

A CURA DI VALTER ROSSI

Sussidio per l'estate in oratorio

Thesaurus

e il Sentiero Proibito



ASSOCIAZIONE
NOI
TORINO
Team Church - Pastorale

Cooperativa Sociale
ET
EDUCATORI DI TERRITORIO



**PASTORALE
GIOVANILE
TORINO**

ELLEDICI



Thesaurus

e il Sentiero Proibito

**Sussidio per l'estate
in oratorio,
al grest, ai campi scuola**

THESAURUS E IL SENTIERO PROIBITO

Ha ispirato la storia

il romanzo di Moony Witcher, *IL SENTIERO PROIBITO*, Elledici 2016.

Hanno ideato il sussidio

Valter Rossi – Manuela Robazza
Manuel Benny Pernice – Roberta Manias

Hanno collaborato

Antonio Carriero – Stefano Cavallotto – Franco Fiorino
Cristina Florio – Sajmir Dakavelli – Claudio Giovannini
Andrea Mameli – Gianmarco Pernice – Alessandro Rassu
PASTORALE GIOVANILE di Torino – Associazione NOI TORINO
Cooperativa Sociale ET Educatori di Territorio

I disegni sono di

Paola Cannatella (gallery: kapaol.blogspot.it)

I colori della copertina sono di

Carmelo Monaco

Ha impaginato il sussidio

Simona Goi (Maison ADV)

La canzoni sono di

Paolo Bosia – Alberto Catasso – Luca Corino
Enrico Di Capua – Roberta Manias

Coordinatore

Valerio Bocci

Introduzione

Pronti per una nuova avventura?

Si avvicina l'estate con il suo carico di opportunità educative. Un tempo privilegiato per l'oratorio di cui essere protagonisti creativi e propositivi. Questo sussidio vuole anzitutto offrire materiali di qualità, freschi e di pronto utilizzo a supporto di tutte le proposte degli oratori e delle parrocchie che in ogni stagione e soprattutto nel periodo estivo offrono ai bambini e ai ragazzi spazi di crescita e di maturazione all'interno del progetto e della proposta di vita di Gesù.

LA STORIA

L'avventura è tratta dal romanzo di Moony Witcher *Il Sentiero Proibito*, edito dalla Elledici.

Si svolge a Valle Persa, un villaggio immerso in una natura meravigliosa di prati e boschi. Due gruppi di ragazzi si stanno preparando da tempo a una sfida che verrà celebrata nel solstizio d'inverno alla presenza di tutti gli abitanti. Un rito che esige il rispetto di regole contenute in tre libri antichi di immenso valore e che assicurerà per un nuovo anno l'armonia con la natura e tra gli abitanti tutti.

Forse, tra questi ragazzi verrà scelto colui che affiancherà i grandi saggi nella custodia del *Thesaurus*, un misterioso tesoro nascosto nella Montagna Sacra, oltre il Sentiero Proibito e l'Arco dei Tronchi Vivi.

Qualcuno tradirà, travolto dall'avidità e dalla sfiducia nei grandi saggi, mettendo in pericolo la vita degli altri e l'armonia del villaggio.

Ma il perdono finale, ricevuto e donato, indicherà la strada per una nuova armonia e per la scoperta del vero tesoro da custodire gelosamente.

AMBIENTAZIONE FANTASY E VITA CONCRETA

La trama intrigante, i colpi di scena, l'indefinito tempo di Valle Persa sono in realtà solo l'occasione per incontrare personaggi e situazioni molto attuali e rileggere la vita e il mondo dei bambini e dei ragazzi di oggi, con le loro contraddizioni e i loro dubbi, con i loro slanci di entusiasmo e le loro crisi e tradimenti. E soprattutto con il loro bisogno di incontrarsi con un amore grande e misericordioso capace di vincere le loro debolezze e l'incapacità di vivere gli ideali con coerenza e sacrificio.

I TEMI DEL SUSSIDIO

Ci sono alcuni temi principali che sono come il tessuto connettivo della storia.

- Le **sfide** che i ragazzi sono chiamati ad affrontare, vissute all'interno del gruppo dei pari.
- Il proprio **progetto di vita** da costruire con fedeltà creativa alle regole.
- Il rapporto con il mondo degli **adulti** che propongono le regole.
- Il sentiero da percorrere per realizzare i desideri di successo e di futuro e per conquistare la **saggezza**.
- La vita come **vocazione**.

- La misericordia come forza per la nostra debolezza.
- Il riconoscimento dei propri errori e il perdono reciproco come punto di partenza di ogni rinascita.

Ma il macro - tema che riassume tutte le proposte è tratto dal documento preparatorio per il Sinodo dei Giovani del 2018: «Prendere decisioni e orientare le proprie azioni in situazioni di incertezza e di fronte a spinte interiori contrastanti è l'ambito dell'esercizio del discernimento. Si tratta di un termine classico della tradizione della Chiesa, che si applica a una pluralità di situazioni. Vi è infatti un **discernimento dei segni dei tempi**, che punta a riconoscere la presenza e l'azione dello Spirito nella storia; un **discernimento morale**, che distingue ciò che è bene da ciò che è male; un **discernimento spirituale**, che si propone di riconoscere la tentazione per respingerla e procedere invece sulla via della pienezza di vita. Gli intrecci tra queste diverse accezioni sono evidenti e non si possono mai sciogliere completamente».

L'idea è quella di concentrarsi sullo sforzo di discernimento, sulla capacità di saper **scegliere per il bene già da piccoli**. Con la speciale sottolineatura, così evidente nella storia narrata, che scegliere per il bene non significa soltanto porsi dei buoni obiettivi, non riguarda unicamente la meta. Scegliere il bene è **questione di stile** e il modo in cui percorriamo la strada conta quanto la meta cui miriamo o che raggiungiamo. Il modo in cui noi facciamo le cose dà loro un senso.

Riassumendo il concetto con uno slogan potremmo dire **“lo stile del bene”**, la scelta quotidiana di un modo di incontrare le persone, affrontare le situazioni della vita. Su questa linea si possono leggere tutte le attività formative, come tutte le preghiere che verranno proposte.

LE TAPPE E I MATERIALI

La **parte introduttiva**, quella che stai leggendo ora, con la presentazione dei personaggi (sei ragazzi, tre saggi e l'aquila), alcune griglie generali con le tematiche formative suddivise per età e la mappa di Valle Persa.

La **parte centrale** si articola in dieci tappe. Contiene la narrazione della storia de *Il Sentiero Proibito*, suddivisa anch'essa in dieci capitoli che conservano i titoli originali. L'unica differenza si trova nelle due tappe finali, in cui i fatti e i titoli delle tappe hanno un diverso ordine narrativo. Questa inversione permette di concludere il percorso sottolineando il perdono finale e dando la possibilità di organizzare una festa particolarmente gioiosa.

Per ogni capitolo troverete i seguenti elementi.

■ Un disegno introduttivo e il titolo della puntata.

Il disegno può essere ingrandito come scenografia del giorno o della settimana o utilizzato nei volantini. Aiuta la fantasia dei ragazzi ad entrare nel mondo fantastico di Valle Persa e a far propri i sentimenti e i problemi dei protagonisti.

■ La narrazione essenziale ma completa di ciò che accade.

Questo riassunto può essere letto ai ragazzi, raccontato con entusiasmo, sceneggiato dagli animatori. Può anche essere arricchito dai particolari raccolti direttamente dal libro di cui raccomandiamo comunque la lettura.

■ Due giochi ambientati nella puntata.

Alcuni sono completamente inventati, altri sono adattamenti di giochi classici. Non sono differenziati per le varie età, ma possono essere ulteriormente adattati alle singole esigenze.

■ Le proposte per un percorso di animazione formativa suddiviso in tre fasce d'età.

Partendo da brevi citazioni del libro si concentra l'attenzione su un tema formativo articolato in tre fasce d'età, secondo le suddivisioni che s'incontrano ormai sovente nell'organizzazione delle attività estive degli oratori. Per ogni fascia di età si forniscono suggerimenti per due percorsi.

- Il primo è rivolto agli animatori, alle attenzioni educative che devono avere, alla maturazione e coerenza che il servizio di animazione comporta.
- Il secondo è rivolto ai bambini e ai ragazzi, proponendo un'attività concreta a cui deve seguire una breve discussione in gruppo, guidata dagli animatori.

■ Una preghiera a tema

Un salmo riscritto a misura di ragazzi, un brano di vangelo e un breve commento. Può essere fatta, con i dovuti adattamenti, al mattino o alla sera.

Nel sito www.estalive.it, potrete trovare anche una canzone da utilizzare come introduzione alla preghiera o come preghiera stessa (chi canta prega tre volte...).

L'ultima sezione (**Materiali extra**) contiene una serie di suggerimenti legati all'impostazione generale dei giochi e delle sfide (vedi pp. 142-143), ai punteggi, proposti quest'anno in un modo più articolato, all'ambientazione degli spazi in oratorio e ad altre idee per arricchire l'estate e farla diventare unica ed indimenticabile.

L'INNO E LE ALTRE CANZONI

Il sussidio è corredato da tre canzoni originali. Sul sito www.estalive.it saranno disponibili i filmati, i passi della danza, i file audio cantati e le basi musicali.

1 Ballo Thesaurus

Un inno ballabile. Può essere usato per il richiamo dell'accoglienza, per i momenti di festa e per sottolineare anche i contenuti della storia.

È pensato come la danza del paese che si raduna per assistere alla grande sfida del solstizio d'inverno. Un momento di festa coinvolgente ed entusiasta.

2 I tuoi pensieri lasciano orme

Un canto da utilizzare alla preghiera serale, facendolo ascoltare o suonandolo semplicemente con la chitarra. E magari qualcuno lo ascolterà prima di andare a dormire.

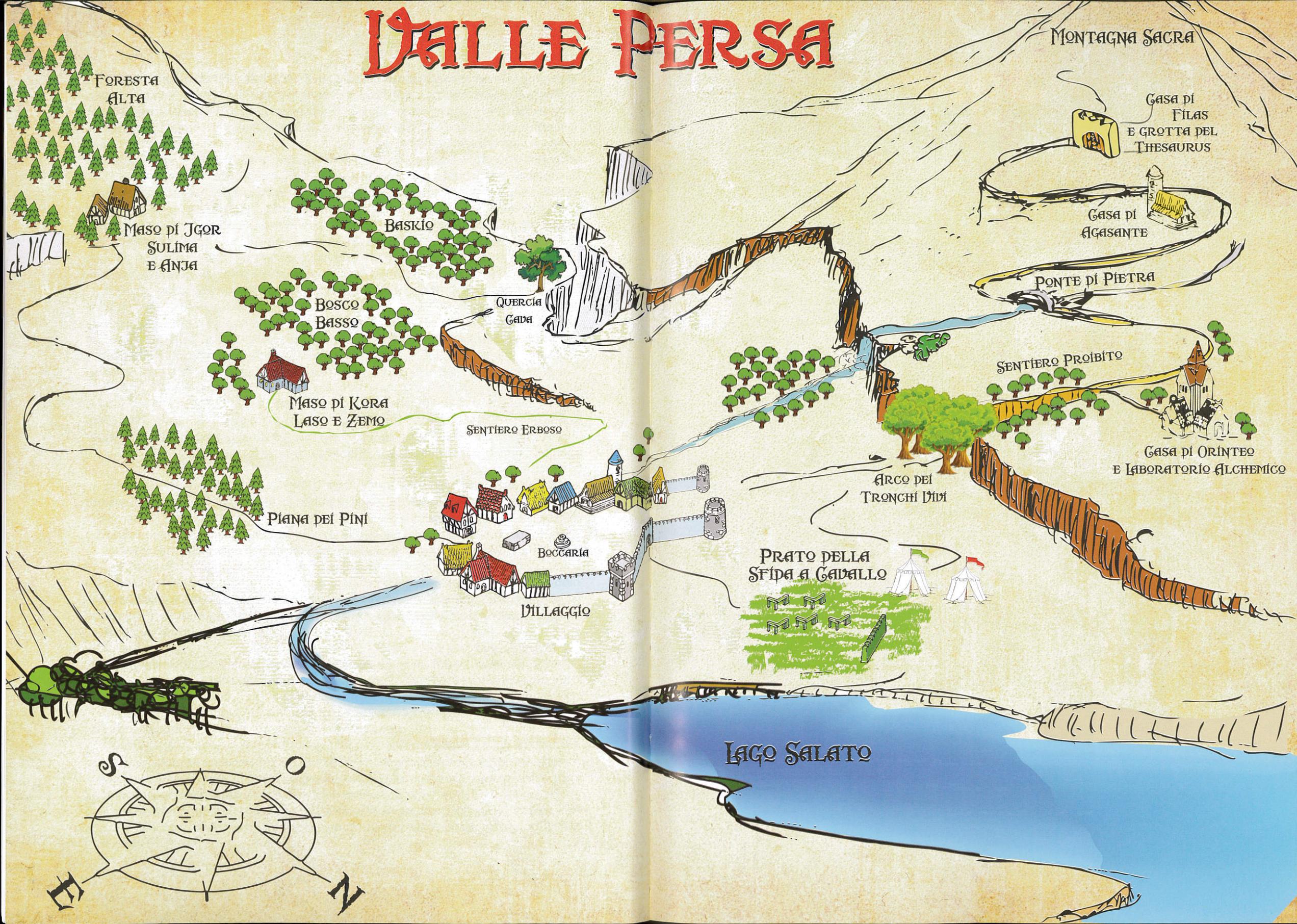
3 Insieme si può

Per gli animatori. Da utilizzare già dalla formazione prima dell'estate per creare gruppo, senso di unità e per far riflettere sulle motivazioni del proprio impegno anche nei momenti più faticosi.

WWW.ESTALIVE.IT

È il portale dei sussidi che ogni anno la ELLEDICI propone per l'animazione estiva. Qui potrete trovare materiale integrativo, i disegni a colori in formato digitale, le musiche originali e il video del balletto, le carte da gioco a colori, da stampare per i punteggi, i file audio che raccontano la storia, schede di lavoro e suggerimenti “work in progress”. Se volete contribuire scrivete o inviate materiale a thesaurus@elledici.org.

VALLE PERSA



FORESTA ALTA

Maso di Jgor
SULIMA
E ANJA

Bosco
ALTO

Bosco
BASSO

Maso di Kora
LASO E ZEMO

PIANA DEI PINI

QUERCIA
GADA

SENTIERO ERBOSO

BOCCARIA

VILLAGGIO

PRATO DELLA
SFIDA A CAVALLO

ARCO DEI
TRONCHI DI DI

LAGO SALATO

MONTAGNA SACRA

Casa di
FILAS
E GROTTA DEL
THESAURUS

Casa di
AGASANTE

PONTE DI PIETRA

SENTIERO PROIBITO

Casa di ORINTEO
E LABORATORIO ALCHIMICO

Jgor



Il mio nome è Jgor. Ho 16 anni. Faccio parte della Foresta Alta e da due settimane vivo nel maso con Sulima e sua sorella Anja. Cioè in verità loro abitano nel maso, io nel fienile... ma non mi lamento. Sono molto emozionato per questa gara per cui un anno fa sono stato prescelto. Ho studiato molto, eppure ho una grande agitazione. In questi momenti mia madre mi manca tantissimo... allora stringo ancora più forte il ciondolo che mi regalò poco prima di morire tre anni or sono. Un segreto che solo io conosco. Tutti sanno che mia madre Vatea è morta perché caduta da cavallo. Era andata a raccogliere erbe e fiori per le tisane di casa e vide che un cucciolo di lupo era rimasto incastrato tra le rocce. Lo liberò, ma mentre risaliva a cavallo fu disarcionata violentemente, perché la lupa aveva spaventato il cavallo sentendo guaire il suo cucciolo. Mia madre così cadde e dopo tre giorni di agonia morì, lasciandomi completamente solo e regalandomi questo pezzo di ciondolo, che si ruppe mentre cadeva. Di mio padre non so nulla: è morto quando avevo pochi mesi. Una brutta infezione che aveva trascurato... O almeno questo è ciò che mi hanno detto, ma io non mi fido molto di quello che gli adulti dicono, e sovente preferisco fare di testa mia.

Mi sento pronto, soprattutto per la cavalcata, per il resto ho molta fiducia nelle mie due compagne...

Sulima



Sono Sulima, ho 15 anni e con la mia sorellina Anja faccio parte della squadra della Foresta Alta. Apparteniamo a una famiglia molto unita, anche se non ricca. Io mi sento molto simile a mia mamma. È lei che cuce su misura le nostre gonne, lei prepara buonissime tisane. Io come lei. Il mio nome significa Pacifica e mi pare di avere un carattere abbastanza pacifico. Non mi piace litigare, anche se certe volte in passato con Jgor mi sono scontrata su molte cose. Abbiamo molti punti di vista diversi però... vi confesso che Jgor mi piace. È un ragazzo forte, sicuro di sé. Probabilmente essere cresciuto solo gli ha dato una certa fiducia in se stesso e nello stesso tempo un che di fragilità che gli dà un gran fascino. Non so se Jgor si è accorto di quanto mi piace, a volte ho l'impressione di piacergli, se non altro per i miei capelli biondi... Altre volte mi sembra più attratto da quella smorfiosa dell'altra squadra, Kora...

