando" la luce (mettendoci davanti fogli colorati o lampadine colorate) o qualcosa che per materiale o forma trasformi la luce in forme! Quando ciascuna squadra avrà realizzato la sua installazione, gli altri gruppi potranno girare per mettere un voto o dare un titolo all'opera.

**Attenzioni COVID:** è importante che all'inizio e alla fine dell'attività i ragazzi si igienizzino le mani, che ci siano forbici a sufficienza per tutti in modo da non doverle scambiare (i ragazzi potranno anche portarsi le loro da casa) e che i gruppi fra di loro mantengano il distanziamento.

**Attenzioni educative:** durante la fase di preparazione dei personaggi, spiegare bene ai ragazzi che è inutile disegnare i dettagli o sceglierne il colore, perché al buio questi particolari non si vedranno, a meno che non siano ritagliati. Durante la parte di proiezione di ombre, prestare attenzione a ragazzi con problemi di vista o, soprattutto per i più piccoli, che hanno paura del buio. Attenzione anche all'uso del videoproiettore: quando è in utilizzo scotta e la sua luce non va mai fissata.

**Condivisione:** soprattutto con i ragazzi più grandi, riflettere su come il buio dell'attività e del gioco possa rappresentare anche i momenti bui della vita; in queste fasi oscure, il buio non deve spaventare perché permette di vedere ugualmente (e anche di più, alcune cose!) se solo sappiamo trovare la giusta modalità per farlo.

## La festa del guardare! Attività COVID free

**Finalità:** allenare il senso della vista a guardare a distanza e in diverse modalità.

**Destinatari:** 8-10 anni **Durata:** 90'

**Spazio:** stanza con wi-fi

**Occorrente:** un pc o uno smartphone con webcam.

**Istruzioni:** per questa attività, che è pensata completamente per uno svolgimento a distanza, gli animatori dovranno generare un link da inviare ai ragazzi e alle loro famiglie. La proposta è quella di organizzare dei giochi a stand, anche se si è lontani. Si tratta di una "Fiera della vista" o di una "Festa dello sguardo" nella quale i ragazzi potranno scegliere, a turno, uno fra questi giochi a cui sfidare i compagni:

**Disegno al buio, per imparare a guardare anche in assenza di luce.** Dovranno inventare loro qualcosa da disegnare bendati e da fare poi indovinare! Ricordarsi di puntare la webcam sul foglio!





## Attività artistica e di scrittura creativa

### Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

**Mimo**, per imparare, guardando, senza parlare. Gli animatori forniranno sulla chat della piattaforma (attenzione ad inviare il messaggio solo al singolo!) il nome di ciò che i ragazzi dovranno mimare, ovviamente senza parlare. La parola potrà essere anche comunicata via WA.

**Pictionary**, per imparare a guardare e capire. Anche questa volta gli animatori dovranno fornire al giocatore di turno una parola da far indovinare disegnandola, ma non al buio.

**Kaleidos**, per imparare a guardare per dare un nome. Basterà scrivere su Google Immagini "Kaleidos" e si potranno scaricare le immagini del gioco: sarà l'animatore a scegliere la lettera con la quale dovranno iniziare gli oggetti che i ragazzi dovranno cercare nelle scene proposte. Vince chi, nel tempo stabilito, trova nell'immagine più oggetti che iniziano con la lettera data dall'animatore.

**Memory**, per imparare a guardare insieme e con concentrazione. L'animatore avrà preparato accanto a sé o un memory vero o, anche in questo caso, lo avrà realizzato lui con dei fogli, scrivendoci o disegnandoci sopra degli elementi: il giocatore di turno avrà tre tentativi a disposizione per riuscire a trovare almeno una coppia. Sarebbe bellissimo il Memory fosse a tema GGG!

**Varianti 6-8:** per i bambini più piccoli si potrà ridurre il numero di prove e si potrà chiedere prima, almeno ad uno dei due genitori, di essere presente, sia per aiutare i bambini nell'utilizzo del pc/cellulare, sia per giocare insieme.

**Varianti 11-14:** i ragazzi più grandi potranno, usando il cellulare, chiedere all'assistente vocale di tirare il dado (per Android "Google tira un dado", per iPhone "Ehi Siri, tira un dado"), a seconda del numero che uscirà, saranno chiamati a svolgere la prova.

**Attenzioni educative:** se i giocatori sono tanti si potrebbero creare dei tempi di attesa lunghi che creano noia e distrazione. Si può quindi realizzare in anticipo un cartellone di sfide (in stile torneo) abbinando i giocatori e facendo in modo che questi giochino collegandosi in autonomia, per poi proporre la semifinale e la finale con un collegamento online collettivo.

**Condivisione:** alla fine dell'appuntamento (o della finale del torneo) riflettere insieme sulle tipologie di "vista" allenate con i giochi. Occorre comprendere e valorizzare l'importanza di sapere allenare lo sguardo e di renderlo pronto a saper cogliere tutto il bello che c'è nella vita di ciascuno.

**Finalità:** realizzare storie a partire dalle opere d'arte.

**Istruzioni:** ognuno potrà scegliere un'opera d'arte da leggere e interpretare sotto diversi punti di vista, stimolata da queste domande:

- Cosa c'è sotto: sapete che vista al microscopio un'opera d'arte sembra quasi un corpo umano? Quali parti del corpo vi riconoscete?
- Cosa c'è dietro: sapete che spesso anche le cornici e il retro di tele o tavole possono raccontare storie bellissime? Numeri di inventario, firme, etichette che raccontano di proprietari diversi! Spesso si può anche vedere come si realizzava la tela! O vi siete mai chiesti in quanti tipi di legno può essere realizzata una tavola?
- Cosa c'è sotto: quanti strati preparatori servono per realizzare una pittura? Come venivano realizzati i colori? Di che cosa erano fatti i pennelli? Ma davvero per fare un'opera d'arte serviva solo un pittore? Lo sapete che alcune opere d'arte si "spolverano" prima di essere realizzate e non dopo? Lo sapete che gli affreschi si dividono in giornate e hanno dei loro "patroni"?
- Cosa c'è in superficie: che immagine vedete? Cosa vi sembra stia accadendo? Quale particolare vi colpisce di più?

A partire dalla visione delle opere si andranno a comporre delle **Storie della Buonanotte** che potranno essere lette direttamente in oratorio (invitando i bambini con le loro famiglie) o inviate alle famiglie, dopo averne realizzato dei video o degli audio. Opere consigliate: "Sogno causato dal volo di un'ape intorno a una melagrana un attimo prima del risveglio" di Salvator Dalì, 1944, Museo Thyssen - Bornemisza, Madrid - "Il sogno" di Pablo Picasso, 1932, collezione privata - "Il sogno" di Henri Rousseau, 1910, MOMA di New York - "Sogno del cavaliere" di Raffaello Sanzio, 1503-4, National Gallery, Londra - "Sogno di Gioacchino" di Giotto, 1303-5, Cappella degli Scrovegni, Padova - "Sogno di Costantino" di Piero della Francesca, 1458-1466, Cappella Maggiore della Basilica di San Francesco ad Arezzo - "Sogno di Innocenzo III", di Giotto, 1295-99, Basilica Superiore di Assisi - "La scala di Giacobbe", di Raffaello Sanzio, Stanza di Eliodoro, Musei Vaticani, Roma - "Sogno di Giuseppe" di Georges de la Tour, 1640 circa, Musée des Beaux-Arts, Nantes - "Giuseppe, il principe dei sogni", arazzi di Bronzino, Pontormo e Salviati per Cosimo I De' Medici - "Incubo" di Johann Heinrich Füssli, 1781, Detroit Institute of Art, Detroit - "Storie di San Cristoforo", Andrea Mantegna, 1448-1457, cappella degli Eremitani, Padova - "I Giganti di Mont'e Prama", sculture nuragiche ritrovate nel 1974 - La Sala dei Giganti, di Giulio Romano, 1532-35, Palazzo Te, Mantova - "Calamita cosmica" di Gino De Dominicis, 1988, ex chiesa della Santissima Trinità in Annunziata, Foligno.



Il Grest è certamente una **GRANDE**  
occasione per crescere e  
diventare **GRANDE**.

Una possibilità di crescita che non è  
solo data dalle numerose esperienze  
che si susseguono durante l'attività  
estiva, ma dalla capacità di fare  
proposte pensate e rispettose della  
maturità di ogni ragazzo e ragazza  
che ti sono stati affidati.

Una **GRANDE** avventura...  
...per **GRANDI** animatori.

**Titolo: CHI?**  
**Parola maestra: GRANDE**

Sofia non ha ancora ben compreso cosa sia quella sagoma in lontananza.  
Ciò che è certo è che è **GRANDE**, talmente tanto che deve piegarsi  
per sbirciare dalle finestre alle quali si affaccia,  
armato di una lunga tromba e di curiosi barattoli.

## Chi?

TIPOLOGIA "SCENA A DUE IN MOVIMENTO": GIGANTE-BAMBINA

La scenografia ripropone un punto di vista ribaltato rispetto a quello della puntata precedente: siamo per strada e sul fondo vediamo la parte esterna della finestra alla quale si affaccia Sofia. Su tutto il palco, altri scenari mobili riproducono Londra: da una parte ciò che rende la città riconoscibile (es. il Big Ben), dall'altra e in modo sparso, palazzi con finestre alle quali il GGG può affacciarsi (almeno 4).

Il GGG si muove sulla scena in punta di piedi; compie ampi movimenti e ogni tanto fa dei movimenti "a scatti": lento, poi da veloce a immobile, mettendosi con le spalle al muro dei palazzi. Ha in mano una valigia, il "soffiasogni" e si muoverà man mano dal proscenio fino al fondo, dove c'è la finestra di Sofia.

Il soffiasogni somiglia ad una tromba molto lunga che si può realizzare camuffando una tromba giocattolo, disegnandola su un cartone, utilizzando una bottiglia di plastica opportunamente decorata o costruendola di cartapesta.

SOFIA (tra sé, sottovoce): Ma cos'è questo essere? Boh! Non si riesce a capire. Non è un essere umano, non può esserlo! È quattro volte più grande del più grande degli uomini.

GGG (sottovoce, affacciandosi ad una finestra): Vedere un po'...

SOFIA (tra sé, sottovoce): Ora urlo! Ora urlo! Ma non mi esce un filo di voce dalla bocca! Che cosa strana! Aiuto!

GGG (sottovoce, affacciandosi ad un'altra finestra): E qui?

SOFIA (tra sé, sottovoce): Ma che fa? Sembra che si fermi davanti a ogni casa e sbirci attraverso i vetri dei primi piani.

GGG (sottovoce, affacciandosi ad un'altra finestra): Vedere qui situazione.

SOFIA (tra sé, sottovoce): Ora si vede un po' meglio: certo che con quella specie di mantello o cappotto nero che indossa, potremmo rifarci le tende di tutto l'orfanotrofio per quanto è enorme.

GGG (sottovoce, affacciandosi ad un'altra finestra): Qui si sogna bellamente!

SOFIA: E quella? Che sarebbe quella cosa? Sembra una tromba molto lunga e sottile; l'altra è una valigia sicuramente. Caspita, ora è proprio vicino!

GGG (sottovoce, affacciandosi ad un'altra finestra): Qui ci volere proprio.

SOFIA (tra sé, sottovoce): Quella è la casa dei signori Goochey e quella... Quella è la finestra di Michael e Jane Goochey! Ma perché li sta spiando mentre dormono? Che sta facendo?

Il gigante posa la valigia, la apre, prende un barattolo di vetro e ne versa il contenuto nella campana della tromba. Poi soffia dentro alla finestra più vicina.

Dietro la finestra in questione si può mostrare un fascio di luce (può andar bene anche una torcia accesa e poi spenta nuovamente da qualcuno che è nascosto sul retro della quinta mobile).

GGG (sottovoce): Ecco qui, avere fatto. Molto benone.

SOFIA (tra sé, sottovoce): Ma che sarà mai quella cosa? Oh, è vicinissimo. Devo trattenere il fiato e restare immobile. Sofia, non ti muovere o ti vede... Nooooooooo! Forse mi ha visto! Veloce, sotto le lenzuola!

GGG (sottovoce): Ehi! Mi sa che c'è una popollana curiosa all'orizzonte... Credo che questa notte essere molto diversa da tutte le altre!

## PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

### Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi, seduti per bene, in posizione che indichi attenzione e presenza, chiudiamo gli occhi ed entriamo in noi stessi; lasciamo tacere ciò che è intorno a noi.

### Tromba soffia-sogni

Spirito Santo, che riempi di luce i profeti e accendevi parole di fuoco sulla loro bocca, torna a parlarci dei sogni di Dio.

### Il barattolo

Il Signore mi disse: "Sali su un alto monte, tu che annunci liete notizie a Sion! Alza la tua voce con forza, tu che annunci liete notizie a Gerusalemme. Alza la voce, non temere; annuncia alle città di Giuda: «Ecco il vostro Dio! Ecco, il Signore Dio viene con potenza, il suo braccio esercita il dominio. Ecco, egli ha con sé il premio e la sua ricompensa lo precede. Come un pastore egli fa pascolare il gregge e con il suo braccio lo raduna; porta gli agnellini sul petto e conduce dolcemente le pecore madri»". (Is 40,9-11)



## Grande impegno, grande risultato Gioco + Variante COVID

Il popolo non abita più a Gerusalemme, la città è distrutta: chi realizzerà il sogno di Dio di ricostruire il popolo e di riportarlo in pace? È Dio stesso che, come un pastore, realizza ciò che ha promesso: Lui stesso raduna il popolo come un gregge, lo guida e si prende cura di chi fa più fatica. Sofia non credeva potesse esistere un essere così **GRANDE**; anche noi lo dimentichiamo ma c'è un **GRANDE** che ci accompagna in queste giornate: Dio stesso, che ci sta accanto e ci conduce, e lo fa anche se non lo vediamo. D'altra parte "solo perché non hai mai visto una cosa credi che non esista?". Pregare ci aiuta a riconoscerlo presente e operante nella nostra giornata.

### Sveglia

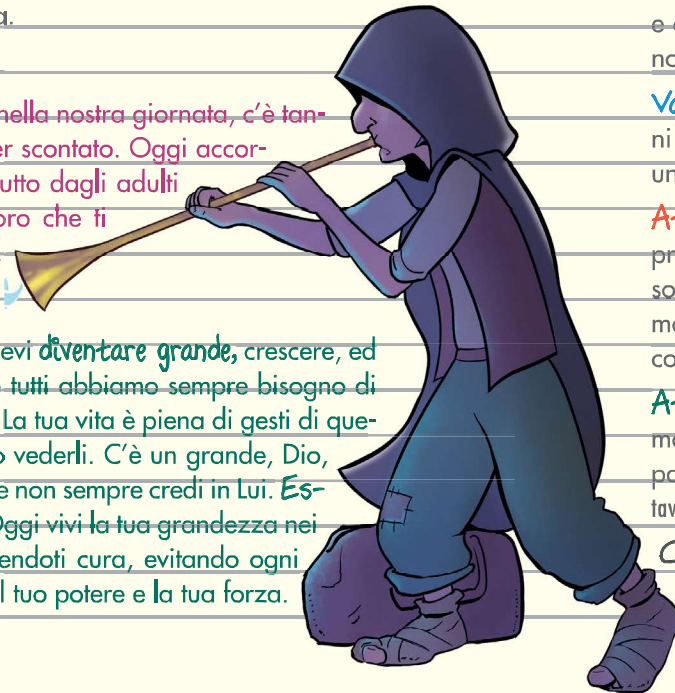
I ragazzi vengono invitati a riconoscere le cose che ogni giorno Dio ci dona; l'animatore chiede ai ragazzi di scriverle su dei post-it. Poi i foglietti vengono attaccati sulla propria maglietta. Si cerca poi uno spazio grande e, sdraiandosi a distanza per terra, si forma con i corpi un gigante: daremo così forma ad una sagoma di Dio, senza dubbio alternativa.

### L'acchiappasogni

Tante cose "grandi" accadono nella nostra giornata, c'è tanto bene all'opera e lo diamo per scontato. Oggi accorgiti del bene che ricevi, soprattutto dagli adulti che hai intorno: ringrazia coloro che ti hanno a cuore in questo giorno.

### Cacciatori di sogni

Fin da piccoli ti insegnano che devi diventare grande, crescere, ed è giusto, ma è bello sapere che tutti abbiamo sempre bisogno di essere accolti, protetti, custoditi. La tua vita è piena di gesti di questo tipo anche se non sai spesso vederli. C'è un grande, Dio, che si prende cura di te, anche se non sempre credi in Lui. **Essere grandi è prendersi cura.** Oggi vivi la tua grandezza nei confronti dei più piccoli, prendendoti cura, evitando ogni prepotenza e senza far pesare il tuo potere e la tua forza.



**Finalità:** riflettere sulla difficoltà di diventare grandi e sull'impegno che ciò necessita.

**Destinatari:** 8-14 anni **Durata:** manche da 15' e condivisione

**Spazio:** aperto/chiuso, di ampie dimensioni.

**Occorrente:** una molletta per ciascuno; ostacoli.

**Istruzioni:** i ragazzi saranno divisi in squadre che si disporranno in fila indiana. Si tratta di un gioco a staffetta: il primo giocatore parte, effettua il percorso e torna indietro; il secondo giocatore, prima di partire, aggancia la sua molletta alla molletta del giocatore precedente e parte con un "bastoncino" di due mollette; quando il secondo giocatore torna indietro, il terzo giocatore unisce la terza molletta alle altre due e parte con un "bastoncino" di tre mollette. Vince la squadra che, alla fine del tempo stabilito, ha il bastoncino di mollette più grande. Tra le regole, specificare che se il bastoncino dovesse rompersi, occorre ricominciare da capo e che, per passarsi il testimone agganciando la propria molletta, non si può usare l'altra mano.

**Varianti 6-8:** si possono sostituire le mollette con delle costruzioni per bambini (modello mega blocs); in questo caso, sarà il giocatore uno a poggiare il suo pezzo su quello del giocatore due e così via.