Sono pronta per le gare del Solstizio: ho studiato tantissimo, giorno e notte. Ho provato a ottenere filtri magici di tutti i tipi mettendo insieme erbe e fiori particolarissimi...

Mi sono anche esercitata nella cavalcata...

Mio padre ha aiutato ad allenarci sia me che Anja. Ci hanno raccontato che anche loro, i nostri genitori, tanto tempo fa, furono scelti per le sfide ma non riuscirono a superarle. Adesso mi piacerebbe tanto se riuscissimo a vincere anche per loro...

Anja

E io sono Anja. Ho 12 anni. Potete riconoscere in me la sorella minore di Sulima perché anch'io ho una gonna che nostra madre ha tagliato e cucito... Vedete? Con questi bei fiori e così ampia... se giro veloce fa una campana! Jgor vorrebbe che mettessimo i pantaloni come quella maschiaccia di Kora, perché dice che se per caso lui non potesse gareggiare e dovesse toccare a una di noi, con la gonna è più difficile cavalcare... Ma lui che ne sa?

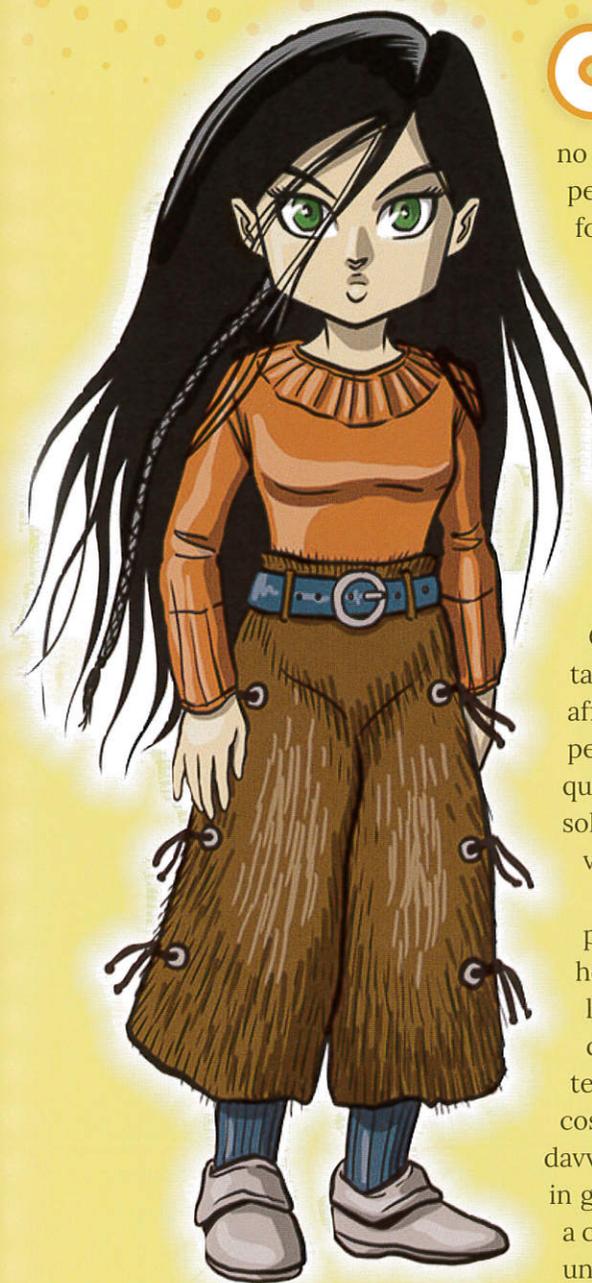


Sono la più piccola di tutti e sono emo-zio-na-tis-si-ma. Ho studiato tutto, abbiamo preparato un filtro buonissimo, perché Jgor ha lasciato fare a noi... Però sono anche molto brava con il Clant, conosco bene le sei magie scritte nel libro nero, la Nebbia Gialla, il Cerchio di Fuoco, il Fulmine Pungente, l'Alzata Minore, il Fumo Acido e Scomparire e apparire altrove. Le ho studiate, provate e riprovate e... ho anche scoperto una magia che non c'è nel libro, ma non so se è stato un mio errore o è davvero un'invenzione magica nuova...

A dire tutta la verità non so perché sono stata scelta io, quest'anno. Forse il destino ha dei disegni misteriosi per me. Mamma dice sempre che tutto fa parte di un disegno più grande, in cui anche il dolore ha senso. E io ci credo.

Da due settimane siamo al maso con Jgor ma... mi mancano tanto mamma e papà e per questo non vedo l'ora che tutto finisca.

Kora



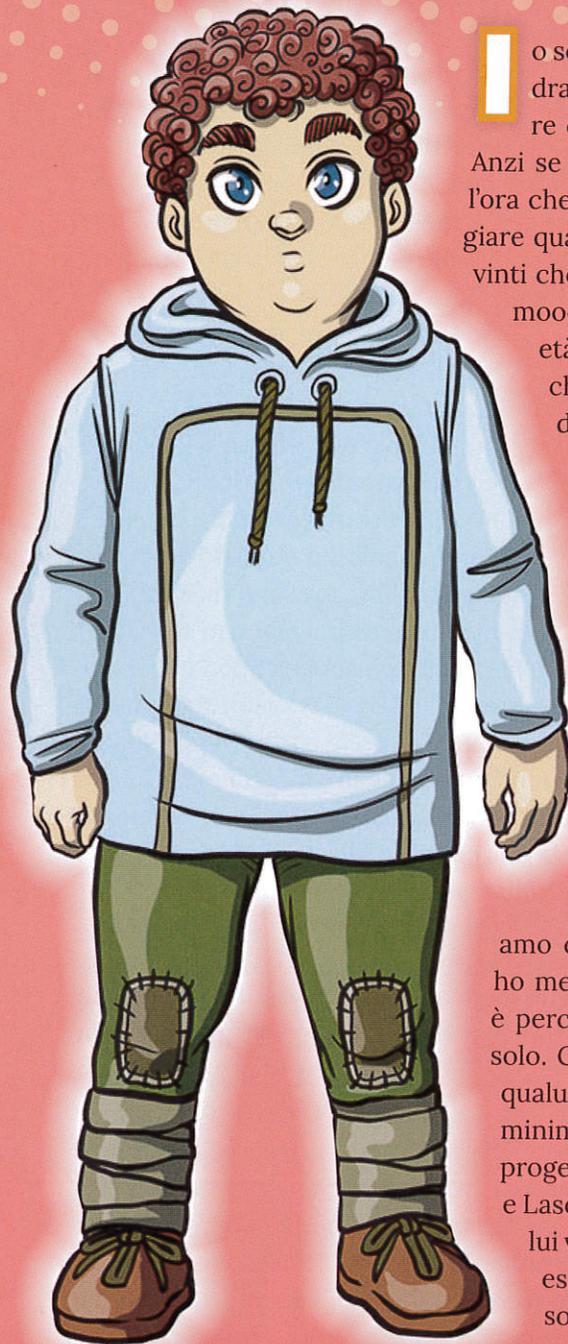
Ciao a tutti. Io sono Kora e ho 15 anni. Il mio nome significa ragazza, giovane donna... eppure tutti mi dicono che sono un maschiaccio e se non fosse per questi lunghi capelli neri neri, sarebbe forse difficile credere che sono veramente una giovane donna...

Sono sportiva, forte e decisa. Se c'è da lottare o combattere non ho paura di nessuno.

Devo dire che so il fatto mio e i miei compagni, Laso e Zemo, se ne sono dovuti accorgere ben presto: non solo ho studiato perfettamente i tre libri, ma sono riuscita a realizzare incantesimi mai visti con il mio Clant! Molti non sopportano i miei pantaloni di pelle d'orso, ma io ci sono molto affezionata e li metto spessissimo. Non so perché tutti si innamorano di me..., anche quello smidollato di Jgor, ma io ho in mente solo una cosa: vincere. E quest'anno, che lo vogliate o no, sarà il mio momento.

Ho lasciato che Laso e Zemo preparassero il filtro magico... Anche se non ho molta fiducia in loro due, spero che lo facciano all'altezza... Io mi sono concentrata sulla gara a cavallo e vedrete che sarà mia la vittoria... a qualunque costo. Certo, devo riconoscere che Jgor è davvero il mio avversario principale; è molto in gamba, ma so per certo che non sarà lui a competere con me... Poveretto, è bastato un piccolo inganno e lui... ci è cascato subito... ah ah ah...

Zemo



Io sono Zemo, ho 14 anni, e sono della squadra del Bosco Basso. Come potete vedere dalla mia stazza... io amo molto il cibo. Anzi se proprio volete saperla tutta, non vedo l'ora che questo ritiro sia finito per poter mangiare qualunque cosa. I miei genitori sono convinti che essere golosi sia... una virtù e io sono moooooolto virtuoso. E comunque, alla mia età, essere grossi può anche servire, perché nessuno ha il coraggio di darmi fastidio, neanche Kora che è in squadra con me, ma sembra non farne parte.

Comunque io ho anche studiato con attenzione i libri magici, soprattutto quello rosso che parla del potere della natura. Ho imparato i nomi di tutti i fiori, le foglie e i muschi che esistono a Valle Persa, ne conosco dosaggi e ricette. Sono soprattutto io che ho preparato la bevanda da sottoporre ai saggi per superare la prova dell'alchimia. Devo dire che il gusto non mi soddisfa: forse è troppo amara. Io che sono goloso amo cose molto più dolci e gustose, ma ci ho messo tutto l'impegno... Se non funziona è perché i miei compagni mi hanno lasciato solo. Già, infatti Kora pensa solo a vincere a qualunque costo, ma della pozione non si è minimamente interessata. Secondo me sta progettando qualche inganno pur di vincere e Laso è accecato dalla sua ambizione: anche lui vuole vincere ad ogni costo, ma solo per essere osannato, lodato, applaudito. E io solo lì, a mescolare, dosare, assaggiare...

Laso



Ecco a voi il mitico, il migliore, il più! Mi chiamo Laso e sono il più grande del gruppo, il più grande in tutti i sensi, come età, infatti ho 17 anni, e come intelligenza: infatti ho studiato tutti i libri e so tutto. Penso che potrebbe essere questo il significato del mio nome (che in verità è misterioso): "LA-SO". Modestamente sono l'unico a meritare veramente di essere portato in trionfo. Non mi stupisce per nulla che un anno fa la Boccaria, la grande cisterna di Acqua Fiorita sempre fumante, abbia indicato il mio nome tra quelli che dovevano prepararsi per la nuova sfida. La magia certo non mi ha mai interessato molto e non credo che cercherò di inventare nuovi incantesimi, ma se questa servirà a convincervi che io sono il migliore, ben venga proprio la magia! Un applauso prego...

Dovete sapere che noi siamo il trio più forte: Kora è decisa, senza scrupoli e vuole andare fino in fondo nella sua gara a cavallo, Zemo è in gamba con l'alchimia, ma il mio prestigio è quello che porterà noi del Bosco Basso alla vittoria certa. Non vedo l'ora, mi sembra già di sentire le acclamazioni di tutta la gente e sento gridare in lontananza: «Laso! Laso!». Manca pochissimo e sarà il mio momento! Sì, ehm... volevo dire il "nostro" momento, certo... ma soprattutto il MIO!!!



Chrysa

Ehm.. no... io non sono esattamente uno dei tre saggi... Mi chiamo Chrysa e come vedete sono un'aquila, ma sono un'aquila molto preziosa. Il mio nome nella vostra lingua significa "d'oro", ma nella nostra lingua vuol dire "altezza suprema". Mi ha chiamata così proprio Filas, il grande saggio, il capo. Ma per adesso vi presento...

Agasante

È una maga alta e magra, ha il volto velato di nero. Mai nessuno ha visto i suoi occhi, neppure Filas. I suoi capelli sono molto lunghi e rossi come il fuoco. Le sue mani sono molto curate, le unghie lunghe e dipinte di argento. Abita a un paio di chilometri da Filas dopo il ponte di pietra che attraversa il torrente, in una casa ricca di oggetti stravaganti, mobili di solido legno e una quantità infinita di ampolle e alambicchi che conservano liquidi e polveri alchemiche. Agasante è la mia amata padrona. Io vivo con lei, l'aiuto e le sono fedele.



Filas



È il più vecchio. È curvo, sempre avvolto dalla sua palandrana, vive nella Sacra Montagna, è da sempre l'unico custode del Thesaurus. Sa predire il buon raccolto dell'anno e cacciare le malattie dal villaggio, mantiene la pace e la serenità a Valle Persa. Ha una lunga barba bianca, gli occhi un po' stanchi e un mare di rughe in volto. Tutti conoscono a memoria la sua frase preferita: «Solo chi possiede la conoscenza si avvicina alla saggezza. È questo il primo passo verso la felicità». Ogni anno Filas pronuncia il discorso di apertura del rito del Solstizio d'inverno, da cui si comprenderà come andrà l'anno nuovo.

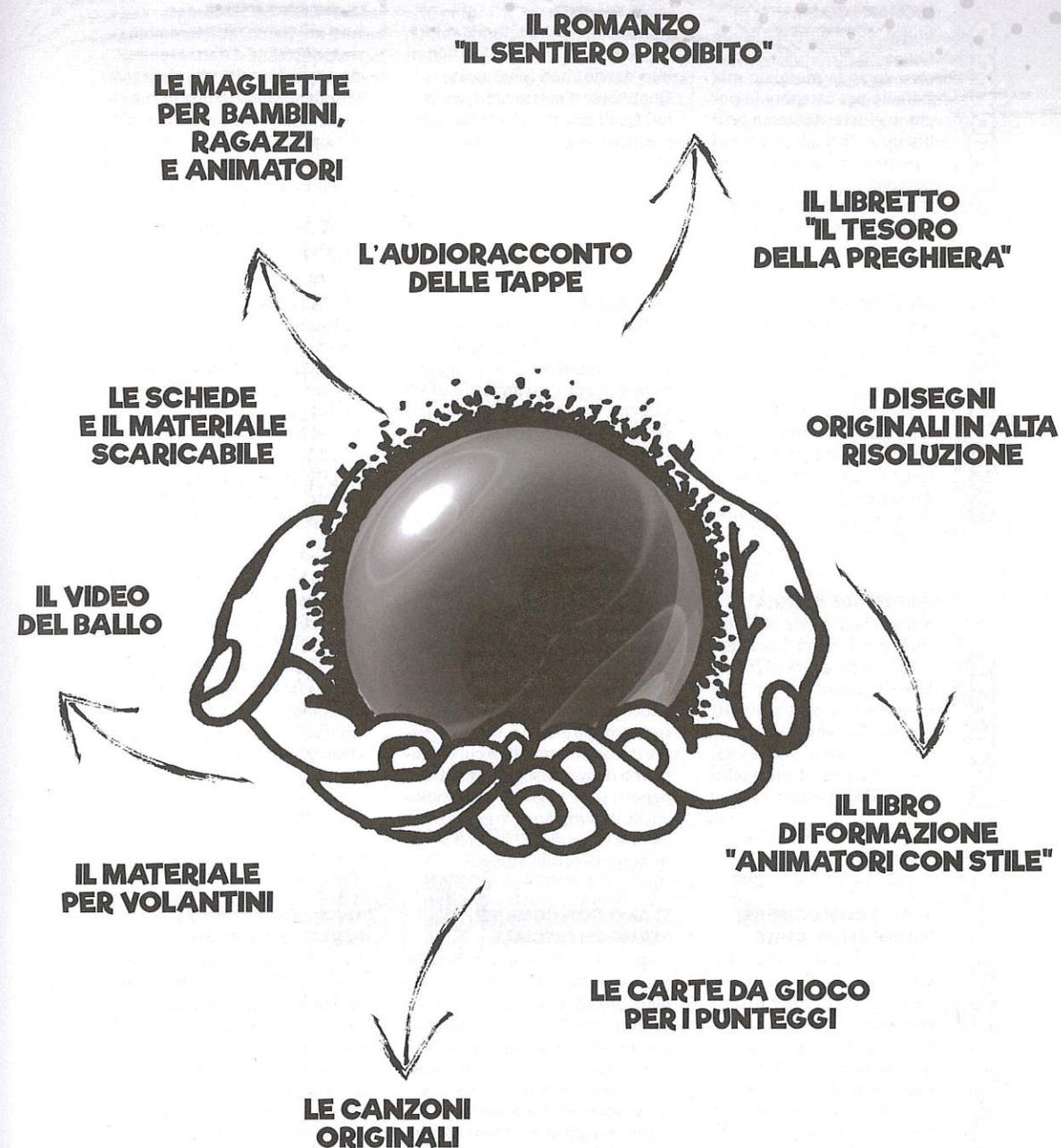
Orinteo

Abita vicino ad Agasante, in una bellissima casa, e ha un enorme laboratorio alchemico ricco di piante e di essenze. Un incidente molti secoli fa l'ha costretto su una sedia a rotelle, la sua Poltrante. Porta sempre un simpatico copricapo rotondo. Sempre di buon umore (ma non sbagliate l'accento, si chiama Orintéo), racconta spesso che si trova senza l'uso delle gambe esclusivamente per colpa sua: si sentiva sicuro di sé e invece fece un gran volo da cavallo e nessuna magia riuscì a restituirgli la possibilità di camminare.