**Attenzioni COVID:** i ragazzi dovranno igienizzarsi le mani prima e dopo aver lasciato la propria molletta. Tra le regole, soprattutto con i grandi, vale quella che non si può toccare la molletta altrui, ma solo agganciarla pizzicando la molletta del compagno che deve partire dopo.

**Attenzioni educative:** se dovessero far fatica ad agganciare le mollette solo con una mano, si può scegliere di far fare questo passaggio appoggiando il bastoncino su un piano (per terra o su un tavolino posto accanto alla squadra).

**Condivisione:** far riflettere sul fatto che diventare grandi comporta difficoltà. La gioia del risultato finale però, vale la concentrazione, l'impegno, la sollecitudine che impieghiamo per riuscirci.

## La fabbrica dei talenti Attività + Variante COVID

**Finalità:** diventare consapevoli della propria "grandezza", tirando fuori le tante qualità personali.

**Destinatari:** 8-14 anni **Durata:** 30'

**Spazio:** aperto/chiuso, di grandi dimensioni

**Occorrente:** fogli A4; fogli piccoli (tipo post-it); scotch; pennarelli; un piccolo cartone/cesto; musica.

**Istruzioni:** l'animatore, prima di iniziare l'attività, presenta alcuni esempi di talenti (gentilezza, costanza, creatività, lealtà, entusiasmo, responsabilità, simpatia, amorevolezza, ascolto...) ed invita ciascun partecipante ad individuare il proprio talento specifico. La dinamica si svolge girando all'interno dello spazio in maniera libera, insieme ad un accompagnamento musicale. Ad ogni ragazzo sarà attaccato un foglio alla schiena, nel quale gli altri scriveranno il talento che gli riconoscono. A termine della dinamica, ciascun partecipante leggerà i talenti che gli sono stati riconosciuti dagli altri. Successivamente gli si chiederà una condivisione di quanto emerso e di riportare quello che riconosce come proprio talento più "vero" su un piccolo foglio. Questi fogli saranno inseriti in una scatola o in un cesto e letti a caso, cercando di associarli alla persona corrispondente: il talento serve ed è reale solo se riconosciuto e condiviso.

**Varianti 6-8:** i bambini più piccoli potranno scrivere il proprio "vero" talento su dei palloncini, per rendere tutto più festoso.

**Attenzioni COVID:** l'attività può essere fatta anche in remoto, utilizzando la chat invece del foglio. In presenza si raccomanda di avere a portata di mano un igienizzante che permetta di disinfettare i pennarelli quando sono stati utilizzati.

**Attenzioni educative:** l'attività richiede per l'animatore molta pazienza, in quanto i ragazzi hanno bisogno di riflettere e anche sperimentare cosa l'altro può pensare rispetto al talento che si pensa di possedere. Sarà quindi importante dare il giusto spazio alle domande e sostenere i ragazzi nella scoperta delle proprie qualità specifiche.

**Condivisione:** "è stato facile individuare un tuo talento? I tuoi amici ti hanno descritto con talenti che pensavi di non avere? Quali sono le persone che ti incoraggiano a credere in te e nelle tue grandi qualità? Cosa puoi fare per avere fiducia nelle tue qualità? I talenti non sono infallibili; come puoi continuare ad avere fiducia dei tuoi talenti anche quando incontri un insuccesso?". Con queste domande finali, l'animatore incoraggerà i ragazzi a condividere alcune riflessioni, per far loro comprendere che ciascuno è già "grande" ma deve anche saper riconoscere e valorizzare le sue qualità. Durante la condivisione l'animatore può anche esplicitare una caratteristica saliente del talento: qualcosa che è al servizio degli altri e che si può scoprire solo stando nella relazione con gli altri.

## Grandi Paure Caccia al tesoro COVID free

**Finalità:** riflettere sulle proprie paure e allenarsi ad essere "grandi nel coraggio" dinanzi ad esse, allenandosi a scorgere gli elementi più piccoli che si celano nella nostra quotidianità, con la stessa attenzione del GGG che ha visto Sofia spiarlo dalla finestra.

**Destinatari:** 6-10 anni **Durata:** 30'

**Spazio:** il gioco è fruibile anche online

**Occorrente:** (per ogni stanza) 7 cartoncini "Sofia", 2 cartoncini "Grandi Paure" e una carta "Grande Coraggio"; oggetti contenuti nella stanza stessa della propria abitazione; un telefono.

**Istruzioni:** il gioco consiste in una "caccia alle carte" opportunamente nascoste dagli animatori in una stanza della casa. Ogni équipe di animatori è libera di scegliere quante e quali stanze della casa utilizzare e distribuisce gli ambienti uno per ogni animatore. Alcuni esempi: Soggiorno/Salotto - Cucina - Camera da letto - Bagno - Studio - Ingresso - Ripostiglio - Garage - Cantina...

Il conduttore del gioco (C) guiderà i giocatori tra le varie possibilità, mentre ogni animatore (animatore di stanza - AS) nasconderà le carte nella stanza che gli è stata assegnata.

I giocatori saranno il GGG che dovrà accumulare più carte "Sofia" (sette per stanza), facendo attenzione ad evitare le carte "Grande Paura" (due per stanza) che rubano una carta "Sofia" o, magari, sperando di trovare la carta "Grande Coraggio" che permette di aggiungere una carta "Sofia". Il meccanismo di gioco è semplice:

- Prima di iniziare, l'AS nasconde le dieci carte tra gli oggetti della propria stanza.
- Il conduttore (C) fa scegliere alla squadra la stanza con cui giocare (es. il soggiorno).
- L'animatore di stanza (AS) mostra tutta la stanza o una parte (se troppo grande) col proprio telefono, descrivendola: "Su questo mobile c'è il televisore, poi il servizio di piatti..."
- Un giocatore "punta" un oggetto nominandolo: "Playstation".
- AS controlla se l'oggetto nasconde una carta. Se sì, la mostra e rivela il contenuto. Altrimenti esclama "Acquarognola!" e si va avanti con un altro oggetto. La squadra può indicare cinque oggetti per stanza. L'AS, se vede la squadra in grande difficoltà, può dare suggerimenti... ma solo in rima!
- Esauriti i tentativi, la squadra sceglie un'altra stanza. Si suggerisce di far scegliere al massimo tre stanze per squadra.
- Al termine del gioco, si contano le carte e si assegna il punteggio definitivo.
- Se fatto contro altre squadre e non come prova singola, il punteggio totale contribuisce alla classifica finale.

Se si ha la possibilità di creare veramente stanze virtuali diverse su una piattaforma, questo gioco può essere svolto in contemporanea da tutte le squadre; altrimenti le squadre si possono sfidare anche in orari diversi della giornata. Ogni animatore di stanza (AS) gestirà una sola delle stanze, mettendo a disposizione evidentemente un ambiente della propria abitazione. Per facilitare il gioco è necessario che gli animatori di stanza si colleghino col proprio telefono, usato come fosse una telecamera mobile, magari cambiando il nome del proprio profilo con il nome della stanza.

**Varianti 11-14:** Sofia viene rapita di notte. Il gioco può essere fatto al buio/penombra; basterà ridurre la luminosità parzialmente, o del tutto, grazie alle tapparelle delle finestre. In questo caso, l'AS userà una torcia elettrica buona per "scansionare" gli oggetti puntandoli con il fascio di luce. I giocatori potranno anche dire solamente "STOP!" e fermare l'inquadratura della luce su un oggetto. Il gioco proseguirà come nelle istruzioni.

**Varianti in presenza:** questo gioco, con piccole modifiche e attenzioni, potrà essere svolto anche in presenza. In questo caso, rimanendo centrale il collegamento da stanze di abitazioni differenti, le squadre avranno maggiore facilità nel prendere decisioni. In alternativa si può anche realizzare un filmato delle diverse stanze da far visionare alle squadre in presenza.

**Attenzioni educative:** in entrambe le situazioni, gli educatori coinvolgano i ragazzi più timidi, evitando che rimangano troppo in silenzio e non partecipino (nella modalità on-line su questo elemento l'attenzione deve essere maggiore). Tra i criteri di scelta delle stanze, valutare quello di una buona copertura del segnale internet che potrebbe compromettere il gioco generando malumori e tensioni.

**Condivisione:** al termine del gioco riflettere insieme sulle paure che il GGG genera in Sofia. E noi? Quali paure abbiamo? Quali sono i mostri che ci spaventano? Quali grandi cose ci terrorizzano? Cosa possiamo fare noi per diventare GRANDI nell'affrontare la vita?

## Tour virtuale

### Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

**Finalità:** le sette meraviglie del mondo moderno

**Istruzioni:** ci sono opere grandiose che rappresentano tracce importanti lasciate dell'uomo nel corso della storia; tra queste, sette in particolare, si distinguono per grandezza fisica, ma non solo; non a caso sono definite le sette meraviglie del mondo: Grande Muraglia Cinese (Cina) - Petra (Giordania) - Chichén Itzá (Messico) - Colosseo (Italia) - Machu Picchu (Perù) - Taj Mahal (India) - Cristo Redentore (Brasile).

Mostrate ai ragazzi delle foto dei monumenti sopra citati e date qualche informazione utile a conoscerle meglio. Chiedete ai ragazzi di disegnare quella che più li ha colpiti. I più grandi, divisi in sette gruppi, potranno anche essere chiamati a fare direttamente delle ricerche e a diventare "tour operator" che devono presentare al resto del gruppo l'opera in questione, dopo averla anch'essi disegnata su un cartellone.





Diventare un **GIGANTE** è uno degli obiettivi di questa avventura.

Diventare un **GIGANTE** nella relazione con i più piccoli, nell'accoglienza dei ragazzi difficili, nel rapporto con gli altri animatori, nello spazio da dedicare alla tua crescita spirituale, nella costruzione della tua identità personale.

Diventare un **GIGANTE** per sognare **GIGANTE**.

**Titolo: IL RATTO**  
**Parola maestra: GIGANTE**

Non c'è scampo: il mostro ha scoperto di essere stato visto e così, passano solo pochi istanti e Sofia si ritrova strappata dalle sue coperte e intrappolata nelle mani di quello che ora sa per certo essere un **GIGANTE**. Dove la porterà a passo così svelto? È la fame che lo fa andare così veloce?

## il ratto

TIPOLOGIA "SCENA A DUE IN MOVIMENTO": GIGANTE - BAMBINA

La scenografia è la stessa della puntata precedente: il gigante è per strada ma sta guardando nella finestra centrale dell'orfanotrofo.

SOFIA (sottovoce, fuori campo): Ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego. (Silenzio) Non si sente nulla, forse se n'è andato. Forse l'ho solo immaginato! Sì, sarà così, sarà stata una visione, un errore dovuto alla stanchezza.

GGG (sottovoce guardando nella finestra di Sofia): Tu ha guardato me. No possibile guardare me!

SOFIA (sottovoce, fuori campo): Nooooo. Ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego.

GGG: Tu è popolla troppo curiosa.

SOFIA (sottovoce, fuori campo): Ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego, ti prego.

GGG (sottovoce): Venire qui tu.

SOFIA: È finita. (Urlando) Ahhhhhhhh!!!

Il GGG tira fuori dalla finestra una coperta.

GGG: E ora noi andare!

SOFIA (fuori campo, voce soffocata da una stoffa): Ma dove vuole andare?!

GGG: Questa babbina curiosa dovrà venire con me. Non avere alterne e attive (Tiene la coperta in mano come un fagotto).

SOFIA (fuori campo, voce soffocata da una stoffa): Ma dove devo andare!

GGG: Mi conviene ritornare subito a casa a questo punto.

SOFIA (fuori campo, voce soffocata da una stoffa): Ma casa dove?

GGG: Che notte bizzarra.

Il GGG inizia muoversi sul palco ed esce dalla quinta più lontana.

SOFIA (disperata, fuori campo): Aiuto! Ma dove va? E perché così in fretta?

GGG (fuori campo): Meglio aspettare qui. Ho visto un po' di movimento da quelle parti.

Entrano in scena due personaggi ubriachi abbracciati. Barcollando, attraversano il palco da una quinta a quella opposta.

UBRIACO 1: Mi sa che abbiamo esagerato con il vino ... (ride)

UBRIACO 2 (ridendo): Tu sicuramente sì, visto che vedi giganti.

UBRIACO 1 (ridendo): Ahahaha! Sembrava davvero!

UBRIACO 2 (ridendo): Sì! Gigante come la botte che ti sei scolato!

Continuando a ridere, i due personaggi escono.

GGG (fuori campo): Ok, ora essere via libera.

Il GGG rientra in scena.

SOFIA (fuori campo): Mai avrei potuto immaginare che qualcosa di più terrificante potesse capitarmi questa notte.

GGG: Mai potere immaginare che qualcosa di più complicevole potesse capitare questa notte.

SOFIA (fuori campo): È da non crederci che un mostro con gli occhi terribili mi ha strappato dal mio letto nel bel mezzo dell'Ora delle Ombre e mi ha tirato via dalla finestra!

GGG: Essere da non crederci che una babbina con gli occhi terribili mi ha visto nel mezzo dell'Ora delle Ombre e devo portare via da finestra! Sarà meglio scappettare!

SOFIA (fuori campo): Oh, no... sta riprendendo a correre! È sicuro, mi vuole mangiare!!!! Corre perché ha fame!!! E come corre!

GGG (scendendo dal palco con un salto): Eh hop!

SOFIA (fuori campo): Incredibile come è riuscito a saltare quel fiume con un balzo! Ma dove mi sta portandooooooo, sembra che ci stiamo allontanando dalla città!

GGG: Alziamo un po' il passo prima che rientra gli altri giganti...

Il GGG esce di scena compiendo ampi passi (se in una delle uscite di scena di prima il GGG riuscisse ad indossare dei trampoli, sarebbe molto efficace)

SOFIA (fuori campo): È la fame che lo fa andare così svelto. Vuole tornare a casa il più presto possibile e io sarò la sua colazione.

## PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

### Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi, seduti per bene, in posizione che indichi attenzione e presenza, **chiudiamo gli occhi** ed entriamo in noi stessi; **lasciamo tacere** ciò che è intorno a noi.

### Tromba soffia-sogni

*Spirito Santo, che riempi di luce i profeti e accendevi parole di fuoco sulla loro bocca, torna a parlarci dei sogni di Dio.*

### Il barattolo

Il Signore mi disse: "Io sono il Signore, tuo Dio, che ti tengo per la destra e ti dico: «Non temere, io ti vengo in aiuto». Non temere, vermicciattolo di Giacobbe, larva d'Israele; io vengo in tuo aiuto - oracolo del Signore -, tuo redentore è il Santo d'Israele. Ecco, ti rendo come una trebbia acuminata, nuova, munita di molte punte; tu trebbierai i monti e li stritolterai, ridurrai i colli in pula. Li vaglierai e il vento li porterà via, il turbine li disperderà. Tu, invece, gioirai nel Signore, ti vanterai del Santo d'Israele". (Is 41,13-16)

Il popolo d'Israele è piccolo e insignificante come un vermicciattolo o una larva, ma Dio, che è **GIGANTE**, lo rende forte. Cosa può nascere dall'incontro fra una bambina e un gigante? Certamente un'avventura meravigliosa. Così Dio **non realizza il suo sogno e le sue promesse senza di noi**. Sa che per quanto piccoli e limitati, con Lui possiamo diventare grandi. In questo giorno Dio ci chiede di **essere giganti**, capaci di prenderci la nostra responsabilità, di fare il nostro pezzettino per crescere insieme agli altri.

### Sveglia

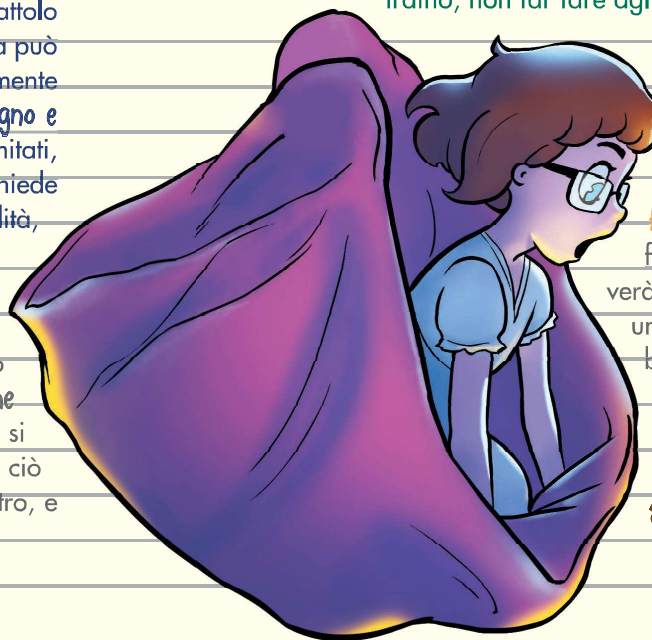
Si mettono i ragazzi in cerchio ben distanziati; a turno uno va al centro e dice agli altri **cosa sa fare bene** e una **cosa che fa con fatica**. Quando tutti sono stati al centro, ciascuno si dota di un gomitolino colorato e lo lancia a chi sa fare bene ciò che lui fa fatica a fare, e così questo fa lo stesso con un altro, e così via, realizzando così una rete di "sostegno" colorata.

### L'acchiappasogni

Essere **gigante** non è far prevalere se stessi, ma significa valorizzare ciò che so fare bene per fare crescere anche gli altri. Oggi non essere prepotente e non sentirti un eroe, ma in ciò che sai fare meglio, metti a servizio di chi non è capace, con pazienza.

### Cacciatori di sogni

Il filosofo Bernardo Di Chartres, disse che **"siamo nani sulle spalle dei giganti"**, e questo per noi comporta anche una responsabilità: guardare più in là e più in profondità rispetto a loro. Non sei parte di una generazione più brutta rispetto a quelle che ci precedono, non sei inutile rispetto ai grandi che ammiri: sei e siamo chiamati a guardare più in là di loro. Dio non ti ha messo al mondo perché tu sia la fotocopia imbruttita di altri ma **un pezzo originale per migliorare il mondo**. Oggi, ad esempio, sei chiamato ad aiutare tutti a far un passo avanti, hai un pezzetto di strada che spetta a te tracciare: non stare a traino, non far fare agli altri ciò che sta a te compiere.