Dice anche di aver imparato a fare della sua disabilità un grande pregio: quello di usare molto di più la mente.



Il kit per l'estate ragazzi



SCARICA LIBERAMENTE TUTTI I CONTENUTI EXTRA SU WWW.ESTALIVE.IT

GRIGLIA DEI CONTENUTI

| TAPPA | TEMA 1°-2°-3° elementare | TEMA 4°-5° elementare | TEMA medie |
|-----------------------|---|--|--|
| 1. IL CIONDOLO | PARTIAMO ovvero I MIEI MODELLI Sogni, ambizioni, tanto da imparare, strade da percorrere verso la meta: un mix difficile per ottenere la posizione giusta. Abbiamo tutti bisogno di qualcuno a cui ispirarci, da cui partire imitandolo. Quali i nostri modelli di riferimento? I nostri saggi? | PARTIAMO ovvero I MIEI TALENTI Ognuno di noi ha talenti, abilità, capacità innate. Uniti a quelli di altri danno vita a cose nuove. Quali talenti metto a disposizione? Quali aspetti del mio carattere mostro di più? Cosa mi contraddistingue? | PARTIAMO ovvero LE MIE ESPERIENZE Tutti noi siamo fatti di combinazioni di cellule e tratti ereditari, ma non solo: nella vita capitano esperienze belle o brutte che ci modellano, ci fanno essere ciò che siamo. Quali esperienze belle o brutte ci hanno formato? Quale "ciondolo" ci rimane dell'amore vissuto? Chi siamo oggi grazie a quell'amore? |
| 2. L'INCONTRO | LA BRAVURA Nella vita incontriamo spesso persone più brave di noi nello studio, nello sport, nei giochi. Come ci comportiamo nei loro confronti? Riusciamo a non essere gelosi e arrabbiati verso di loro? E quando siamo noi a essere più bravi, riusciamo a non farlo pesare agli altri? | LA LEALTÀ L'incontro con modelli spesso "ammalianti" può farci perdere di vista il concetto di lealtà, inganno o correttezza. Così imitarli e usare i talenti per diventare qualcuno sembra essere la cosa più importante. Anche a scapito degli altri. Ma è davvero la cosa più importante? Cosa vuol dire essere leali? | LA FACILITÀ Le persone che incontriamo, le esperienze fatte, stimolano le nostre idee, ci aiutano a creare un pensiero e dei valori che guidano le nostre azioni. Quando li perdiamo di vista commettiamo errori. Quali sono i nostri valori? Sono forti queste tentazioni? Quanto lasciamo i valori per raggiungere il nostro interesse? |
| 3. L'ATTESA | ASPETTARE ANNOIA Non ci piace molto aspettare. Ci piace di più fare adesso, dire ora, avere in fretta. Se no è noioso. Invece l'attesa ha tanti lati positivi. La tranquillità, qualche pensiero in più, la vicinanza. E ti gusti di più quello che guadagni, quando arriva. | LA FELICITÀ La felicità non è, non la si può toccare ma la si può vedere negli occhi delle persone, nei gesti e nelle azioni; la si può percepire nell'aria e tutti la cercano. Spesso, però, si cerca troppo in basso, tra gli oggetti e le cose materiali di cui ci illudiamo di aver bisogno. Ma questi oggetti sono in grado di riempire anche il cuore? Sono in grado di far vibrare l'anima e di lasciarci sentire leggeri e sereni a lungo? | IL DUBBIO «Il dubbio è come un ago dentro al cuore». Quante persone possono fidarsi di voi e voi di loro? Questa fiducia viene mai meno? Riusciamo a confrontarci per chiarirci? O a guardare i fatti per chiarire le parole? |
| 4. I TRE SAGGI | TI AMO COSÌ COME SEI PER ME SEI SPECIALE È bello avere qualcuno a cui volere bene, qualcuno da imitare, da voler essere come lui. Ma è così anche quando sbaglia? O quando perde? Riusciamo a voler bene a qualcuno anche nell'errore? Perché è così bello quando gli altri lo fanno con noi. | TI AMO COSÌ COME SEI PER ME SEI SPECIALE I rapporti di affetto veri si basano sull'accettazione incondizionata dell'altro. Essere speciali per qualcuno vuol dire che un altro ha visto in me cose che io talvolta non riesco a cogliere, che qualcuno mi accetta così come sono, anche quando sbaglio, anche quando perdo. Riconosco gli amici, i familiari, gli animatori che mi "vivono" così e li ringrazio. | TI AMO COSÌ COME SEI PER ME SEI SPECIALE I rapporti di affetto veri si basano sull'accettazione incondizionata dell'altro. Essere speciali per qualcuno vuol dire che un altro ha visto in me cose che io talvolta non riesco a cogliere, che qualcuno mi accetta così come sono, anche quando sbaglio, anche quando perdo. Che cosa vede in me chi mi vuole bene? Mi sento speciale ai suoi occhi? Io come mi vedo? |

GRIGLIA dei CONTENUTI

| TAPPA | TEMA 1°-2°-3° elementare | TEMA 4°-5° elementare | TEMA medie |
|----------------------|---|---|--|
| 5. LA QUTOMEA | DARE UN NOME Ognuno è stato chiamato per nome. Chiamare con il nome giusto è fondamentale, vuol dire riconoscerne l'esistenza stessa, il valore intrinseco, dare la giusta importanza. Con che nomi ci chiamiamo? Conosciamo il nome degli altri? Se ne usiamo altri, loro sono contenti? È brutto usare appellativi volgari, perché queste parole non dicono mai quello che le persone sono veramente. | DARE UN NOME Ognuno è stato chiamato per nome. Chiamare con il nome giusto è fondamentale, vuol dire riconoscerne l'esistenza stessa, il valore intrinseco, dare la giusta importanza. So chiamare per nome quello che vivo? So i nomi delle emozioni, dei sentimenti che provo? So che cosa mi accade su questa strada? | LA CONCENTRAZIONE In certi momenti non è chiara la strada da prendere, ma si devono compiere decisioni importanti: è allora necessario fermarsi e pensare. Agire d'impulso, senza meditare, può portare a soluzioni sbagliate e affrettate. Quanti momenti di silenzio e meditazione riusciamo a ritagliarci? Come reagiamo davanti ai problemi? Con chi ci consigliamo? |
| 6. L'INGANNO | GLI ADULTI I ragazzi sono stati istruiti e messi nelle condizioni di imparare, e gli adulti, ad un certo punto vogliono verificare questa preparazione e capire se potranno prendere il loro posto. Cosa vuol dire essere grandi? Cosa sapete fare da "grandi"? Cosa pensano gli adulti di voi? Cosa mostrate agli adulti che vi sono accanto? | GLI ADULTI I ragazzi sono stati istruiti e messi nelle condizioni di imparare, e gli adulti, ad un certo punto vogliono verificare questa preparazione e capire se potranno prendere il loro posto. Quando gli adulti vi mettono alla prova? Cosa pensano di voi? Cosa mostrate agli adulti che vi sono accanto? Gli adulti si possono fidare di voi? Su che cosa? | LA LIBERTÀ DI ERRORE Nonostante la certezza che qualcosa durante i festeggiamenti andrà male, i saggi lasciano correre gli eventi, lasciano la libertà, a chi sta per tradire la loro fiducia, di sbagliare e di imparare la lezione. Lasciano la libertà di scegliere e che le azioni insegnino. Cosa vuol dire lasciare liberi di sbagliare? Con te lo fanno? È giusto o sbagliato? I saggi avrebbero dovuto impedire ai ragazzi di sbagliare? |
| 7. L'INCENDIO | L'IMBROGLIO Kora tradisce Jgor, gli tende una trappola per poter primeggiare nella cavalcata, approfittando della sua ingenuità e del suo desiderio di impossessarsi del tesoro. Nella vita può capitare di essere traditi e di tradire. Cosa spinge al tradimento? Quali emozioni si provano da "traditore" e da "tradito"? Esiste il tradimento per giusta causa? | IL TRADIMENTO Kora tradisce Jgor, gli tende una trappola per poter primeggiare nella cavalcata, approfittando della sua ingenuità e del suo desiderio di impossessarsi del tesoro. Nella vita può capitare di essere traditi e di tradire. Cosa spinge al tradimento? Quali emozioni si provano da "traditore" e da "tradito"? Esiste il tradimento per giusta causa? | IL GIUDIZIO Le nostre azioni (le "pozioni" che prepariamo) sono sempre sottoposte a giudizio; a volte questi giudizi sono duri e mettono alla prova la nostra autostima e il nostro impegno. Come ci poniamo di fronte ai giudizi? Siamo in grado di accettarli come spunto di riflessione e occasione di miglioramento? Ci poniamo in tono di sfida o di rifiuto totale? |

GRIGLIA dei CONTENUTI

| TAPPA | TEMA 1°-2°-3° elementare | TEMA 4°-5° elementare | TEMA medie |
|------------------|---|---|---|
| 8. LA CAVALCATA | <p>IL BENE COMUNE La piccola Anja copre i suoi amici, prende il loro posto nella corsa e trova il coraggio per gareggiare. Mette il bene comune, la vittoria della sua squadra, al di sopra di tutto, superando paura e difficoltà. Dentro una squadra, sappiamo giocare per tutti? In classe e a casa, sappiamo impegnarci per familiari e compagni? Ci piace essere in un gruppo?</p> | <p>IL BENE COMUNE La piccola Anja copre i suoi amici, prende il loro posto nella corsa e trova il coraggio per gareggiare. Mette il bene comune, la vittoria della sua squadra al di sopra di tutto, superando paura e difficoltà. Siamo disposti a rischiare per gli altri? Quanto si può rischiare? Superiamo paure e debolezze per gli altri? Quanto conta il bene comune?</p> | <p>IL BENE COMUNE La piccola Anja copre i suoi amici, prende il loro posto nella corsa e trova il coraggio per gareggiare. Mette il bene comune, la vittoria della sua squadra al di sopra di tutto, superando paura e difficoltà. Quanto conta il bene comune? Abbiamo attenzione e impegno per l'ambiente che condividiamo con gli altri? Ci curiamo di rispettarlo? Lo sentiamo non nostro, ma di tutti?</p> |
| 9. IL LUPO | <p>RISPETTARE IL CREATO La natura dà tutti i doni necessari all'uomo per vivere, a noi non resta che rispettarla, contemplarla in silenzio e ascoltarla. Che rapporto abbiamo con la natura? Quali gesti per proteggerla e amarla? Ci fermiamo mai a osservarla? Cosa ci piace della natura?</p> | <p>IL PENTIMENTO Sulima confessa al saggio Filas le sue responsabilità e i suoi sentimenti con sincerità. Comprende di aver sbagliato e chiede perdono per aver tradito la fiducia dei saggi e per aver messo in pericolo sua sorella. So pentirmi dei miei errori? Quando sbaglio, quando mi comporto male, mi sembra qualcosa di brutto a cui devo rimediare? Sono capace di chiedere scusa di persona? Anche a Dio?</p> | <p>LA SPERANZA A volte, quando tutto è nero, ci prende la tentazione di mollare, una sfiducia totale verso tutto, l'incapacità di reagire e di affidarci a qualcuno. I saggi chiedono al popolo di credere ancora, di sperare e di consegnare a loro tutta la loro angoscia. E noi? Come reagiamo di fronte allo sconforto? Vediamo più la fatica di continuare o sentiamo più la speranza di farcela e che questa fatica finisca? Confidiamo a qualcuno queste fatiche, per chiedere aiuto e consolazione? E a Dio?</p> |
| 10. IL THESAURUS | <p>ARRIVATI ovvero L'AMORE E NON L'ODIO La madre di Jgor in passato ha perso la vita per proteggere un piccolo lupo, lo stesso protegge il giovane in un momento di difficoltà. L'amore protegge, nutre e può tutto. Quando un gesto di amore non vuole nulla in cambio e quando lo vuole? Abbiamo ricevuto gesti di amore incondizionato? Ne abbiamo compiuti? Perché si compiono gesti così?</p> | <p>ARRIVATI ovvero IL PERDONO RICHIEDE PERDONO «Chi perdona apre una strada luminosa che accoglie il pentimento e la remissione dei peccati. [...] Nessuno ha il diritto di giudicare e decidere». Il perdono è liberante, la giustizia è amore. Chiedere perdono vuol dire essere pronto a darlo, accettare che siamo tutti fragili e possiamo sbagliare.</p> | <p>ARRIVATI ovvero IL PERDONO RICHIEDE PERDONO «L'arma migliore per sconfiggere il male non è la vendetta, ma il perdono. Chi perdona apre una strada luminosa che accoglie il pentimento e la remissione dei peccati. [...] Nessuno ha il diritto di giudicare e decidere». Il perdono è liberante, per chiedere il perdono è necessario saper perdonare e comprendere la fragilità umana. Aprire il cuore, questo richiede il perdono.</p> |

Tappa 1

IL CIONDOLO



Si avvicina il solstizio d'inverno. Per Valle Persa, un villaggio sperduto in mezzo a una natura meravigliosa di prati e boschi, è il giorno più importante dell'anno. Infatti proprio nel solstizio d'inverno si tengono le tre sfide fondamentali che potrebbero decretare i tre giovani che affiancheranno i saggi nella guida del paese.

A Valle Persa tutto ruota intorno alla presenza del Thesaurus, un misterioso tesoro custodito nella Montagna Sacra e vegliato notte e giorno dai tre saggi, tre vegliardi molto, molto anziani che sono alla ricerca di chi possa affiancarli nell'importante compito di guida di Valle Persa e custodia del Thesaurus. Essi possono predire il buon raccolto dell'anno, cacciare le malattie dal villaggio, mantenere la pace e la tranquillità.

Ogni anno c'è l'opportunità per sei ragazzi di prepararsi e tentare la sfida.

Le ultime due settimane, prima del 21 dicembre, i due gruppi di ragazzi si ritirano, un gruppo nel maso della Foresta Alta e l'altro nel rifugio del Bosco Basso. Hanno ricevuto in dotazione, un anno prima, gli strumenti fondamentali per affrontare la sfida: i libri sacri e il Clant.

I ragazzi hanno avuto tutto l'anno per studiare questi sacri libri... Essi hanno un valore altissimo: da secoli vengono passati di mano in mano ai ragazzi che dovranno affrontare la sfida. Da secoli. È un onore poterli conservare e studiare per un anno pensando a chi li ha avuti prima: hanno le tracce della storia passata, non sono nuovi, alcune pagine sono più consumate di altre, vi sono anche delle macchie. Questi libri raccontano la storia di ragazzi che nei secoli hanno studiato per raggiungere i segreti degli incantesimi.

I libri sacri sono tre. Il primo è rosso, *In virtute Naturæ* (il potere della natura), e contiene la descrizione di tutte le piante e le formule magiche per ottenere pozioni speciali che conferiscono poteri altrettanto speciali e magici. Serve per vincere la sfida della pozione alchemica migliore. Il secondo libro è blu, *In arte Equitandi*, (l'arte del cavalcare). Serve per imparare tutte le regole e gli accorgimenti importanti per poter sfidare gli avversari in una gara a cavallo molto difficile. Il terzo libro è nero, *Mira lignum* (il bastone prodigioso). Insegna tutte le formule magiche che permettono di maneggiare l'altro prezioso strumento che ciascuno riceve in dotazione: il Clant, un bastone di legno dal pomello d'oro con il quale si possono ottenere ben sei magie...

Le copertine dei tre libri, inoltre, ricordano l'obiettivo finale: il Thesaurus. Si tratta di un cerchio di pietra con all'interno due serpenti di giada uniti nel morso di una sfera. I serpenti, di forma robusta, sostengono un sarcofago di marmo sul quale è incisa una scritta: "In Silentio Sapientia" (la saggezza del silenzio). Lì è custodito il Thesaurus. Questo è anche il simbolo di Filas, il più importante dei tre Saggi, che vive proprio nella Montagna Sacra in cui si trova il Thesaurus.

Filas è temuto e amato. Tutti a Valle Persa conoscono a memoria la frase che lui ama ripetere e desidera che tutti tengano sempre molto presente: «Solo chi possiede la conoscenza si avvicina alla saggezza. È questo il primo passo verso la felicità». Per questo i giovani candidati ogni anno studiano attentamente i tre libri e tentano in tutti i modi di appropriarsi di tutte le conoscenze possibili, sperando di essere quelli che il Destino vorrà accanto ai tre saggi.

Ormai sono secoli che nessuno riesce nell'impresa, nessuno dei giovani candidati (devono essere rigorosamente minorenni) si è mai dimostrato all'altezza, ma il rito del solstizio comunque ha sempre garantito la pace e l'armonia di Valle Persa.

Tranne una volta, cento anni prima. Nessuno sa con certezza se sia verità o leggenda, ma tutti parlano di un ragazzo che perse la vita nel tentativo di entrare nella Montagna Sacra.

Per arrivarci è necessario prima oltrepassare l'Arco dei Tronchi Vivi, intrecciati tra loro a formare una specie di cancellata strettissima che il fuoco non può incendiare. Pare che cento anni fa un giovane fosse riuscito a oltrepassare l'Arco dei Tronchi Vivi per incamminarsi nel Sentiero Proibito. I lupi però l'avevano fermato. Il suo cavallo tornò indietro vivo, ma sia nel paese si dice che il ragazzo sia stato sbranato dai lupi di guardia alla Montagna Sacra.

Questa leggenda, o storia vera che sia, mette non poca trepidazione nei ragazzi che devono gareggiare e anche nelle loro famiglie.

I saggi però invitano alla calma e alla concentrazione: chi ha studiato e si impegna a rispettare tutte le leggi non deve temere nulla: «Solo chi possiede la conoscenza si avvicina alla saggezza. È questo il primo passo verso la felicità».

Mancano due giorni al solstizio d'inverno.

I tre saggi, Filas, Orinteo e Agasante avranno il compito di ispezionare i concorrenti sull'utilizzo del Clant, di assaggiare i filtri magici da loro composti e sorvegliare sulla gara a cavallo perché siano rispettate le regole.

Tutto sembra procedere secondo le previsioni, ma qualcosa turba il loro animo, come se qualcuno avesse in mente di trasgredire qualche regola... Una parola aleggia tra le loro menti: tradimento...

giochiamo?

Il ciondolo a metà

SCOPO

Ricomporre la metà del ciondolo di Jgor superando tutte le avversità incontrate nel miglior modo possibile.

REALIZZAZIONE

Ogni squadra, in *Sfida solitaria* (vedi indicazioni a pp. 142-143), dovrà superare le prove proposte dai personaggi per recuperare il ciondolo di Jgor. I personaggi saranno sparsi lungo tutto il campo di gioco e dovranno far fare una prova alla squadra che li trova e dare un punteggio in base alla partecipazione della squadra e alla qualità della prova svolta. Superata la prova verrà consegnata alla squadra una parte del ciondolo, con un punteggio che verrà confrontato con i punteggi delle altre squadre.

PERSONAGGI

FILAS: muoverà il bastone, il Clant, in 4 direzioni e ad ogni direzione corrisponderà una mossa che la squadra dovrà eseguire: *alto* (la squadra dovrà abbaiare), *basso* (la squadra dovrà miagolare), *destra* (la squadra dovrà grugnire), *sinistra* (la squadra dovrà starnutire). Il personaggio, dopo aver dato gli ordini da eseguire, muoverà il bastone in modo casuale con cambi repentini per trarre in inganno chi svolge la prova;

ORINTEO: tutti i componenti della squadra dovranno saltellare per un minuto cantando come se fossero in uno stadio: *Uno di noi, Orinteo è uno di noi, uno di noooooi...*;

AGASANTE: ogni componente della squadra dovrà svolazzare per un minuto come se fosse un'aquila gigante, seria e ficcanaso;

JGOR: la squadra dovrà ridere a crepapelle per un minuto;

SULIMA: la squadra dovrà trasformarsi fisicamente in un elettrodomestico gigante;

ANJA: la squadra dovrà trasformarsi fisicamente in una grande pizza;

KORA: la squadra dovrà trasformarsi in uno zoo dove ognuno sarà un animale diverso dall'altro;

LASO: la squadra dovrà trasformarsi fisicamente in un monumento famoso;

ZEMO: la squadra dovrà trasformarsi in una banda musicale, e ognuno dovrà essere uno strumento diverso.

Alla fine del gioco la squadra dovrà riunirsi per comporre il ciondolo. Il punteggio finale verrà calcolato in base alla velocità delle squadre nel finire le prove e ai punteggi ottenuti a ogni singola prova.

Scoprire la frase

SCOPO

Decodificare correttamente la scritta misteriosa, scontrandosi con le altre squadre.

REALIZZAZIONE

In questa *Manche brillante* (vedi indicazioni a pp. 142-143) la squadra dovrà decodificare nel minor tempo possibile la frase misteriosa che trovate a fondo pagina: «Solo chi possiede la conoscenza si avvicina alla saggezza. È questo il primo passo verso la felicità».

Il gioco è diviso in tante *manche*. In ogni *manche* il grande saggio deve fare 3 estrazioni dai libri (contenitori o libri antichi). Anzitutto estrae dal libro *In Virtute Natura* la squadra che deve giocare, poi, dal libro *In Arte Equitandi*, la prova da superare; se la prova viene superata viene estratto dal libro *Mira Lignum* un indizio per decifrare il messaggio misterioso.

Volendo, in ogni *manche* possono giocare tutte le squadre e la sfida può essere diversa per tutti o uguale per alcune squadre, a seconda della prova estratta.

Le prove da superare si svolgono in modalità *Sfida semplice* e sono:

- *prova 1:* percorso a staffetta con passetto da cinese (mani giunte, suole che strisciano oppure gambe rigide);
- *prova 2:* coro in cui tutti devono cantare l'Inno d'Italia;
- *prova 3:* scrivere il nome della propria squadra utilizzando tutte le scarpe;
- *prova 4:* girare su se stessi per 30 secondi, alla velocità che si vuole e calciare un pallone in porta facendo gol;
- *prova 5:* scartare delle caramelle con i piedi;
- *prova 6:* palleggiare con un palloncino senza farlo cadere (20 palleggi).

Ogni squadra ha qualche secondo per decidere chi sarà in grado di affrontare la prova, qualora servisse un campione. Il saggio avrà degli aiutanti giudici per controllare che la prova venga svolta correttamente. Terminata la prova, si procede a pescare un indizio per decifrare la scritta misteriosa.

Si ricomincia quindi da capo con l'estrazione della squadra e della prova da affrontare.

Vince la squadra che per prima che decifra la scritta misteriosa (anche senza tutti gli indizi).

MESSAGGIO CIFRATO (4, 3, 8, 2, 10, 2, 8, 4, 8, 1, 6, 2, 5, 5, 2, 8)

€%?% ∞∞α Ω%€€α▲♥▲ ?▶ ∞%■%€∞▲■◀▶

€α ▶◆◆α∞α■▶ ▶??▶ €▶▼▼▲◀◀▶ ▲ ∑↑▲€∞%

α? Ω↓α∩% Ω▶€€% ◆▲↓%€ ?▶ —▲?α∞α∞▶

INDIZI

S=€ O=% L=? C=∞ H=∞ I=α P=Ω E=▲ D=♥ A=▶
N=■ Z=◀ V=◆ G=▼ Q=∑ U=↑ T=∞ R=↓ M=∩ F=—

Partiamo ovvero i miei modelli

«Solo chi possiede la conoscenza si avvicina alla saggezza. È questo il primo passo per la felicità – come vedi me la ricordo perfettamente». Jgor si morse le labbra ripetendo le parole che il grande saggio pronunciava ogni anno, durante il discorso per il solstizio d'inverno. «Esatto. Noi dobbiamo fare quel primo passo, conquistare i saggi e apprendere nuove tecniche alchemiche e magiche», ribatté la ragazza. (Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 9)

Q FOCUS

Tutti abbiamo dei sogni, delle ambizioni e dei modelli da seguire, strade da percorrere per arrivare alla nostra meta. Tutta la vita e le nostre conoscenze sono frutto di pazienza, studio, ispirazione: un mix di ingredienti che combinati tra loro danno la pozione giusta, ci aiutano a diventare ciò che vorremmo. È importante fermarsi a pensare e immaginarsi un futuro, perché questo permette di dare una direzione ai nostri passi, e avere uno scopo per cui valga la pena impegnarsi e faticare.

🗣️ ANIMATORI CON STILE

Durante l'estate ragazzi voi animatori sarete un po' i "saggi" da imitare, i modelli ai quali i bambini si ispireranno per compiere le loro azioni. Per questo motivo dovrete fare attenzione a ciò che dite e fate, siate coerenti e non agite pensando di avere "privilegi" solo perché siete animatori. Voi, in quanto saggi, dovrete essere i primi a comportarvi in maniera rispettosa e a impegnarvi: date il buon esempio!

Pensaci su...

- Quali sono i miei sogni più grandi?
- Quali sono i miei modelli di riferimento? I miei "saggi"?
- Perché seguo quel modello? Che cosa ha di buono?

Attività

SOGNI E SAGGI

Ogni bambino avrà il compito di disegnare o scrivere il sogno e il saggio, il modello al quale si ispira.

Può essere il sogno della vita o un desiderio per le settimane di estate ragazzi, il modello, il "saggio" è la persona a cui si ispira per compiere le azioni quotidiane o la persona alla quale vorrebbe somigliare.

I sogni, alla fine dell'attività, potranno essere riposti in una scatola/cassetto di cartone che sarà chiusa e utilizzata come offerta durante la celebrazione eucaristica di inizio/fine estate ragazzi.

📎 MATERIALE

Fogli bianchi, penne, pennarelli o matite, scatola di cartone per il cassetto, nastro adesivo.

📺 MEDIATECA

Cartone animato Zootropolis

Cartone animato Sing

Canzone Sogni grandiosi - Bandabardò

Canzone La strada in salita - The Sun

👉 DICE IL SAGGIO

Fortunata volava solitaria nella notte amburghese. Si allontanava battendo le ali con energia fino a sorvolare le gru del porto, gli alberi delle barche, e subito dopo tornava indietro planando, girando più volte attorno al campanile della chiesa. «Volo! Zorba! So volare!», strideva euforica dal vasto cielo grigio. L'umano accarezzò il dorso del gatto. «Bene, gatto. Ci siamo riusciti!», disse sospirando. «Sì, sull'orlo del baratro ha capito la cosa più importante», miagolò Zorba. «Ah sì? E cosa ha capito?», chiese l'umano. «Che vola solo chi osa farlo», miagolò Zorba.

(Luis Sepúlveda, *La gabbianella e il gatto*)

Partiamo... i miei talenti

Jgor ci stava bene nel maso di legno e pietra, era il suo rifugio dove praticare l'arte magica con Sulima e sua sorella più piccola, Anja. Era già la seconda volta che i tre alloggiavano nella modesta dimora della Foresta Alta, il loro legame sembrava ormai indissolubile.

(Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 4)

Q FOCUS

Ognuno di noi ha talenti, abilità, capacità innate e apprese che, unite a quelle degli altri, danno vita a nuove esperienze, nuove "pozioni". Quando si gioca in squadra il gruppo è più della somma delle singole parti: mettendo insieme studio, buoni ingredienti e le abilità di ognuno si otterranno senz'altro risultati migliori.

ANIMATORI CON STILE

Ecco, è arrivata l'estate ragazzi, l'occasione per voi animatori di mostrare i vostri talenti, le vostre abilità personali, di metterle a disposizione dei bambini e del gruppo animatori.

Attenzione a non cedere, però, al falso mito della spontaneità. Animare è una passione che scaturisce naturalmente, ma ha bisogno di allenamento. Fissatevi delle mete su almeno due punti:

- quanto tempo nell'arco della giornata dedico al massimo all'animazione, all'uso pieno dei miei talenti?
- quanto cresco ogni giorno su un certo talento che sento più debole e voglio migliorare?

Condivideteli con gli altri e insieme verificatevi.

Pensaci su...

- Appartengo a un gruppo? Quale?
- Cosa creiamo insieme? Quali "pozioni"?
- Quanto impegno e quanto studio dedico al mio gruppo?
- Quali aspetti del mio carattere mostro di più? Cosa mi contraddistingue?

Attività

PUZZLE DEI TALENTI

Per ogni gruppo predisporre un puzzle bianco. Ogni bambino riceverà due pezzi di puzzle, in uno disegnerà il talento che mette a disposizione di uno dei gruppi dell'estate ragazzi (squadra dei giochi, gruppo formativo, gruppo tempo libero...), mentre nel secondo pezzo disegnerà se stesso e la caratteristica che vorrebbe migliorare con lo studio e l'impegno. Alla fine, con una sorta di rito, ognuno unirà i propri pezzi con quelli degli altri, andando così a costruire il puzzle dei talenti e delle caratteristiche di ognuno.

MATERIALE

Cartellone per puzzle, pennarelli, matite, nastro adesivo.

MEDIATECA

Cartone animato *Kung fu Panda 3*

DICE IL SAGGIO

I nostri talenti sono il dono che Dio ci dà...

Cosa facciamo dei nostri talenti è il nostro dono a Dio.

(Leo Buscaglia)



Partiamo... Le mie esperienze

Quel ciondolo rotto rappresentava tutto l'amore che a Igor restava di sua madre. Sebbene metà del gingillo fosse andata persa nell'incidente, per lui era di un valore insostituibile. Conservò il racconto di sua madre come un segreto da custodire.

(Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 9)

Q FOCUS

Tutti noi siamo fatti di combinazioni di cellule e tratti ereditari, ma non solo; nella vita capitano esperienze belle o brutte che ci modellano, ci fanno essere ciò che siamo. Portiamo con noi "ciondoli", ricordi di ciò che è stato, tracce d'amore che ci hanno cambiato la vita e ci hanno insegnato nuove cose.

ANIMATORI CON STILE

Inizia l'oratorio estivo e certamente potrà essere anche quest'anno occasione forte di incontro, di scoperta, di esperienze significative che potranno segnarci. Si direbbe «esperienze che non si dimenticano». In realtà, molte si dimenticano in fretta, prima che diventino ricordo vero ed esperienza concreta. Allora possiamo, per esempio:

- tenere un diario/taccuino giornaliero o almeno settimanale dei momenti più significativi di questo periodo;
- ringraziare il Padre per ognuna delle notazioni che ci porremo;
- avere cura di creare fin dai primi giorni un racconto per immagini, fotografico dell'oratorio, che comprenda le attività, i ritratti, ma prima di tutto le relazioni.

Pensaci su...

- Quali esperienze belle o brutte ci hanno formato?
- Quale "ciondolo" ci rimane dell'amore vissuto?
- Chi siamo oggi grazie a quell'amore?

Attività

IL CIONDOLO

L'attività ha il compito di far riflettere i ragazzi sulla loro vita e sulle esperienze d'amore vissuto. Mettere a disposizione dei ragazzi pasta modellabile o pasta di mais o semplicemente fogli bianchi e colori per creare il proprio ciondolo, ovvero un piccolo oggetto o disegno che ricordi l'atto d'amore più importante, l'esperienza che ha contato di più nella loro vita e che vogliono tenere a mente, che vogliono custodire «come un segreto».

N.B.: questa attività può essere importante per i ragazzi e potrebbe smuovere tanti ricordi: accogliete i racconti dei ragazzi e invitateli a trovare il bello nelle esperienze che portano.

MATERIALE

Pasta modellabile o pasta di mais, fogli bianchi, pennarelli, eventuali fili per trasformare i ciondoli in collane o bracciali.

MEDIATECA

Canzone *Siamo chi siamo* - Ligabue;
Canzone *Il mestiere della vita* - Tiziano Ferro
Cartone animato *Up*
Cartone animato *Frozen*

DICE IL SAGGIO

Respingere le proprie esperienze equivale ad arrestare il proprio sviluppo; rifiutare le proprie esperienze significa porre una bugia sulle labbra della propria vita. Non è meno che rinnegare l'Anima.

(Oscar Wilde)

preghiamo

SALMO 27 (26)

Il Signore è mia luce e mia salvezza:
di chi dovrei aver timore?

Il Signore difende la mia vita:
di chi dovrei avere paura?

Ho chiesto al Signore una cosa,
che desidero con tutte le mie forze:
abitare nella casa del Signore
tutti i giorni della mia vita,
per contemplare la bellezza del Signore
e ammirare il suo santuario.

Nella sua dimora mi offre riparo
anche quando le cose vanno male.
Mi nasconde nel segreto della sua tenda,
mi innalza sopra una roccia.