A zozzo per Londra  
Grande Gioco + attenzioni  
COVID

**Finalità:** con un semplice percorso, far comprendere che la storia riserverà delle sorprese, presentandoci prima un gigante che terrorizza e rapisce una bambina, poi un gigante che scappa spaventato e preoccupato per le vie di Londra.

**Destinatari:** 8-14 anni **Durata:** 30'

**Spazio:** aperto, di grandi dimensioni



**Occorrente:** trave da ginnastica o 10 sedie; cerchio hula hoop; 10 barattoli e una pallina per ogni ragazzo; libro; (per ogni tappa) il pezzo della frase corrispondente.

**Istruzioni:** gli animatori avranno precedentemente scritto i sette pezzi della frase su fogli grandi A3 e li avranno distribuiti in modo ordinato nelle tappe del percorso. All'inizio del gioco, l'animatore che lo conduce presenterà l'ambientazione: "Il GGG rapisce Sofia e scappa dalla città di Londra al paese dei giganti. In giro per la città, incontra monumenti e luoghi famosissimi. E, durante la sua fuga a gambe levate, pronuncia una frase divisa a pezzetti". Quindi, il giocatore, che rappresenterà il GGG, partirà dal via verso la prima tappa. Dopo aver fatto la piccola prova, reciterà la prima parte della frase. Alla prova successiva, ripeterà il pezzetto di frase precedente e aggiungerà il successivo, come a formare una filastrocca. Il secondo giocatore può partire quando il compagno è arrivato alla terza tappa. Se gli animatori possono o decidono di far sfidare due squadre tra loro, lo possono fare, ma facendo partecipare una squadra alla volta e segnando il tempo impiegato. Le tappe del percorso:

**London Eye.** È una delle attrazioni più visitate di Londra e dal 1999 è entrato a far parte dello skyline londinese. Le capsule raggiungono un'altezza di 135 metri, perciò durante il giro che dura 30 minuti si può godere di una vista spettacolare della capitale! Il GGG troverà il modo di giocarci.

**PROVA:** fare almeno due giri di hula hop intorno alla vita, leggere la prima parte della frase e memorizzarla: "O mannaggia!"

**Il Tower Bridge.** Il Tower Bridge è uno dei ponti più conosciuti e straordinari di Londra. Si trova sul fiume Tamigi. È una delle costruzioni più imponenti al mondo.

**PROVA:** camminare sopra un ponte fatto da dieci sedie, messe in fila e vicine. In alternativa, qualora disponibile, usare una trave da ginnastica o altri supporti per rialzare i piedi. Recitare la prima parte della frase e aggiungere: "...o piffarbecco" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco!").

**La Torre di Londra.** Da sempre luogo di intrighi e cospirazioni, con oltre due milioni di visitatori l'anno, la Tower of London è una delle maggiori attrattive di Londra. All'interno sono custoditi i Gioielli della Corona: corone, scettri, globi, spade ed anelli. Ma cosa ci fa un gigante con questi piccolissimi oggetti? Ci gioca, ovviamente!

**PROVA:** tiro al barattolo. Colpire i barattoli con pallina di carta (o da ping pong) e pronunciare la terza frase dopo aver ricordato le precedenti: "La popollana mi ha vistuto!" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco! La popollana mi ha vistuto!")

**Il Museo delle Cere.** Una delle attrazioni più gettonate di Londra. La sala più visitata è certamente la prima, piena di star e giganti del cinema: Audrey Hepburn, Steven Spielberg, Woophi Goldberg, E.T, Arnold Schwarzenegger e molti altri ancora. Qui troverete anche la coppia David e Victoria Beckham. Da non perdere l'esperienza Star Wars, l'incredibile esibizione interamente dedicata alla famosissima saga stellare.

**PROVA:** stare in piedi su una gamba sola per quindici secondi e, contemporaneamente, pronunciare la quarta frase dopo aver ricordato le precedenti: "O piffarbecco!" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco! La popollana mi ha vistuto! O piffarbecco!").

**Il Big Ben.** Simbolo stesso dell'Inghilterra, sinonimo di Londra in tutto il mondo. È sicuramente il punto di partenza per chi visita Londra per la prima volta e un'immane tappa dell'itinerario per chi a Londra ci torna.

**PROVA:** dire in dieci secondi tutti i nomi di animali con la "G" che vengono in mente (l'animatore cambierà anche categoria con altri giocatori: fiori e piante, cibi, giochi, ecc.). Pronunciare la quinta frase dopo aver ricordato le precedenti: "O mannaggia!" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco! La popollana mi ha vistuto! O piffarbecco o mannaggia!")

**Westminster Abbey.** L'abbazia di Westminster rappresenta il più importante monumento religioso della città di Londra e di tutta l'Inghilterra ed è conosciuta perché, da sempre, fa da sfondo ai principali avvenimenti politici e religiosi del Paese. Qui si sono svolte le cerimonie di incoronazione di tutti i sovrani: 17 ve ne sono sepolti.

**PROVA:** camminare per tre metri con un libro sulla testa senza farlo cadere. Pronunciare la sesta frase dopo aver ricordato le precedenti: "... Se mi scoprono son perduto!" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco! La popollana mi ha vistuto! O piffarbecco o mannaggia! Se mi scoprono son perduto!")

**Buckingham Palace.** È uno dei palazzi reali più famosi del mondo e una delle poche residenze reali ancora in funzione. Non perdetevi la cerimonia del cambio della guardia!

**PROVA:** camminare a passo del pinguino per due metri circa e pronunciare la sesta frase dopo aver ricordato le precedenti: "scappo, scappo, scappo via!" (frase completa: "O mannaggia o piffarbecco! La popollana mi ha vistuto! O piffarbecco o mannaggia! Se mi scoprono son perduto! Scappo, scappo, scappo via!") – fine del percorso.

**Varianti 6-8:** quasi tutte le prove sono realizzabili anche con i più piccoli. Qualora i ragazzi non abbiano capacità di utilizzare l'hula hop con facilità si può pensare di sostituirlo con il salto della corda. Andrà semplificata la filastrocca con parole più semplici.

**Attenzioni COVID:** il gioco può essere svolto in tranquillità se ciascun ragazzo ha la sua pallina personale e se si fanno igienizzare le mani prima di effettuare il percorso.

**Attenzioni educative:** gli animatori potranno simulare il percorso leggendo la descrizione del luogo per aumentare il coinvolgimento e la comprensione di tutti. Dividere in più gruppi i ragazzi sarebbe l'ideale per ridurre i tempi di attesa che generano confusione.

**Condivisione:** far notare ai ragazzi che la storia che stiamo raccontando inizia con Sofia, una bambina che, nel cuore della notte buia, vede un gigante che le fa paura. Eppure, loro durante il gioco "hanno fatto pronunciare al gigante" una frase che ce lo mostra spaventato. La storia ci mostrerà, man mano che avanza, cosa significhi davvero essere giganti e che è comunque una questione di punti di vista e prospettive.

## Con mano gigante Attività COVID free

**Finalità:** riflettere insieme e costruire un'immagine, sia personale sia comunitaria, del "diventare giganti".

**Destinatari:** 8-14 anni **Durata:** 45'

**Spazio:** l'attività può essere svolta anche online.

**Occorrente:** (per ogni ragazzo) 1 penna; carta; pennarelli; (per l'animatore) pennarelli reali o virtuali; una mano aperta, ritagliata o disegnata in grande su un cartellone o su un foglio virtuale.

**Istruzioni:** protagonista della nostra storia è un gigante. I giganti sono personaggi di fantasia che gli uomini hanno da sempre creato: possiamo trovarli infatti nei miti delle religioni, nei racconti degli antichi greci, nelle fiabe e nella letteratura.

Ma chi è un gigante? Quali caratteristiche ha? E che cosa vuol dire per noi imparare a "diventare giganti"? Facciamo questo percorso in cinque tappe, una per ogni dito della mano. Dopo ogni "tappa", il conduttore scriverà le cose più salienti all'interno del dito corrispondente alla tappa, mentre alla fine di tutto il percorso, ognuno sceglierà una delle attività straordinarie dell'ultima tappa, la disegnerà e si impegnerà a metterla in pratica. Si può anche chiedere ai ragazzi di appuntare sulla loro mano, contestualmente all'animatore, ciò che ritengono utile. Si riportano di seguito le tappe.

**Il pollice.** Chiedere esempi di giganti o di utilizzo della parola "gigante" che i ragazzi possono ricordare da racconti, miti, proverbi, modi di dire. Alcuni esempi: crescere/fare una cosa/imparare a passi da gigante, Ronaldo è un gigante del calcio, Francesco di Assisi è un gigante della fede, all'interrogazione giganteggiavi sugli altri, non ingigantire il problema... Questa tappa serve a far vedere come nella nostra cultura la parola gigante è molto presente.