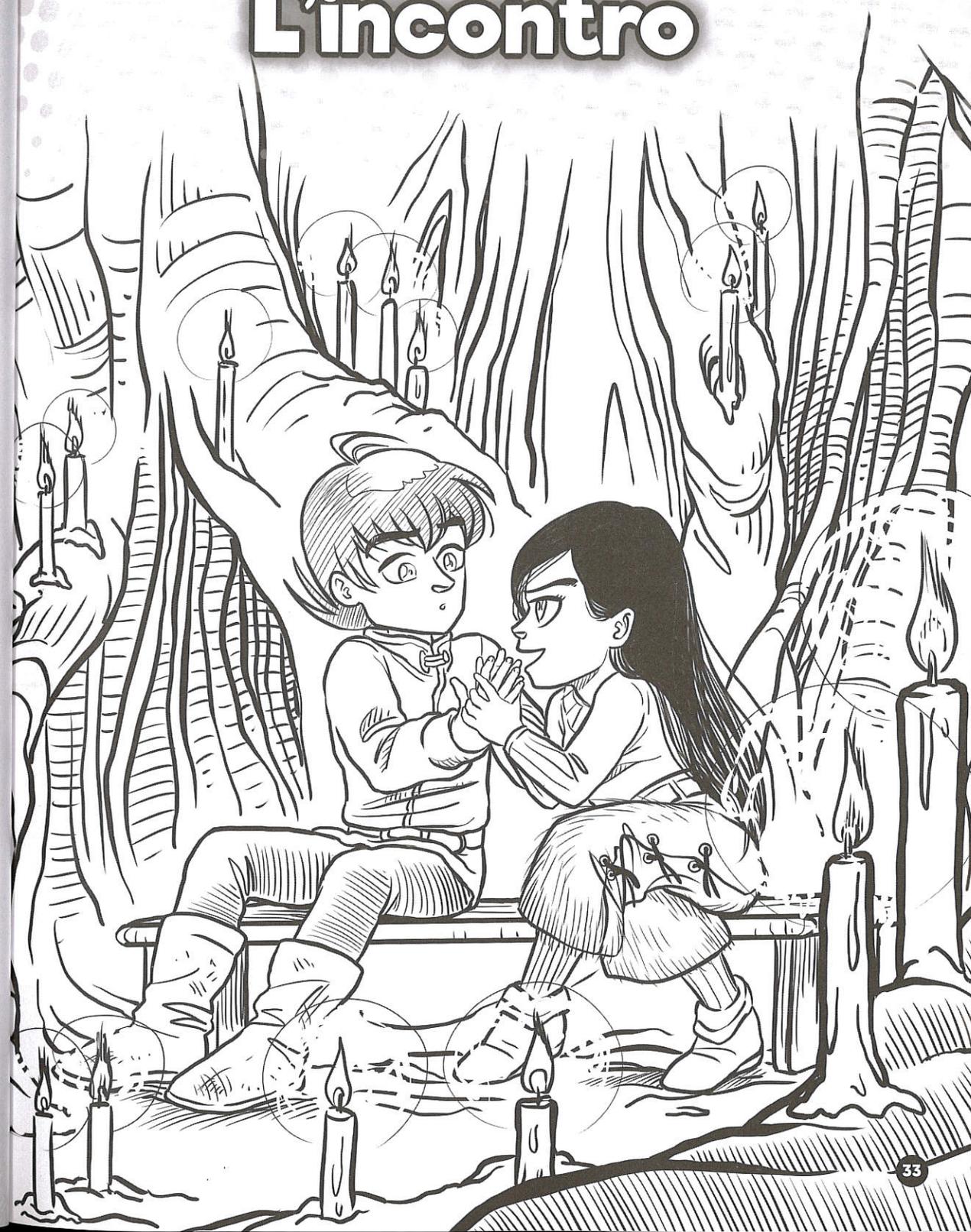
DAL VANGELO DI GIOVANNI (1,35-51)

Il giorno dopo Giovanni stava ancora là con due dei suoi discepoli e, fissando lo sguardo su Gesù che passava, disse: «Ecco l'agnello di Dio!». E i suoi due discepoli, sentendolo parlare così, seguirono Gesù. Gesù allora si voltò e, osservando che essi lo seguivano, disse loro: «Che cosa cercate?». Gli risposero: «Rabbi - che, tradotto, significa Maestro -, dove dimori?». Disse loro: «Venite e vedrete». Andarono dunque e videro dove egli dimorava e quel giorno rimasero con lui; erano circa le quattro del pomeriggio.

COMMENTO

Avere dei modelli non significa per forza avere una debole personalità e doversi rifare a qualcun altro o scimmiettare il divo del momento. Avere dei modelli sui cui passi indirizzare la propria vita, avere qualcuno più grande e significativo che ci precede nel cammino è una condizione fondamentale per crescere bene e felici. È quella persona che, da grande, senti di voler eguagliare, come il Battista lo era per quei due ragazzi. Persone che il Signore mette sulla tua strada per starti vicino tramite loro, e tu senti intimamente qualcosa che ti dice: «Ascoltali, portano da me».

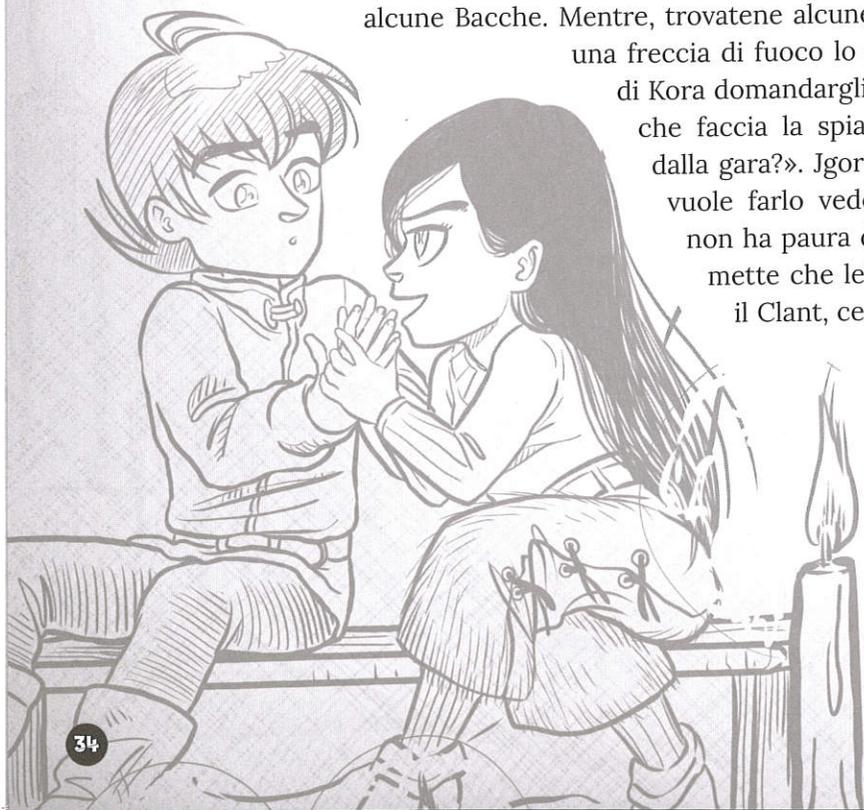
L'incontro



La storia

L'ora delle gare si avvicina. Nel maso di Foresta Alta l'abile Sulima è quasi soddisfatta del filtro che bolle in pentola, ma improvvisamente si rende conto che per rendere la bevanda davvero vincente servono le Bacche Molli. È un bel problema: sta per alzarsi una tempesta di neve e le Bacche Molli si trovano nella zona del Baskio, infestata dai lupi, al Bosco Basso: se gli avversari dovessero accorgersene... È proibito comunicare con gli avversari prima della gara, e invadere il loro territorio... Ma Jgor non ha paura: mancano le Bacche Molli? Lui le procurerà. In effetti è l'unico che potrebbe davvero tentare di sfidare persino i lupi: ha sempre avuto la sensazione che i lupi in qualche modo non gli volessero male...

Sale sul suo bellissimo cavallo bianco e si avventura alla ricerca di alcune Bacche. Mentre, trovatene alcune, le infila nella sacca, una freccia di fuoco lo sfiora e sente la voce di Kora domandargli: «Che ci fai qui? Vuoi che faccia la spia e Filas ti squalifichi dalla gara?». Jgor è spaventato ma non vuole farlo vedere. Dice a Kora che non ha paura di nulla: anche se ammette che lei è in gamba ad usare il Clant, certamente non potrà battere la sua abilità. Kora, provocata, diventa aggressiva e i due finiscono in una specie di lotta fatta di comandi al Clant e dell'abilità a



scansarsi dai colpi o dal fuoco... Alla fine Jgor ha una ferita al braccio mentre lei è un po' bruciacchiata: un sostanziale pareggio.

Kora allora dice a Jgor: «Vuoi semplicemente vincere la sfida e avere dalla tua parte Filas, Orinteo e Agasante o vuoi molto di più?». Jgor è sorpreso: cosa si può desiderare di più che vincere la sfida e affiancare i tre saggi? Kora lo invita a seguirla e arriva a un nascondiglio segreto molto originale: l'interno di una quercia. A questo punto Jgor la ascolta: «Ti sembra giusto che noi ci distruggiamo di studio e lavoro per cercare di vincere la sfida e mai nessuno sia riuscito a vincerla? Ti pare giusto che noi abbiamo dei Clant di legno mentre i tre saggi ce li hanno di cristallo? Loro hanno tutto e noi ci illudiamo di poter essere all'altezza dei loro desideri, ma non vincerà mai nessuno... E non dimenticare che qualcuno è morto...».

Jgor non crede alle sue orecchie: veramente la mente di Kora è così perfida da esprimere tanto sospetto e tanta diffidenza verso i tre saggi? Ma al riferimento al giovane morto la interrompe: «Ma che dici? Quella è una leggenda inventata per spaventare i bambini e per invitarci a non trasgredire le regole!»

Kora continua: «Certamente imparare rudimentali formule magiche e creare nuove pozioni è qualcosa, ma poi? Pensi che qualcuno vincerà quest'anno? Ah, ah, ah! Secondo me è tutta una presa in giro. Dimmi, se hanno tutta la magia possibile perché non ce la insegnano? Hanno il dono di non morire. Hanno tutto, possono tutto, sanno tutto... Non è giusto!».

Allora Jgor va diretto al dunque: «Ma tu cosa vuoi?». «Il Thesaurus!». Jgor rimane a bocca aperta. «Ma tu sei fuori! Non ci riuscirai mai! Non si può raggiungere la Sacra Montagna, non si può oltrepassare l'Arco dei Tronchi Vivi, entrare nel Sentiero Proibito, salire fino alla grotta di Filas... Orinteo e Agasante non te lo permetteranno...».

Ma Kora non molla: «Se mi aiuti sono sicura che io e te possiamo farcela. In fondo siamo i più bravi di tutti...». Kora continua a parlare e Jgor a poco a poco sembra avere sempre più l'impressione che non abbia torto: possedere il Thesaurus significa possedere la ricchezza. Pensa che la ricchezza dia la felicità... Chiede a Kora di spiegare il piano. Lei gli chiede solo di fidarsi e a poco a poco gli spiegherà cosa fare. Ma quando? Kora sentenza: «Il solstizio d'inverno è il momento più adatto». Jgor è sconvolto: il Thesaurus per lui è davvero tutto, è convinto che gli cambierà la vita. Una stretta di mano.

Poi via, ognuno alla propria sede, dai propri compagni, con un segreto nel cuore pesante come un macigno.

giochiamo?

Scontro al Baskio

SCOPO

Catturare ed eliminare più avversari possibile.

REALIZZAZIONE

Proposto in *Sfida semplice* o *complessa*, *Manche temporale* o *Colosseo*.

Le squadre si dispongono in fila ai lati opposti del campo da gioco.

A ogni ragazzo viene dato un ruolo ben preciso e, per eliminare gli avversari, si deve muovere secondo le caratteristiche del proprio personaggio. I personaggi e le caratteristiche sono:

LUPO: corre a quattro zampe;

FRECCIA DI FUOCO: corre lateralmente incrociando i piedi;

FUNGO DI FUMO: corre balzando con i piedi uniti;

BACCA: corre usando solo una gamba;

CHRYSA: corre mantenendo le mani sui polpacci;

VATEA: se viene toccata, tutta la squadra, mantenendo il proprio personaggio può aiutarla a prendere l'avversario. Si muove facendo i passi uniti, cioè facendo toccare sempre il tallone e la punta dell'altro piede. (Questo personaggio è utilizzato solo da un componente della squadra).

Ognuno può sistemarsi in modo casuale sulla linea di gioco, ma può entrare in campo solo se chiamato dall'arbitro o se toccato da un avversario.

Il gioco si svolge in modo alternato: la squadra A attacca e la B difende, poi la squadra B attacca e la A difende e così via fino al termine del tempo o degli avversari.

Dopo aver chiarito quale squadra parte per prima, l'arbitro estrae un biglietto su cui è scritto il nome di un personaggio. Il nome estratto viene urlato a gran voce e quindi chi è stato chiamato può iniziare l'attacco: entra in campo e tocca uno degli avversari che sono sulla linea di fondo, poi fugge cercando di tornare alla propria base.

Chi viene toccato, muovendosi come il proprio personaggio esige, dovrà cercare di toccare di nuovo l'avversario prima che rientri nella propria base per eliminarlo dal gioco, altrimenti viene eliminato lui stesso. È importante cercare di non rivelare il proprio personaggio fino a quando non si è chiamati in causa.

Chi viene eliminato, per rientrare, deve svolgere delle prove extra fuori dal campo di gioco (ad esempio esercizi di yoga, pilates, fitness; una sorta di simpatico allenamento per essere più preparati per la sfida successiva!). Oppure acquisisce altre difficoltà.

Il numero dei personaggi deve essere equo: per esempio se la squadra è composta da 26 giocatori ci saranno 5 Lupo, 5 Freccia di Fuoco, 5 Fungo di Fumo, 5 Bacche, 5 Chrysa, 1 Vatea.

Il gioco finisce allo scadere del tempo oppure quando tutti i personaggi di una squadra sono stati eliminati.

L'antica leggenda

SCOPO

Guadagnare secondi preziosi per poter ascoltare un'antica leggenda.

DESCRIZIONE

In questo gioco viene proposta la *Sfida totale*.

Si ascolta la storia dell'antica leggenda.

Il narratore interrompe ogni volta che terminano i secondi. Può essere una registrazione audio o video, il racconto di un personaggio che può essere più simpatico e coinvolgente, un mimo o una statua che parla.

Ogni squadra è dotata di un rotolo di nastro colorato diverso dagli altri (non è necessario che sia di qualità o molto spesso). Ogni giocatore all'inizio del gioco deve avere a disposizione un pezzo di nastro lungo 50 cm che gli penzola come se fosse una coda.

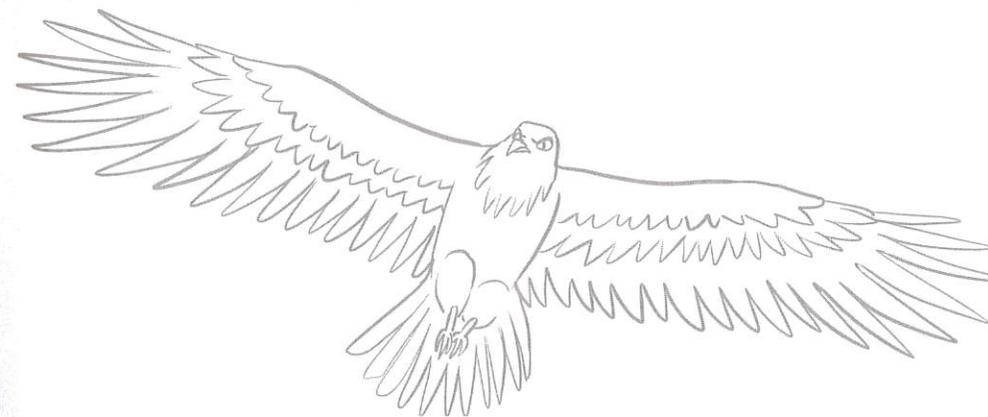
Lo scopo del gioco è sottrarre all'avversario il codino. I bimbi più piccoli possono usare entrambe le mani, i grandi delle scuole elementari una mano sola. Per sfidare è necessario toccare con una mano l'avversario. Chi riesce a sfilare il nastro lo porta al proprio capitano che dovrà formare una corda. Ogni metro di corda formata dai colori avversari corrisponde a 10 secondi di racconto. Chi rimane senza codino torna nella propria base, e se ne fa dare un altro e così può ricominciare a giocare.