**L'indice.** Poniamoci delle domande e costruiamo la Carta d'identità di un gigante tipico (identikit): Alto o basso? Grasso o magro? Buono o cattivo? Assomiglia agli umani o no? Dove vive/abita? Come si veste? Cosa mangia? Quali tra i seguenti aggettivi lo possono caratterizzare? (Sceglierne tre in tutto) Tenero, volenteroso, egoista, spaventoso, sa ascoltare gli altri, solo, ingordo, impegnato, fragile, laborioso, rabbioso, umile, pigro, stupido, violento, sa capire gli altri (empatico). Questa tappa serve a creare un'immagine di gigante tipico, condivisa dal gruppo e verificare possibili contrasti tra opinioni diverse. Può servire anche a prendere atto come, in molti casi, il personaggio del gigante è spesso confuso con quello dell'orco e del troll, quindi pieno di caratteristiche negative e spaventose.

**Il medio.** Ti è capitato di sognare un gigante? Era un sogno o un incubo? Hai sognato di essere tu stesso un gigante? Era un sogno bello o brutto? Come ti sei sentito? Con queste domande, il conduttore aiuta i ragazzi a riflettere sul gigante come simbolo complesso dei sogni, che va analizzato volta per volta, e che può rimandare a significati molto diversi tra loro: dall'essere ostacolati o schiacciati da qualche situazione, al desiderio di crescere, di riuscire a vincere determinate paure, al confronto con gli adulti (reali giganti dal punto di vista di un ragazzo). Quest'attività non serve ad analizzare dei sogni ma a far prendere consapevolezza che il personaggio del gigante è presente in noi. In corrispondenza del dito medio possono essere segnate delle parole/frasi chiave o anche dei simboli.

## Mostri contro alieni

### Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

**L'annulare.** Questa tappa è preparata dalle tre precedenti e ha l'obiettivo di scrivere una definizione collettiva della parola "gigante". Un gigante è un tipo davvero "grande", che fa anche cose straordinarie. Ma questo cosa significa? Ci aiutiamo appuntando quali tra le seguenti azioni, secondo i ragazzi sono ordinarie o straordinarie. Alcuni esempi: Non sprecare il cibo? Rifarsi il letto? Aiutare un fratello a rifarsi il letto? Studiare e andare bene a scuola? Volere bene agli amici? Volere bene ai bulli? Difendere una persona che è stata picchiata o offesa? Giocare con una persona che ha una disabilità? Non reagire a una provocazione? Ci sono altre cose "straordinarie" che possiamo fare? Anche se sappiamo che sarebbe bello che tutte queste azioni fossero ordinarie, dobbiamo prendere atto (e questa tappa ci aiuta) che non è sempre così.

**Il mignolo.** Diventare grandi, diventare giganti significa anche cercare di trasformare le cose straordinarie in ordinarie. Prima però bisogna "sognarle", cioè immaginarle possibili. Possiamo "sognare" di rifarci il letto da soli, sognare di andare bene all'interrogazione di matematica studiando e senza barare dietro lo schermo (ah... la DAD!), sognare come aiutare una persona disabile a diventare amica del mio gruppo di amici, sognare di studiare per diventare un/una... Ogni ragazzo sceglie un'azione straordinaria, la riporta sulla sua mano e, da quel momento, si impegna a renderla ordinaria.

**Varianti 6-8:** l'azione ordinaria può essere disegnata. Il Vangelo finale può essere letto a più voci dagli animatori, come se fosse messo in scena a distanza. Per i più piccoli serviranno molti più esempi e spiegazioni nelle varie tappe e, per non far calare l'attenzione, si potrà dare loro una parola chiave da riportare in ogni dito alla fine di ogni tappa.

**Attenzioni educative:** non dare per scontato che le parole che usiamo siano comprensibili a tutti: occorrerà fare molti esempi.

**Condivisione:** al termine dell'attività far riflettere che anche Gesù ci ha dato, nel Vangelo di Marco, la definizione di Dio della parola "gigante". Egli, infatti, afferma che "chi vuole essere il più grande...". Il conduttore potrà leggere il Vangelo (Mc 10, 35-42), sottolineando che diventare grandi significa essere piccoli e imparare che c'è più gioia nel dare che nel ricevere. Successivamente, chiederà quante volte viene usata da Gesù la parola servire. La mano grande del gigante ha bisogno anche del suo dito più piccolo, il mignolo. Si diventa grandi quando si impara a "servire" gli altri e ad essere fratelli e sorelle di tutti.

**Finalità:** un avventuroso cartone del 2009, dagli autori di Madagascar e Kung Fu Panda, ci aiuterà a parlare di sogni, attese e "diversità mostruosa".

**Durata:** 94' - **Gioco:** 15' - **Condivisione:** 25'

**Istruzioni:** dalla scheda a cura della Commissione Valutazione Film della CEI. <http://www.cnvf.it/film/mostri-contro-alieni/>

La giovane californiana Susan nel giorno del matrimonio viene casualmente colpita da una meteora e comincia a crescere fino a raggiungere 15 metri di altezza. Catturata dall'esercito, viene trasferita, col nome di Ginormica, in un luogo militare segreto insieme ad altri strani mostriciattoli. Quando viene segnalato l'arrivo sulla Terra di un robot alieno che minaccia la sicurezza, il presidente degli Stati Uniti viene convinto dal generale Monger circa l'opportunità di utilizzare proprio quei "mostri" arrestati. Il pericolo è sventato. Anche Ginormica capisce l'errore che stava facendo e, tornata Susan, costruisce meglio il proprio futuro.

Per aprire la discussione si potrà chiedere qual è l'errore di Susan? Forse è un errore "tridimensionale": innanzitutto, non vede il fatto di essere "formidabile". Glielo rivelerà, per la prima volta, la squadra di "mostri" con la quale salverà la città di Modesto, anzi il mondo intero. In secondo luogo, non comprende il proprio potenziale e i propri doni; infine, mette da parte i propri sogni di felicità.

Oltre al tema del fare sogni da gigante cominciando a conoscere se stessi e le proprie potenzialità, c'è un altro grande e profondo tema: l'accoglienza (inclusione) della diversità (i "mostri"). Si proporrà, quindi, il quiz. Gli animatori avranno precedentemente stampato il foglio con il quiz che verrà consegnato al termine della visione cartone animato. Di seguito le domande del quiz (le risposte sono tra parentesi).

Il quiz può essere svolto fornendo a ogni gruppo il foglio e attribuendo punteggio al tempo di consegna e alla correttezza delle risposte.

1. Come si chiama la città in cui si svolge la storia? (Modesto, in California)
2. Come Susan diventa Ginormica? (Meteorite)
3. Come si chiama il suo fidanzato - quasi sposo - e che mestiere fa all'inizio della storia? (Derek, conduttore previsioni meteo)



4. Quali sono i sogni/desideri dei seguenti personaggi? DEREK (diventare un conduttore TV famoso) - SUSAN (sposarsi e vivere felicemente) - DR. SCARAFAGGIO (allungare la durata della vita umana) - ANELLO MANCANTE (spaventare, essere riconosciuto come il mostro più forte) - GALLAXHAR (creare un pianeta con suoi cloni, da poter comandare)
5. Come riescono a far muovere Insettosauro? (Attraverso fari di luce)
6. Cosa fa il Presidente degli Stati Uniti per mettersi in contatto con la sona aliena? (Suona la tastiera)
7. Come si chiama il materiale che Gallaxhar vuole estrarre dal meteorite e poi da Susan? (Quantonium)
8. Quali parti del corpo vengono scansionate dall'uomo che entra nella sala riunioni del Presidente USA? Dirle nell'esatta sequenza! (Mano, piede, lingua, gomito, sedere)
9. Come si chiama il luogo in cui si trovano rinchiusi i mostri? (Area 51)
10. Cosa era B.O.B. prima di diventare un "mostro"? (Pomodoro)
11. Perché la sonda aliena attacca Ginormica? (Per estrarre da lei il quantonium)
12. Quanti occhi ha Gallaxhar? (Quattro)
13. Quando Susan torna dai suoi genitori pensa che i suoi cambiamenti saranno accettati. Quali sono le reazioni di Derek e dei genitori?
14. Che animale è il mostro che i "mostri" dovranno affrontare a Parigi, sul finale? (Lumaca gigante).

Il numero delle domande e la scelta delle stesse può variare a seconda dell'età dei partecipanti.

**Attenzioni COVID:** Stare nello stesso luogo per oltre 90' significa rimanere per molto tempo in uno spazio chiuso. Si consiglia di areare bene i locali e di dividere il film in due tempi.

**Attenzioni educative:** il film è del 2009 ed è abbastanza conosciuto, per cui potranno esserci ragazzi che lo hanno visto. Non importa sapere "come va a finire" e, nel caso in cui qualche ragazzo o educatore facesse lo "spoiler", sarà importante ricordare che guardiamo il cartone animato per conoscere meglio la storia del GGG e il messaggio che ci vuole comunicare. Esortare quindi a prestare attenzione a tutti i dettagli.