Per ascoltare la leggenda bisogna prenotarsi presso l'Arco dei Tronchi Vivi e vince naturalmente la squadra che per prima ascolta tutto il racconto. Ogni capitano, in base ai metri di nastro raccolti, può decidere quando ascoltare il racconto, a pezzi oppure tutto insieme.

Al termine della prova, la *performance* di recitazione viene riproposta davanti a tutti; per rendere ancora più simpatico il racconto, si può mimare la scena chiamando in causa attori improvvisati.

MATERIALE

Nastro per fare le code, cronometro, storie leggendarie a piacere.



Bravura

Nonostante tutto pensò che Kora aveva coraggio e lo studio sui tre libri dei saggi l'aveva fatto in modo approfondito. I primi rudimenti dell'arte magica li conosceva bene. Era dunque la vera leader dei ragazzi del Bosco Basso. (Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 21)

Q FOCUS

Nella vita incontriamo spesso persone più brave di noi nello studio, nello sport, nei giochi. Questo può suscitare un po' di gelosia, di invidia e il desiderio di diventare come lui/lei o addirittura di superarlo. Non sempre ci fermiamo a capire che cosa c'è dietro la bravura di una persona: l'inganno o l'impegno?

👤 ANIMATORI CON STILE

Ogni bambino racchiude in sé un talento, è bravo a fare qualcosa, però non sempre è in grado di vederlo. La bravura di alcuni spesso mette in ombra quella degli altri che si sentono intimoriti e non riescono a far emergere le proprie capacità. Durante la giornata prendetevi cura di sottolineare i talenti e le capacità dei bambini, dategli "rinforzi" positivi. Aiutare un amico in difficoltà, fare un bel disegno, non sprecare il cibo sono tutte azioni in cui ciascuno può sentirsi bravo!

Pensaci su...

- Come ci comportiamo nei confronti delle persone più brave di noi?
- Riusciamo a non essere gelosi e arrabbiati verso di loro?
- Quanto ci lasciamo incantare/influenzare/convincere?
- E noi in cosa siamo bravi?
- E quando siamo noi a essere più bravi, riusciamo a non farlo pesare agli altri?

Attività

UN MINUTO PER VINCERE

Tutti sono bravi a fare qualcosa, non esistono persone bravissime in tutto. Ecco un gioco che permetterà ai bambini, dopo la riflessione, di sperimentare la propria bravura.

Formate due squadre, ogni concorrente giocherà per la propria sfidando un avversario in un testa a testa. Ci saranno tante piccole prove della durata massima di un minuto (la durata può variare a seconda della prova) e ciascun giocatore potrà giocare solo una volta per dimostrare la sua bravura o accettare quella dell'altro.

Esempi di prove:

- la battaglia dei galli (accovacciati uno di fronte all'altro con le mani intrecciate con quelle dell'avversario, vince chi riesce a far cadere per primo l'altro);
- scalpo (vince chi riesce a sfilare per primo la striscia di stoffa, lo scalpo, infilata nei pantaloni dell'avversario a mo' di coda);
- la battaglia delle parole (vince chi in un minuto pronuncia più parole che iniziano con una certa lettera);
- separa la pasta (vince chi per primo separa 2/3 formati di pasta in un piatto);
- domande e indovinelli (vince chi risponde al maggior numero di domande in un minuto o più).

📺 MEDIATECA

Film *Kung Fu Panda*

Film *The karate kid la leggenda continua*

👍 DICE IL SAGGIO

Il talento è un dono di Dio, ma poi tu ci devi lavorare sopra.

(Goran Ivanišević, tennista croato)

Lealtà

La stretta di mano siglò il nuovo patto. Jgor cedette alle lusinghe per avere quel tutto che gli avrebbe cambiato la vita e onorato la memoria di sua madre. Fu l'incontro che stravolse ogni regola di lealtà. (Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 33)

Q FOCUS

L'incontro con modelli spesso "ammalianti" può farci perdere di vista il concetto di lealtà, inganno o correttezza. Così imitarli e usare i propri talenti per diventare qualcuno sembra essere la cosa più importante. Anche a scapito degli altri. È davvero così?

🗨️ ANIMATORI CON STILE

Nella foga delle attività e nel divertimento della compagnia, spesso capita di venire meno al dovere della lealtà anche durante l'animazione, dando un brutto esempio ai bambini e i ragazzi. Si dice che si sta solo scherzando, ma in realtà si sta scadendo. Cerchiamo di mantenere fedeltà al nostro obbligo di correttezza, con comportamenti chiari come, ad esempio:

- non accettare inganni nei giochi, neppure da parte della propria squadra, e ancor meno farli;
- in caso di lite tra bambini, ascoltare tutte le parti, anche quando la ricostruzione dell'accaduto pare scontata;
- non contraddire mai un altro animatore davanti ai ragazzi o alle famiglie...

Pensaci su...

- Cosa vuol dire essere leali?
- Perché si è leali? Cosa si guadagna?
- I nostri interessi personali sono sempre più importanti di quelli degli altri?

Attività

PERCORSO LEALE (CACCIA ALLA META)

Il gruppo sarà diviso in due squadre che devono "rubare" la bandiera avversaria. Le squadre stanno una di fronte all'altra in un campo diviso a metà; all'estremità di ciascuna metà campo c'è una bandiera da rubare entrando nel campo avversario senza esser presi. Chi viene preso va in una prigione.

Nella prigione alcuni giocatori individuati dagli animatori, all'insaputa dei compagni, tentano di "corrompere" gli avversari catturati dicendo che chi rinuncia riceverà in cambio delle ricompense. Se accettano, escono dal gioco, altrimenti restano prigionieri e possono essere liberati dai compagni.

Per uscire di prigione un compagno deve entrare senza esser acchiappato e toccare loro la mano. Poi potranno tornare nella propria metà campo salvi.

N.B.: i bambini con il compito di "corrompere" non dovranno dire nulla ai propri compagni. Ma, al termine della partita, chi ha accettato la corruzione non riceverà nulla, mentre chi ha giocato lealmente riceverà una ricompensa, dettaglio ovviamente da non comunicare ai bambini fino alla fine, per evitare di compromettere la riuscita del gioco. Seguirà la discussione.

📎 MATERIALE

Nastro per delimitare il campo, bandiere per la meta, eventuali ricompense.

📺 MEDIATECA

Cartone animato *Il regno di Ga'Hoole. La leggenda dei guardiani*

Canzone *Io credo nel noi* - Gen Verde

👍 DICE IL SAGGIO

Il bambino impara ciò che vive.

Se vive nel rimprovero, diverrà più intransigente. Se vive nell'ostilità diverrà più aggressivo. ... Se vive nella stima diverrà più sicuro di sé.

Se vive nell'amicizia diverrà veramente amico per il suo mondo.

(Dorothy Nolte)

La facilità

Il Tesoro avrebbe risolto tanti problemi e non ci sarebbero più state sfide e fatiche da fare. [...] Con il Tesoro avrebbe potuto avere il potere. La ricchezza. La magia. Avrebbe potuto conquistare Sullima! Se il Thesaurus dava la conoscenza allora la felicità sarebbe arrivata senza sforzi. (Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 33)

Q FOCUS

Le persone che incontriamo, le esperienze fatte, stimolano le nostre idee, ci aiutano a creare un pensiero e dei valori. Questi guidano le nostre azioni e quando li perdiamo di vista rischiamo di commettere degli errori. A volte la voglia di vincere senza fatica, di farcela col minor impegno possibile, prende il sopravvento e ci fa dimenticare le cose davvero importanti.

ANIMATORI CON STILE

Nessuno, chiaramente, chiede a un animatore di essere una roccia, una persona tutta d'un pezzo che non mancherà mai ai suoi doveri. Gli stessi bambini e le famiglie sanno che non è un adulto e non si aspettano un insegnante o un genitore. Però alcune mancanze in cui un animatore può cadere contraddicono troppo fortemente i suoi valori e bisognerebbe evitarle. Sono quelle che si mangiano la fiducia. Per esempio:

- essere maneschi, violenti o volgari coi ragazzi, una debolezza che non deve capitare neanche una volta;
- eccedere in competitività, spingendo i ragazzi al risultato fine a se stesso;
- informarli delle nostre debolezze private, delle quali si chiacchiera sì frequentemente, ma solo quando si è tra coetanei.

Pensaci su...

- Quali sono i nostri valori?
- Quanto sono forti le tentazioni in direzione contraria?
- Quanto lasciamo da parte i valori per raggiungere il nostro interesse?

Attività

| Valori | Costo | Cambio con |
|-----------|-------|------------|
| Sincerità | 50 | 100.000€ |
| Famiglia | 100 | Notorietà |
| Amore | 100 | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

L'ASTA DEI VALORI

L'attività aiuta i ragazzi a comprendere quanto sono disposti a scendere a patti coi propri valori per raggiungere ricchezza e notorietà, per "vincere facile". Ogni ragazzo scriverà sul foglio dell'asta i propri valori, cioè quelle che sente essere le "cose" più importanti della sua vita. Darà loro un valore, un "costo". Poi gli animatori metteranno all'asta alcuni oggetti o valori alternativi e chiederanno al gruppo chi vuole

comprarli, e quanto è disposto a spendere: tutto l'ammontare o una parte dei valori che ha? Al termine dell'asta ciascuno verificherà cosa è cambiato e perché.

MATERIALE

Fogli per l'asta, elenco con valori e oggetti alternativi.

MEDIATECA

Film *Le cronache di Narnia Il leone, la strega e l'armadio*
 Canzone *Tensione evolutiva* - Jovanotti
 Canzone *Successo Niccolò* - Fabi

DICE IL SAGGIO

Come il trionfo è un rumore, la vittoria è un sapore, lo scudetto è uno scudo che non ci difende. Si corre e si cade, si sale e si scende, la fortuna è una stella che non ha un nome. E poi basterebbe fare ciò che si è scelto, non accettare il ricatto vincente o sconfitto, alzare la testa, vedere te.

(Niccolò Fabi)

preghiamo

SALMO 1

Ci sono momenti in cui
non so cosa scegliere,
non so cosa è giusto.
Ci sono due strade davanti a me:
quella del bene e quella del male.

Sarò foglia secca dispersa nel vento,
oppure diventerò un albero verde,
piantato sulla riva del ruscello,
carico di frutti e rami frondosi?
Potrei essere sempre primavera.
Ma ora, non so che cosa scegliere.

Voglio percorrere la via
che Tu mi indichi,
seguire il suono dei tuoi passi,
mettere i miei piedi sulle tue orme.
So che così sarò felice.

Cerco la tua via Signore,
mostramela anche quando
non so scegliere.

(da Anna Peiretti, *Canto per te, Signore,*
i *Salmi dei ragazzi*, Elledici)

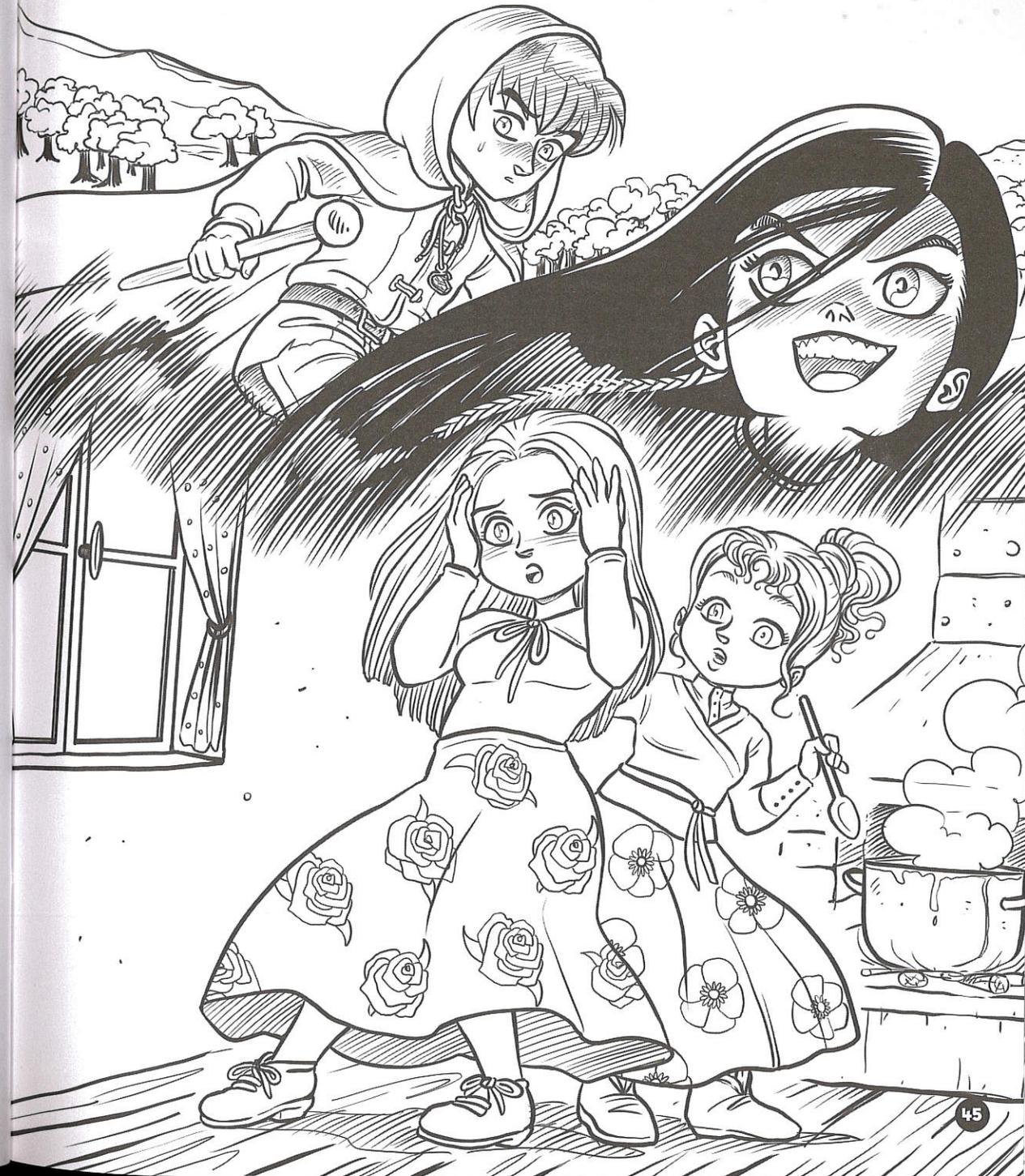
DAL VANGELO DI MATTEO (19, 16 - 22)

Ed ecco, un tale si avvicinò e gli disse: «Maestro, che cosa devo fare di buono per avere la vita eterna?». Gli rispose: «Perché mi interroghi su ciò che è buono? Buono è uno solo. Se vuoi entrare nella vita, osserva i comandamenti». Gli chiese: «Quali?». Gesù rispose: «Non ucciderai, non commetterai adulterio, non ruberai, non testimonierai il falso, onora il padre e la madre e amerai il prossimo tuo come te stesso». Il giovane gli disse: «Tutte queste cose le ho osservate; che altro mi manca?». Gli disse Gesù: «Se vuoi essere perfetto, va', vendi quello che possiedi, dallo ai poveri e avrai un tesoro nel cielo; e vieni! Seguimi!». Udita questa parola, il giovane se ne andò, triste; possedeva infatti molte ricchezze.

COMMENTO

Non è facile avere dei valori, voler seriamente incarnare dei concetti astratti come onestà, cultura, amicizia... Finché ne parli va tutto bene, quello è facile. Però se iniziano a chiederci qualcosa, a richiedere delle rinunce, a domandare una chiara scelta di campo, tremiamo tutti. Come il giovane ricco, che dal sicuro di casa sua viveva tutti i valori migliori del mondo. Ma davanti a Gesù scopre che la strada è in salita e si spaventa. Scopre che i valori si vivono fino in fondo, che il divano non basta e la pensione sarà chissà quando. E che il futuro è in mano a lui, ci va coraggio.

L'attesa



La storia

Jgor rientra nel maso dopo l'incontro con Kora. È agitato e Sulima si accorge delle ferite alla mano e al collo a cui Jgor non fa più nemmeno caso. Deluso, ammette di non aver portato né le Bacche Molli né tantomeno i Funghi di Fumo. Per Sulima non ci sono problemi: aggiungerà Foglie di Castagno Suadente e Bucce di Mela Ispida e la pozione risulterà buona lo stesso.

Ma la testa di Jgor è altrove. Le parole di Kora erano entrate dentro di lui come un tarlo. Forse davvero Sulima avrebbe dovuto prepararsi alla cavalcata. Ma il solo accenno fa sorgere ulteriori dubbi. Le parole gli escono dalla bocca senza controllo: sarebbe meglio non far capire nulla, ma Sulima insiste, è un torrente in piena. I sentimenti di simpatia e affetto sgorgano dal suo cuore come acqua pura, ma Jgor è troppo distratto per accorgersene. Il Thesaurus, la ricchezza, i saggi... Ogni parola lo sconvolge. «Lasciami perdere», è la frase conclusiva di Jgor, che lascia delusa e sospettosa Sulima.