**Condivisione:** Terminato il gioco a quiz, proporre una riflessione partendo dai seguenti nuclei.

- IL PUNTO DI PARTENZA DI SUSAN. Scrivere su un foglio grande i seguenti aggettivi e farli spiegare a loro: remissiva, sognatrice, preoccupata, debole, delusa, felice, generosa, normale, sicura di sé, arrabbiata (aggiungerne altri a piacimento). Domandare: "Quali caratteristiche ha Susan prima di diventare Ginormica?"; segnare le risposte sulle parole stesse (una x ogni voto). La sceneggiatura ci propone una ragazza che sogna cose semplici e belle, ma è incapace di riconoscerle e portarle avanti. Si sottovaluta e lascia che il fidanzato la condizioni (forse lo fanno anche i genitori/le amiche). L'educatore faccia emergere l'opinione dei ragazzi mettendo a fuoco questo aspetto. La città di Modesto (che esiste realmente in California) offre a noi italiani una simpatica riflessione: che cosa vuol dire la parola "modesto" in italiano? Educatori, vocabolario alla mano!
- COME SONO LE REAZIONI DI COLORO CHE INCONTRANO I "MOSTRI"? Sono spaventati o tranquilli? Sono disgustati? Far emergere la difficoltà che anche noi incontriamo quando vediamo qualcosa di "diverso" dalle nostre attese (suggerimento all'educatore: pensiamo a quando incontriamo persone con disabilità). Che cosa vuol dire la parola "mostro"? Attendere le loro definizioni.
- IL VERO SIGNIFICATO DELLA PAROLA "MOSTRO", alla quale, in genere, diamo una connotazione paurosa. In realtà, essa deriva dal latino "monstrum", che significa "prodigio" ed è riferito a "cose e fenomeni straordinari", addirittura appartenenti al divino. Allora, dal punto di vista cristiano, ognuno è un mostro, perché in ognuno c'è qualcosa di straordinario e, noi professiamo, di divino (siamo fatti a immagine e somiglianza di Dio). Spesso però, abbiamo paura di ciò che è diverso da quello che ci aspettiamo, perché non lo conosciamo. Dovremmo guardare il mondo con occhi che vogliono conoscere e stupirsi!
- IL PUNTO DI ARRIVO DI SUSAN. Riprendere gli aggettivi iniziali e chiedere quali caratteristiche ha Susan alla fine del film, in cui sembra aver compreso di essere "formidabile": remissiva, sognatrice, preoccupata, debole, delusa, felice, generosa, normale, sicura di sé, arrabbiata (aggiungerne altri a piacimento).
- SOGNI DI FELICITÀ PER TUTTI. Forse questo film ci insegna che "fare sogni giganti" potrebbe significare scoprire la grandezza dell'amore di Dio, il quale ci ha dato doni giganti e tanti fratelli e sorelle con cui condividerli in un sogno di felicità per tutti, insieme, come una sola grande famiglia umana (Susan voleva sognare insieme a Derek una vita felice insieme come una "sola squadra", Derek no).



Il Grest ti permette di incontrare ragazzi e compagni molto diversi da te.

Questa diversità spesso si traduce in **GIUDIZI** frettolosi rispetto al loro agire o al comportamento che mettono in atto; un **GIUDICARE** che diventa troppe volte un freno nella relazione.

Solo una sana abitudine alla sospensione del **GIUDIZIO** mette i tuoi vari interlocutori a loro agio e permette al rapporto di crescere.



### Titolo: LA GROTTA Parola maestra: GIUDIZIO

Il primo approccio con il gigante non è dei migliori: Sofia è certa che di lì a poco non farà una bella fine. Ad influenzarla nel suo **GIUDIZIO** negativo non è solo l'aspetto mostruoso del gigante, ma anche l'atmosfera tetra della grotta in cui la conduce.

## La grotta

TIPOLOGIA "SCENA A DUE": GGG - SOFIA

La scena può cominciare dal fondo con il gigante che avanza verso il palco.

Qui ci sarà la scenografia che rappresenta l'interno della grotta, dimora del GGG.

Necessari: un tavolo con una sedia e, ad un angolo, uno scaffale pieno di tanti barattoli colorati etichettati. Ogni altro particolare (dispense, mobili...) può servire a riempire e rendere più bella la scenografia che sarà utile anche per le puntate successive. Appena sotto il palco, invece, la scenografia riproduce l'arido paese dei giganti con terra di fondo gialla (realizzabile con stoffe o carta da pacchi gialla), alberi secchi a terra e rocce azzurre sparse (realizzabili con carta pesta o cartoni)

Se il GGG sapesse utilizzare i trampoli, potrebbe camminare tra i ragazzi, per poi salire sul palco e, dietro le quinte, togliere i trampoli.

**GGG:** Convenire tornare a casa tutto di subito.

**SOFIA** (fuori scena, spaventata): Casa? Ma dove potrà mai abitare un essere così mostruoso! Da questo buchino forse posso vedere qualcosa in più!

**GGG:** Già mi lo immagino cosa starà provando la signorina popollana nel fagotto! Le sembrerà certo di volare, con me che sgambetta veloce verso Paese dei Giganti.

**SOFIA** (fuori campo): Incredibile! Va talmente forte che non riesco più a vedere i contorni del paesaggio! Il vento mi punge le guance e mi riempie gli occhi di lacrime, mi fischiano persino le orecchie! Sembra quasi che i suoi piedi non stiano più sul suolo e stia volando!

A metà del percorso che il GGG fa per spostarsi dal fondo della platea al palco, si può sistemare una stoffa azzurra a simulare l'Oceano.

**GGG** (attraversando la stoffa azzurra): Speriamo che la popollana non mi va a scivolare via proprio ora che essere sull'Oceano! Sarebbe come ricercare un lago in un pagliaccio!

**SOFIA** (fuori campo): Cooooosa! Stiamo attraversando l'oceano? Se ci penso, effettivamente, la sensazione è proprio quella. Sarà la paura, non so, ma mi sembra di stare qui da ore e ore. Non ho idea di quanto tempo sia passato...

**GGG** (giunto sotto il palco e rallentando l'ampiezza dei movimenti): Bene, grosso di strada essere fatto! Ci siamo quasi.

**SOFIA** (fuori campo): Ehi, mi pare che stia rallentando! Che posto orribile... che desolazione!

Il gigante va dietro le quinte. Si sente il rumore registrato di un masso che si sposta o del GGG che fa uno sforzo, poi va sul palco, poggia il fagotto di coperta sul tavolo e va a sistemare in un angolo del palco il suo mantello, la tromba e la valigia.

**SOFIA** (fuori campo, disperata): Eccomi, ci siamo. È pronto a mangiarmi. Nuda e cruda, probabilmente. O forse prima mi darà una bollita. O mi preferirà fritta. Mi getterà come una fetta di lardo in un'enorme padella sfrigolante di burro. Che fine triste che sto per fare... Mannaggia alla mia curiosità!

**GGG:** Eccoci a casa. E anche in dolce compagnia!

**SOFIA** (fuori campo, disperata): Oh, no... ha detto dolce! Forse sa già come sono di sapore! E che saranno mai quegli innumerevoli barattoli di vetro! Ce ne sono dappertutto! Forse mi spezzetta e mi divide tra i barattoli come un sott'olio!

**GGG** (avvicinandosi al tavolo): Ah! Ora noi vede che c'è qui di bello.

Inizia ad aprire il fagotto che ha in mano.





## PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

### Entriamo nella caverna

Mettiamoci comodi, seduti per bene, in posizione che indichi attenzione e presenza, chiudiamo gli occhi ed entriamo in noi stessi; lasciamo tacere ciò che è intorno a noi.

### Tromba soffia-sogni

*Spirito Santo, che riempi di luce i profeti e accendevi parole di fuoco sulla loro bocca, torna a parlarci dei sogni di Dio.*

### Il barattolo

Il Signore mi disse: "Ecco il mio servo che io sostengo, il mio eletto di cui mi compiaccio. Ho posto il mio spirito su di lui; egli porterà il diritto alle nazioni...«Io, il Signore, ti ho chiamato per la giustizia e ti ho preso per mano; ti ho formato e ti ho stabilito come alleanza del popolo e luce delle nazioni, perché tu apra gli occhi ai ciechi e faccia uscire dal carcere i prigionieri, dalla reclusione coloro che abitano nelle tenebre". (Is 42,1-7)

Isaia annuncia al popolo che arriverà un **Salvatore**, una persona su cui Dio pone la sua fiducia, una persona che Lui rende capace per una grande missione di liberazione e di alleanza. Anche Sofia avrà una grande missione da compiere insieme al GGG. Sofia ancora non lo sa e rischia di dare un brutto **GIUDIZIO** sul GGG. Oggi chiediamo la grazia di **non** dare un giudizio affrettato ma di riconoscere che ogni persona è un dono e ha una missione da compiere per il bene di tutti.

### Sveglia

Si dividono i ragazzi a coppie, e vengono messi uno davanti all'altro seduti mantenendo il distanziamento, mentre l'animatore farà una serie di domande (colore preferito, sport... carattere...). Si sceglie chi dei due della coppia deve rispondere per primo, ma questo non risponderà su di sé, ma come se fosse il compagno davanti. Poi si fa cambio. Alla fine di ogni domanda chi ha indovinato la risposta prende un punto; alla fine del questionario si vede chi ne ha indovinate di più nella coppia e fra tutte le coppie. Si può, tornati insieme, fare riflettere i ragazzi sul tema dei **pregiudizi**.

### L'acchiappasogni

Guardati intorno e scegli nel tuo gruppo squadra la persona che **hai giudicato** meno simpatica o con cui non parleresti mai, ed entro sera condividi un po' di tempo con lui, anche solo nel gioco, e **trova almeno una sua caratteristica positiva**.