Anche nel rifugio del Bosco Basso c'è tensione. Kora rivede i particolari del suo piano malvagio. L'idea di coinvolgere Jgor era buona, ma Laso e Zemo avrebbero fatto il loro dovere? E poi c'era l'aquila Chrysa. Poteva essere un vero problema. Ma lei si sarebbe comunque salvata. Malvagi pensieri s'intrufolarono nel vento, ma la gente di Valle Persa non sentì alcuna sensazione negativa. In paese i preparativi per la festa fervevano. Tutti aspettavano il momento più importante: il discorso di Filas. Il villaggio aspettava di sapere come sarebbe stato il nuovo anno.

Intanto, i tre saggi si preparano a scendere dalle loro dimore per entrare nel villaggio dove, dopo il discorso inaugurale di Filas, si procederà con l'ispezione dei concorrenti da parte di Agasante, per vigilare che siano rispettate le regole e nessuno sia fuori dalla verità.



giochiamo?

Al Rifugio della Foresta Alta

SCOPO

Portare gli ingredienti per la pozione dal rifugio avversario al proprio rifugio.

DESCRIZIONE

Viene proposta la sfida complessa o beffarda in *Manche temporale*.

La squadra è divisa tra attaccanti e difensori. Chi attacca partirà dalla propria base (il Baskio) per recarsi alla base avversaria (rifugio della Foresta Alta) e prendere gli ingredienti della pozione.

Chi difende (difenderà nel proprio campo) deve prendere gli avversari toccandoli con la mano. Chi viene preso dovrà riconsegnare l'ingrediente, che verrà riposizionato nella base, e tornare al Baskio.

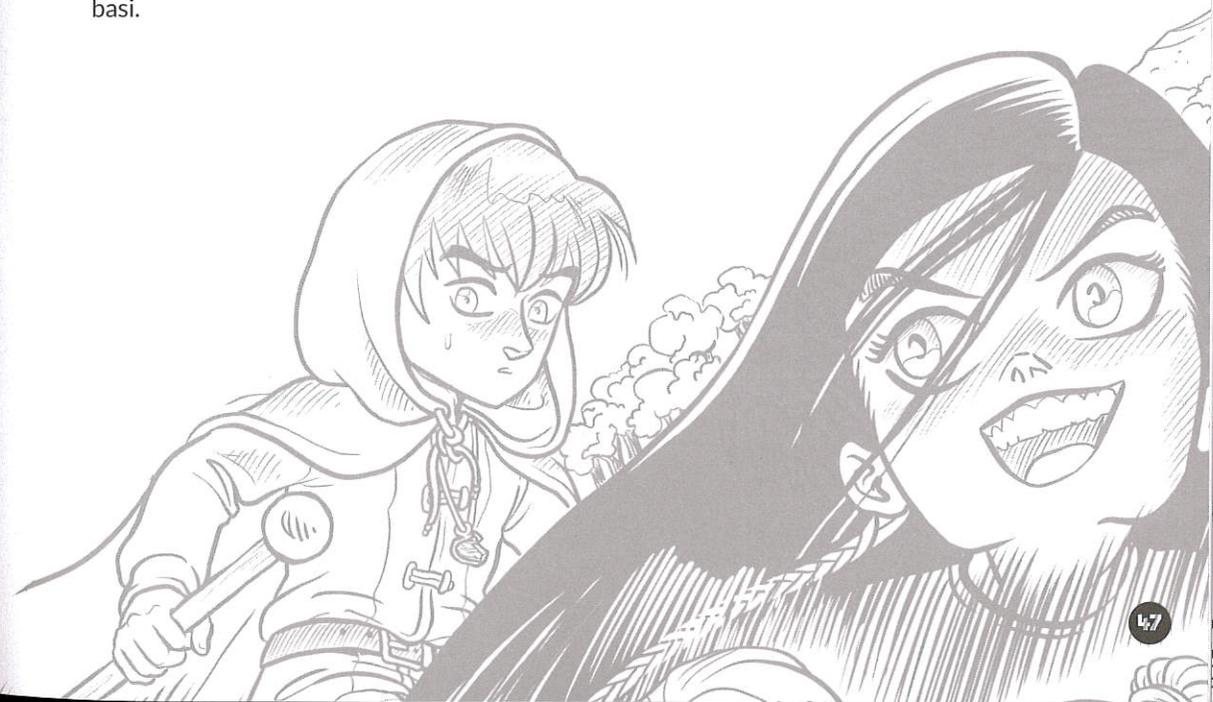
Vince la squadra che riuscirà a portare il maggior numero di ingredienti nel proprio rifugio. Importante: non si può essere presi mentre si è dentro il rifugio della Foresta Alta (che può essere una zona delimitata).

INGREDIENTI

Bacche Molli, Funghi di Fumo, Rose liquide, Foglie di Castagno Suadente, Bucce di Mela Ispida, Gocce di Resina d'Argento...

MATERIALE

Ingredienti (cercare degli oggetti che gli assomiglino) e materiale per delimitare il campo e le basi.



giochiamo?

Il Rifugio del Bosco Basso

SCOPO

Portare nella propria base il Clant della squadra avversaria.

DESCRIZIONE

Si propone la *Sfida semplice, complessa o totale* in *Manche temporale o brillante*.

Ogni giocatore deve prendere il Clant avversario e portarlo alla propria base.

Tutti i giocatori possiedono una fascetta posizionata sulla fronte legata dietro la nuca, sulla quale sono scritti alcuni codici composti da numeri e lettere. Se un giocatore riesce a leggere e a memorizzare il codice di un avversario, lo comunica all'arbitro che provvederà a sostituire la fascetta. Per ottenere una nuova fascetta il giocatore deve rispondere ad un semplice indovinello: lo scopo di tale azione è semplicemente quello di allontanarlo dal gioco per almeno due minuti. Ogni squadra deve proteggere il proprio Clant, che si trova dentro la base ed è visibile. Importante: è possibile usare qualunque accorgimento per nascondere il proprio codice tranne coprire la fascetta con le mani o con azioni che implicano l'uso delle mani.

Il gioco è adattabile a tutte le età usando dei codici complessi in base all'età dei ragazzi:

1ª e 2ª elementare = 3 numeri;

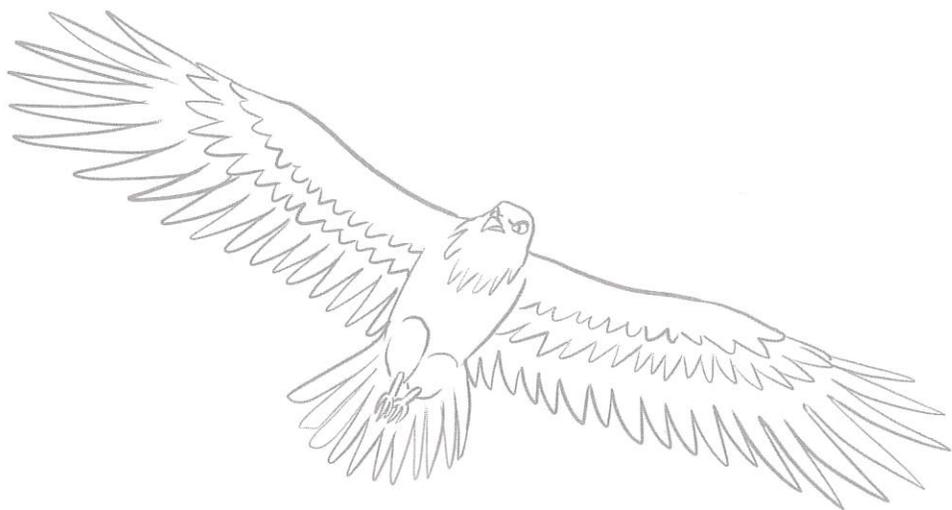
3ª, 4ª, 5ª elementare = 3 numeri e 2 lettere;

1ª, 2ª, 3ª media = 4 numeri e 3 lettere.

In caso di *Manche temporale* si contano i codici individuati e vince la squadra che ne ha usati di meno.

MATERIALE

Fascette con i codici, Clant, indovinelli e per prendere appunti e segnare le fascette.



in gruppo 1ª · 2ª · 3ª Elementare

Aspettare annoia

Sulima e Anja attesero il ritorno di Jgor, le ore trascorse sembrarono non terminare mai. Solo quando il ragazzo apparve sullo spiazzo davanti al maso, la loro paura si trasformò in un sorriso.

(Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 35)

Q FOCUS

Il nostro quotidiano è caratterizzato dalla voglia di avere tutto e subito, «tutto intorno a te» diceva un noto slogan. Avere «tutto» significa perdere l'entusiasmo della ricerca, il senso della scoperta e della meraviglia, perché si conosce tutto e si ha tutto. Siamo poco avvezzi alla noia, dobbiamo sempre fare qualcosa, sempre impiegare il tempo, riempire le nostre giornate con azioni, mille attività, mille oggetti, mille suoni. Anche il silenzio sembra non esistere più, siamo sempre circondati dal rumore e spesso il rumore ci impedisce di cogliere le cose più belle.

ANIMATORI CON STILE

I bambini non sempre sono in grado di fare silenzio, ma se accompagnati in luoghi «silenziosi», in cui si respira serenità e calma e non c'è tanto da fare, saranno portati a sperimentare il silenzio e ad apprezzarlo. Provate a ritagliare alcuni momenti di quiete nella giornata, portate i bambini in un campo, a fare una passeggiata, all'ombra di un albero, guardate insieme le nuvole che passano, semplicemente «state» senza necessariamente «fare» qualcosa.

Pensaci su...

- Cosa vuol dire annoiarsi? È sempre così negativo?
- Ti capita mai di stare in silenzio?
- Cosa accade quando stai in silenzio e aspetti?

Attività

RUMORE

Il gruppo sceglierà al suo interno due componenti, uno dovrà pronunciare una frase o una parola e l'altro indovinarla. Tutti gli altri si metteranno in mezzo ai due, formando un muro, e avranno il compito di fare tanto rumore e disturbare i compagni. Vince la coppia che riesce a far indovinare la frase o la parola.

ASPETTARE E ANNOIARSI

L'animatore proporrà al gruppo un disegno a pezzi: ciascuno dovrà colorarne un pezzo mentre gli altri dovranno aspettare il proprio turno. Durante l'attesa avranno a disposizione dei fogli bianchi e dei pennarelli ma non giochi di altro genere e potranno fare ciò che meglio credono.

MATERIALE

Disegno già pronto da colorare, fogli bianchi, pennarelli.

MEDIATECA

Per affrontare il tema coi bambini potreste utilizzare anche questi linguaggi:
Canzone Silenzio - Zecchino d'oro 2011

DICE IL SAGGIO

Siediti ai bordi dell'aurora, per te si leverà il sole. Siediti ai bordi della notte, per te scintilleranno le stelle. Siediti ai bordi del torrente, per te canterà l'usignolo. Siediti ai bordi del silenzio, Dio ti parlerà.

(Swami Vivekananda)

La felicità

Non sono sicura che sarei felice solo per il fatto di avere dei gioielli. Filas lo dice sempre che la nostra felicità dipende dai comportamenti che abbiamo, dalle scelte che facciamo. La felicità non viene dalle monete d'oro. E neppure l'amore.

(Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 38)

Q FOCUS

La felicità non è materiale, non la si può toccare, ma la si può vedere negli occhi delle persone, nei gesti e nelle azioni; la si può percepire nell'aria. Tutti la cercano. Spesso, però, si cerca troppo in basso, tra gli oggetti e le cose materiali di cui ci illudiamo di aver bisogno. Ma sono in grado di riempire anche il cuore? Di far vibrare l'anima e di lasciarci sentire leggeri e sereni a lungo?

ANIMATORI CON STILE

«La gioia del Vangelo riempie il cuore e la vita intera di coloro che si incontrano con Gesù. Coloro che si lasciano salvare da Lui sono liberati dal peccato, dalla tristezza, dal vuoto interiore, dall'isolamento» (*Evangelii Gaudium*, 1).

Cerchiamo di testimoniare la nostra predilezione per le persone prima delle cose, con attenzioni come:

- limitare al massimo l'uso del cellulare da parte dei ragazzi nelle ore di oratorio, facendolo sparire pure dalle nostre mani;
- accettare di sporcarci e sudare;
- quando è possibile, lasciare che siano i ragazzi a stabilire i giochi e le attività da compiere nel tempo libero, adeguandoci.

Pensaci su...

- Quali sono per te le cose davvero importanti nella vita, che ti fanno sentire felice a lungo?
- Le cose materiali che riempiono le tasche sono in grado di riempire anche il cuore?
- Gli oggetti fanno davvero la nostra felicità?

Attività

IL NEGOZIO DELLA FELICITÀ

Immaginate di avere dei soldi da spendere e di poter comprare la felicità in un negozio speciale che offre solo prodotti di qualità. Preparate un banchetto con oggetti o immagini di oggetti (smartphone, computer, videogiochi, abbigliamento di marca ecc.) e con immagini di persone e/o esperienze che potrebbero rendere felici le persone o che attualmente danno l'illusione della felicità. Date un prezzo a ciascun oggetto, persona o esperienza ed esponetelo accanto al prodotto come in un vero negozio.

| Merce | Prezzo | Acquisto |
|--------------------|--------|----------|
| Cellulare | 200€ | . |
| Libro | 15€ | |
| Tv | 599€ | |
| Cd e mp3 | 10€ | |
| Gita con gli amici | 30€ | . |

Carta di credito della felicità
valore 700€

Acquisti:

A ogni bambino consegnate poi un foglio con l'elenco degli oggetti presenti nel negozio, una penna per segnare gli acquisti e una carta di credito immaginaria con un importo. Ognuno potrà fare un giro nel negozio per decidere cosa acquistare. Scelti i prodotti, gli animatori aiuteranno a fare i conti, scalando l'importo dalla carta di credito.

N.B.: per una buona preparazione del gioco potreste indicare accanto a ogni oggetto benefici e limiti per agevolare la scelta e la riflessione dei bambini.

MATERIALE

Oggetti per il negozio da scegliere con cura, cartellini con i prezzi, scheda per la scelta dei prodotti, carta di credito, pennarelli.

MEDIATECA

Film *Richie Rich*

Canzone *Piccole cose* - J-Ax, Fedez, Alessandra Amoroso

Canzone *È da qui* - Nek

DICE IL SAGGIO

*La felicità, come la purezza interiore, non ha prezzo, ma una sola casa:
il tuo cuore.*

(Sergio Bambarén)

Il dubbio

«Quell'altra? Di chi parli? E che c'entra la leggenda?». Sulima trasalì. Sentì una stretta allo stomaco. L'altra era Kora? L'aveva incontrata al Baskio? Il dubbio la ferì come un ago dentro al cuore. [...] Lei abbassò lo sguardo, delusa se ne andò dalla stalla con mille atroci sospetti. (Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 39)

FOCUS

I dubbi sono «come un ago dentro al cuore», si insinuano lentamente e ci portano a pensare e a ipotizzare. Più passa il tempo e più i pensieri diventano pesanti, insistenti e ricchi di sfaccettature a volte lontane dalla realtà. Il dubbio non costituisce di per sé un problema, anzi è indice di una persona riflessiva. Ma richiede il desiderio di chiarire, di confrontarsi sulla realtà, bella o brutta, per ciò che è, di avvicinare fatti a parole per capire la verità.

ANIMATORI CON STILE

Può sembrare strano affermare che c'è bisogno di dubbio per fare della buona animazione, ma effettivamente il confronto e il dialogo sono fondamentali e non possono sorgere se talvolta non si dubita delle proprie idee. Per evitare, comunque, che il dubbio resti sterile, consigliamo alcuni atteggiamenti, come per esempio:

- sfruttare la verifica con gli altri animatori per chiarire in fretta difficoltà e fatiche;
- sentire ogni avvenimento dell'oratorio estivo come proprio, senza dividere tra ciò che seguo io e ciò che seguono altri;
- accogliere volentieri correzioni e suggerimenti che arrivano dai ragazzi, mettendosi in discussione.

Pensaci su...

- Quante persone possono fidarsi di te e tu di loro?
- Questa fiducia viene mai meno?
- Riusciamo a confrontarci per chiarirci? O a guardare i fatti per chiarire le parole?

Attività

A CARTE COPERTE

Per questa attività si propone una particolare partita a poker per dimostrare quanto il dubbio e la fiducia siano difficili da gestire.