### Cacciatori di sogni

Tu sai quanto un **giudizio cattivo** possa ferire e buttare giù, soprattutto quando è un pregiudizio, quando non ha appigli nella realtà ma è pura falsità. Gesù ci ha detto: **"non giudicare per non essere giudicato"**, infatti Dio guarda il cuore non l'esterno, e conosce il nostro valore. In questo giorno, allenati a non giudicare e condannare gli altri per ciò che vedi, ma con coloro che sei tentato di condannare tenta un dialogo per andare più in profondo.

## Tutto può essere Gioco + Variante COVID

**Finalità:** comprendere l'importanza di approfondire una relazione o la conoscenza di qualcuno prima di giudicare.

**Destinatari:** 6-10 anni **Durata:** 30'

**Spazio:** aperto/chiuso, di medie dimensioni.

**Occorrente:** carte da gioco realizzate con disegni e foto reperite dagli animatori, in numero pari a 4 per ogni ragazzo presente.

**Istruzioni:** prima di cominciare, gli animatori avranno preparato un mazzo di carte con delle immagini/fotografie che disporranno in modo visibile per terra. Tutti i ragazzi, adeguatamente distanziati tra loro, sceglieranno a turno una carta, fino a che le carte non siano state tutte distribuite e ciascuno abbia 4 carte davanti a sé. Il criterio di scelta delle carte deve essere funzionale al gioco e spiegato all'inizio, prima della scelta. Sarà l'animatore a spiegare: "Tra queste carte ce ne sono alcune positive e altre negative.

## Riconoscersi e Riconoscere Attività + Variante COVID

A ciascuna di esse è assegnato un punteggio preciso e la vera identità dei personaggi e degli oggetti riportati su ogni carta, sarà svelata attraverso il racconto di una storia". Gli educatori, infatti, avranno ideato anche una storia con quegli oggetti e quei personaggi e avranno affidato ad ogni carta un punteggio positivo o negativo da 1 a 5, a seconda del ruolo dato a quell'elemento nella storia. Prima di iniziare ad ascoltare il racconto, ogni ragazzo condividerà con il gruppo la spiegazione delle scelte fatte. Ogni volta che il personaggio o l'oggetto fa la sua prima comparsa nella storia, ne viene svelato il suo punteggio. Alla fine della storia, vince chi ha in mano le carte la cui somma dei punteggi svelati è maggiore.

**Variante 11-14:** durante il racconto della storia, ogni tanto si faranno delle interruzioni per permettere ai ragazzi di scambiarsi o barattare delle carte tra loro.

**Attenzioni COVID:** nello scegliere le carte, i ragazzi dovranno essere ben distanziati tra loro. Per permettere che le carte si vedano bene anche a distanza, si può scegliere di realizzarle anche molto grandi (es. 1 foglio A4 o addirittura 1 foglio A3). Nella variante 11-14 anni, sarà solo un animatore a spostare le carte da un ragazzo all'altro, igienizzando le mani ogni volta.

**Attenzioni educative:** con i più piccoli, può succedere che la fase di scelta delle carte sia difficile perché magari più ragazzi desiderano la stessa carta. Inserire sorteggi o stabilire a priori dei criteri (sceglieranno i ragazzi in ordine dal più piccolo al più grande).

**Condivisione:** al termine del gioco, confrontare le scelte iniziali delle carte con gli esiti finali. Come mai una carta era stata giudicata tanto negativamente o, al contrario, positivamente? Cosa condiziona e ha condizionato i nostri giudizi? Quanto ci facciamo condizionare anche nella quotidianità dalle apparenze e dai giudizi affrettati?

**Finalità:** aiutare i ragazzi a comprendere che alcune caratteristiche di se stessi possono anche restare incomprese agli altri e far loro sperimentare l'importanza di non stancarsi mai di creare relazioni profonde che superino ogni equivoco.

**Destinatari:** 8 - 14 anni **Durata:** 30'

**Spazio:** aperto/chiuso, di medie dimensioni, con possibilità di poggiarsi da qualche parte per scrivere.

**Occorrente:** (per ciascun ragazzo) fogli bianchi e penne.

**Istruzioni:** i ragazzi saranno disposti in cerchio. Ognuno dovrà descrivere un compagno: personalità, caratteristiche fisiche generali (non come è vestito quel giorno, per intenderci), accessori consueti, gesti e parole familiari, comportamenti abituali. Quando tutti avranno terminato, si leggeranno a turno le descrizioni e ciascuno dovrà riconoscersi nella propria descrizione. Alla fine, ci sarà una condivisione su quanto emerso.

**Variante 6-8:** i bambini possono sostituire la descrizione scritta con un disegno.

**Attenzioni COVID:** l'attività non prevede contatto fisico, per cui l'unica attenzione da avere è quella di fornire a ciascuno il suo materiale e fare in modo che tutti siano ben distanziati.

**Attenzioni educative:** il gruppo deve svolgere l'attività con molta serietà e nel pieno rispetto dell'altro; è, pertanto, molto importante spiegare preliminarmente che sono esclusi dalla riflessione commenti troppo negativi o sfottò sull'aspetto fisico. Per assicurarsi che ciascuno abbia la sua descrizione, gli animatori potrebbero direttamente assegnare a ciascun ragazzo un compagno da descrivere.

**Condivisione:** al termine dell'attività, riflettere sul fatto che, a volte, ciò che sembra, potrebbe non corrispondere alla realtà. Questo è vero anche perché spesso siamo noi stessi a giudicarci e a comportarci diversamente da come vorremmo essere conosciuti e compresi.

## Il quadro delle bellezze non scontate

Attività COVID free

**Finalità:** comprendere che anche la cosa più insignificante e apparentemente di poco valore può nascondere una bellezza e una sua utilità. Per cui... mai esprimere giudizi superficiali sulle cose!

**Destinatari:** 8 – 14 anni **Durata:** 60'

**Spazio:** l'attività è pensata per essere realizzata a distanza.

**Occorrente:** materiale da riciclo (vecchi giornali, fogli da buttare, contenitori e carte regalo sgualcite, pasta sporca, tappi,...); materiale di cancelleria (tempere, pennarelli, cartoncini, cartelloni, colla, pennelli,...); un foglio di cartoncino.

**Istruzioni:** i ragazzi vengono invitati a preparare, per l'attività, elementi di scarto inutili o che andrebbero buttati perché di poco valore. Non si spiegherà da subito l'attività. Una prima fase del lavoro, consisterà nel confrontarsi sul materiale recuperato, esprimendo giudizi sul valore, sulla bellezza e l'utilità di quanto selezionato. Successivamente, si farà un brainstorming a partire dalla parola "Giudizio". I termini o concetti che potranno venire fuori possono essere i più disparati; se ne sceglieranno alcuni che costituiranno i titoli dei quadri che ciascun ragazzo dovrà realizzare con il materiale reperito. Aiutandosi con colla, tempere e pennarelli si darà quindi vita a qualcosa di unico ed irripetibile. I quadri potranno poi essere portati in Oratorio per allestire una mostra sul tema.

**Varianti 6-8:** si possono fornire ai bambini dei disegni in bianco e nero da stampare, chiedendo loro di "colorarli" attaccando delle palline accartocciate di piccoli pezzi di carta colorati.

**Attenzioni educative:** prima di cominciare l'attività, assicurarsi che tutti abbiano il materiale pronto.

**Condivisione:** al termine dell'attività, dopo aver guardato i lavori di tutti, si discuterà insieme sui giudizi affrettati dati in merito al materiale; come per il gioco precedente, ricordiamo ai ragazzi, che spesso facciamo così anche con le persone, esprimendoci frettolosamente e solo dopo aver guardato l'aspetto esteriore. È solo una conoscenza più profonda che ci consente di conoscere la vera bellezza nascosta di ogni cosa.

## Conoscere la "land art" di Nikola Faller

Esperienza di approfondimento sulla parola maestra

**Finalità:** l'importanza della prospettiva

**Istruzioni:** in fotografia, la prospettiva è importante come nella vita. L'attività proposta, partendo dalla conoscenza di un artista molto originale, vuole portare i ragazzi a capire proprio l'importanza della prospettiva prima di esprimere il proprio giudizio.

I ragazzi rifletteranno sul tema del "GIUDIZIO", guardando innanzitutto i lavori dell'artista Nikola Faller, famoso per i suoi capolavori sulla spiaggia: vedendo i suoi lavori ad altezza d'uomo, non si riesce a percepire la grandezza e la bellezza del disegno; solo cercando un punto di vista più alto è possibile ammirare il grande quadro.



In una seconda parte dell'attività, ogni gruppo, insieme ai propri educatori dovrà scattare due foto: una di un soggetto apparentemente insignificante; l'altra, dello stesso soggetto, preso da un'angolazione differente, affinché venga mostrato in tutto il suo splendore e significato. Ad esempio, tornando ai disegni dell'artista, la prima foto potrebbe essere quella di un solco fatto nella sabbia. La seconda, invece, la foto dell'intero disegno ripresa dall'alto.

Alla fine, i lavori di ogni gruppo potranno essere incollati su appositi cartelloni dagli animatori. Verranno poi mostrati i cartelloni come fosse una mostra, in un luogo dell'oratorio comune a tutti.