A ogni *manche* possono giocare 4 ragazzi; l'animatore distribuirà 5 carte coperte ciascuno. I giocatori controlleranno le rispettive carte. Devono formare: un poker, una scala o un colore. L'animatore farà un giro in cui si potranno cambiare fino a 4 carte coperte. Poi i giocatori controlleranno le carte in mano e sceglieranno se smettere o continuare.

A questo punto ogni giocatore sceglierà un amico che verifichi il suo gioco e lo riferisca all'animatore, che dovrà fidarsi e, senza guardare le carte, decreterà il vincitore. I giocatori non potranno mettere in discussione l'esito della gara, restando così con il dubbio che la partita sia stata leale o no.

N.B.: non si potranno mai scoprire le carte, nemmeno al termine di ogni *manche*. Solo durante la discussione finale i giocatori potranno riferire le carte e svelare qualche bluff.

MATERIALE

Mazzi di carte da poker.

MEDIATECA

Canzone *Abbi dubbi* - Edoardo Bennato

Canzone *Non so più a chi credere* - Biagio Antonacci

DICE IL SAGGIO

La vera saggezza è meno supponente della stupidità. L'uomo saggio dubita spesso, e cambia la sua opinione; lo stupido è ostinato, e non ha dubbi; egli conosce tutte le cose, ma non la sua stessa ignoranza.

(Akhenaton, faraone d'Egitto)

SALMO 130 (129)

Sono a terra, o Signore, e grido a te;
Signore, ascolta la mia voce.
I tuoi orecchi siano attenti
alla voce della mia supplica.

Io spero, Signore.
Spera l'anima mia,
attendo la sua parola.

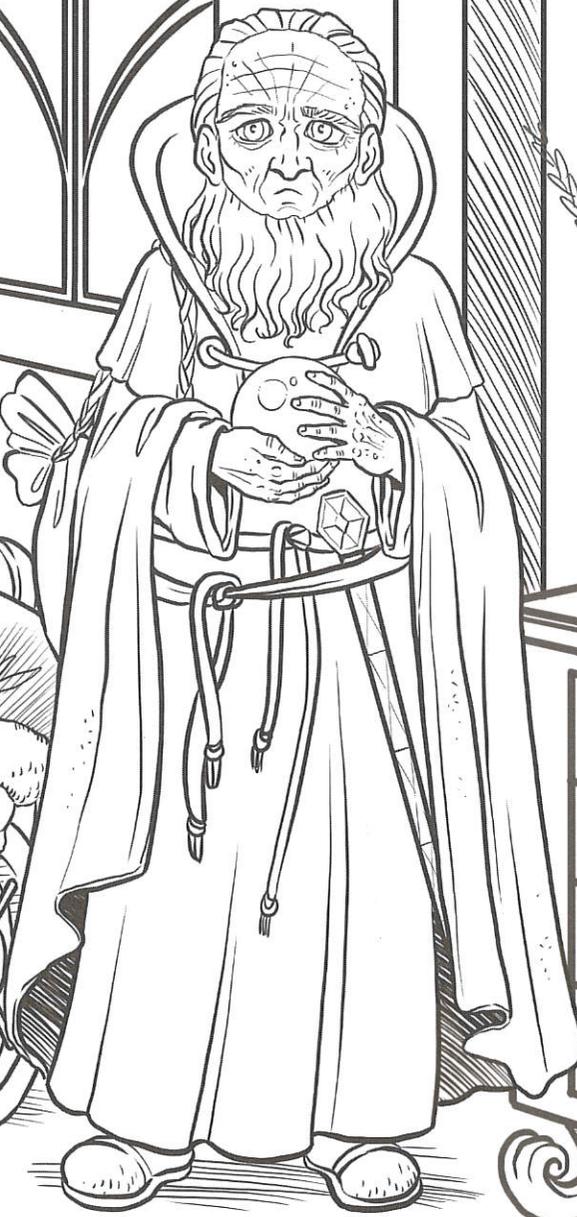
L'anima mia è in attesa del Signore
più delle sentinelle che aspettano l'aurora,
perché il Signore è misericordioso
e con lui la salvezza è sicura.

Dal Vangelo di Matteo (25, 1 - 13)

Allora il regno dei cieli sarà simile a dieci vergini che presero le loro lampade e uscirono incontro allo sposo. Cinque di esse erano stolte e cinque sagge; le stolte presero le loro lampade, ma non presero con sé l'olio; le sagge invece, insieme alle loro lampade, presero anche l'olio in piccoli vasi. Poiché lo sposo tardava, si assopirono tutte e si addormentarono. A mezzanotte si alzò un grido: «Ecco lo sposo! Andategli incontro!». Allora tutte quelle vergini si destarono e prepararono le loro lampade. Le stolte dissero alle sagge: «Dateci un po' del vostro olio, perché le nostre lampade si spengono». Le sagge risposero: «No, perché non venga a mancare a noi e a voi; andate piuttosto dai venditori e compratevene». Ora, mentre quelle andavano a comprare l'olio, arrivò lo sposo e le vergini che erano pronte entrarono con lui alle nozze, e la porta fu chiusa. Più tardi arrivarono anche le altre vergini e incominciarono a dire: «Signore, signore, aprici!». Ma egli rispose: «In verità io vi dico: non vi conosco». Vegliate dunque, perché non sapete né il giorno né l'ora.

COMMENTO

Aspettare è una noia pazzesca. Il tempo sembra non passare, viene una gran voglia di piantarla lì e pazienza, e dopo un po' ci si irrita o ci si addormenta. Aspettare è come una condanna e uno si chiede: ma perché non ho già tutto qui ora, così non aspetto nulla e faccio tutto subito come pare a me? Perché non ho tutto sotto controllo? Che è come chiedersi: perché non ci sono solo io? E invece il Signore sa quando certe cose devono arrivare nella nostra vita, sa il momento che è pensato per noi. In fondo il trucco, quando aspettiamo qualcosa, è attenderlo con Lui, raccontarglielo, chiederglielo ogni giorno. E quando arriva festeggiare, perché eravamo svegli.



I tre saggi

La storia

La gioia dell'avvenimento non basta a spazzar via l'aria perfida che la bufera sta portando. Il vecchio saggio sta per intraprendere il cammino che dalla Sacra Montagna lo condurrà giù, nel Sentiero Proibito, dove l'attendono Orinteo e Agasante.

Ma quest'anno c'è qualcosa di strano nell'aria... Troppa neve, troppo ghiaccio, troppa tensione. Anche Agasante avverte la medesima tensione.

Poi, d'improvviso, un terremoto in prossimità dell'Arco dei Tronchi Vivi scuote la terra. I tre saggi lo avvertono, ma a Valle Persa nessuno si accorge di nulla. Agasante invia l'aquila da Filas e Orinteo con un messaggio in una pergamena: *Avidità e tradimento. La sfida porterà dolore e lacrime. Dobbiamo parlare a lungo. Il tempo è poco e non possiamo metterci in cammino senza aver preso una decisione. Usa il Clant come da tempo non fai. Vi aspetto! Agasante.*

L'ultima volta che Filas aveva usato il Clant per trasportarsi in modo istantaneo da un luogo all'altro era cent'anni prima, quando quel ragazzo era morto nel tentativo di impossessarsi del Thesaurus. Era stato un momento terribile. Perché troppi indizi stavano richiamando quell'episodio?

A casa di Agasante la discussione è vivace. Più di un elemento richiama la parola tradimento, mentre altri calcoli accurati parlano di vittoria. La sequenza dei numeri e l'incastro delle parole sacre sembrano chiari.

Agasante è sicura che ci sarà un vincitore. Gli altri due dubitano, vista la tensione che si respira più che in tutti gli anni precedenti...

Filas estrae da un sacco la Quitomea, la sfera di quarzo che protegge il Thesaurus. A lei si affidano per risolvere i loro dubbi. Uniscono le mani creando un contatto davanti alla Quitomea. «Sarà una giornata lunga e stasera avremo la soluzione per metterci in viaggio».

Anche i ragazzi, nei rispettivi masi, si stanno preparando a partire.

Filas

È il più vecchio. È curvo, sempre avvolto dalla sua palandrana, vive nella Sacra Montagna, è da sempre l'unico custode del Thesaurus. Sa predire il buon raccolto dell'anno, e cacciare le malattie dal villaggio, mantiene la pace e la serenità a Valle Persa. Ha una lunga barba bianca, gli occhi un po' stanchi e un mare di rughe in volto. Tutti conoscono a memoria la sua frase preferita: «Solo chi possiede la conoscenza si avvicina alla saggezza. È questo il primo passo verso la felicità». Ogni anno Filas pronuncia il discorso di apertura del rito del solstizio d'inverno, da cui si comprenderà come andrà l'anno nuovo.



Agasante



È una maga alta e magra, ha il volto velato di nero. Mai nessuno ha visto i suoi occhi, neppure Filas. I suoi capelli sono molto lunghi e rossi come il fuoco. Le sue mani sono molto curate, le unghie lunghe e dipinte di argento.

Abita a un paio di chilometri da Filas dopo il ponte di pietra che attraversa il torrente, in una casa ricca di oggetti stravaganti, mobili di solido legno e una quantità infinita di ampole e alambicchi che conservano liquidi e polveri alchemiche. Agasante è la padrona dell'aquila Chrysa, che vive con lei, l'aiuta e le è fedele.

Orinteo

Abita vicino ad Agasante, in una bellissima casa e ha un enorme laboratorio alchemico ricco di piante e di essenze. Un incidente molti secoli fa l'ha costretto su una sedia a rotelle, la sua Poltrante. Porta sempre un simpatico copricapo rotondo. Sempre di buon umore (ma non sbagliate l'accento, si chiama Orintéo), racconta spesso che si trova senza l'uso delle gambe esclusivamente per colpa sua: si sentiva sicuro di sé e invece fece un gran volo da cavallo e nessuna magia riuscì a restituirgli la possibilità di camminare. Dice anche di aver imparato a fare della sua disabilità un grande pregio: quello di usare molto di più la mente.



giochiamo?

Il Thesaurus

SCOPO

Ogni squadra ha il compito di difendere il proprio Thesaurus e cercare di recuperare il Thesaurus appartenente alla squadra avversaria.

DESCRIZIONE

Viene proposta la *Sfida semplice, complessa o totale* in *Manche temporale* o *brillante*. Tutti i giocatori hanno un ruolo. La base della squadra è difesa da due giocatori chiamati *serpenti* che possiedono la *Quitomea*; questa è rappresentata da due palline di spugna che i *serpenti* possono utilizzare per colpire chi tenta di entrare in base.

All'inizio del gioco ognuno possiede un cartellino e rappresenta quindi un personaggio che dovrà scontrarsi con gli altri (vedi scheda Thesaurus). Lo scontro avviene per presa semplice con il tocco della mano. I due avversari devono raggiungere l'arbitro, il quale, dopo aver consultato la scheda Thesaurus, decreta, nominandolo, il personaggio eliminato (per es.: «In questo scontro ha perso Kora!»).

Chi vince può proseguire il gioco e recuperare il Thesaurus avversario riportandolo nella propria base. Chi perde deve tornare nella propria base per ricevere un nuovo cartellino - personaggio. Se i *serpenti* riescono a colpire con la palla un attaccante questi perderà il cartellino direttamente e dovrà tornare alla base per prenderne un altro.

Una volta che l'attaccante entra in base avversaria non può essere preso. Quando uscirà dalla base con il Thesaurus potrà essere preso di nuovo: se colpito dalla palla perderà il Thesaurus e il cartellino, se toccato dagli avversari si procederà con la sfida normale presso l'arbitro; se perde, perde Thesaurus e cartellino. In caso di *Manche temporale* si contano i cartellini eliminati.

Se il campo da gioco è ampio, è essenziale disporre diversi arbitri muniti di scheda Thesaurus, sparsi lungo il campo da gioco.

| SCHEDA THESAURUS | | | | | | | | | | |
|------------------|------|------|------|------|--------|------|----------|---------|-------|----------|
| CHRYSA | ZEMO | LASO | KORA | ANJA | SULIMA | JGOR | AGASANTE | ORINTEO | FILAS | |
| BOOM | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | X | FILAS |
| BOOM | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | X | 1 | ORINTEO |
| BOOM | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | X | 1 | 1 | AGASANTE |
| BOOM | 2 | 2 | 2 | 2 | 2 | X | 1 | 1 | 1 | JGOR |
| BOOM | 2 | 2 | 2 | 2 | X | 1 | 1 | 1 | 1 | SULIMA |
| BOOM | 2 | 2 | 2 | X | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | ANJA |
| BOOM | 2 | 2 | X | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | KORA |
| BOOM | 2 | X | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | LASO |
| BOOM | X | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | ZEMO |
| X | BOOM | BOOM | BOOM | BOOM | BOOM | BOOM | BOOM | BOOM | BOOM | CHRYSA |

LEGENDA:

X = PAREGGIO, 1 = PERDE ORIZZONTALE, 2 = VINCE ORIZZONTALE, BOOM = ENTRAMBI VENGONO ELIMINATI

La premonizione di Agasante

SCOPO

Lo scopo del gioco è trovare Agasante.

DESCRIZIONE

Viene proposta per le sfide la *Prova semplice o complessa* in *Manche temporale* o *Colosseo*. All'inizio della gara viene consegnata a ogni squadra la lettera con la premonizione.

Ogni squadra viene suddivisa in due, una parte rappresenta Orinteo e l'altra Filas; queste si sfidano attraverso alcune prove.

La somma dei risultati delle sfide decreta il vincitore. Chi perde deve svolgere un "percorso attrezzato" per poter raggiungere Agasante; chi vince ottiene la parola chiave "*Evanescere et apparuit*" e raggiunge Agasante terminando la prova.

PROVE

Il giovane a cavallo

Il campo da gioco è diviso in due parti uguali. A turno due giocatori della squadra A, utilizzando la postura "a cavalcioni" in groppa al cavallo, oltrepassano la linea di metà campo e cercano di toccare con la mano gli avversari. Ogni cavallo ha 30 secondi per svolgere tale operazione. Gli avversari possono scappare liberamente all'interno della propria metà del campo. Tutti coloro che vengono toccati sono eliminati e devono sedersi nel campo avversario.

Se durante i 30 secondi il cavallo perde il suo cavaliere, ovvero scende dalla groppa, gli avversari possono toccarli liberando tutti coloro che erano stati eliminati in precedenza. Vince la squadra che riesce ad eliminare più avversari.

Valle Persa

Il campo da gioco è diviso in due parti; nella parte 1 sono segnati il punto di battuta e le basi (Archi dei Tronchi Vivi) in cui bisogna passare per poter conquistare il punto. Nella parte 2 è segnato solo il punto di schiacciata di deposito del Thesaurus.

A turno, nella porzione di campo 1 i componenti della squadra A effettuano la battuta: una palla viene scagliata con un calcio nella porzione di campo 2. Dopo aver effettuato la battuta, il giocatore deve svolgere il percorso passando dentro le basi segnate.

La squadra B deve recuperare la palla e depositarla nel punto prestabilito urlando «Thesaurus!». I giocatori della squadra B possono passarsi la palla con le mani, ma non possono fare più di tre passi consecutivi con questa in mano.

Nel momento in cui la palla è a destinazione il giocatore della squadra A deve fermarsi:

- se ha completato il percorso ha conquistato il punto;
- se è fermo in una base, può aspettare la battuta successiva per ripartire;
- se si trova sul percorso, ma è fuori dalle basi, viene eliminato e conta zero punti.

Al termine della prova le squadre invertono la posizione.

Vince chi realizza più punti.

Ti amo così come sei

Se nel rifugio del Bosco Basso c'era aria di lite, nel maso della Foresta Alta l'irritazione di Sulima per il comportamento di Jgor non si era quietata. [...] Nel pieno della Foresta Alta, siglarono il primo trasporto d'amore. Si specchiarono uno negli occhi dell'altra e non ci furono parole per dire ciò che provavano. (Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, pp. 60 e 63-64)

Q FOCUS

I veri rapporti di amore o di amicizia si basano sull'accettazione incondizionata dell'altro, anche nei momenti di rabbia e di inquietudine. Capita di cadere in errore, di sbagliare e di compiere qualche gesto sbagliato nei confronti delle persone che amiamo. In queste situazioni è importante ascoltare le ragioni dell'altro, lasciargli l'opportunità di chiedere scusa e permettere a se stessi di aprire il cuore e accettare le scuse. In fondo a chiunque piace essere accolto e perdonato quando sbaglia.

🔊 ANIMATORI CON STILE

Chiedere scusa e ammettere di aver sbagliato è un grande atto di rispetto e di amore verso se stessi e verso gli altri. Anche avere pazienza nei confronti dei compagni e degli amici, passar sopra ad alcune mancanze, accettare l'altro così com'è, è un grande gesto di amore sincero. Durante la settimana abbiate pazienza, cercate di capire quando è il momento di lasciar correre o di offrire all'altro l'occasione di chiedere scusa e rimediare agli errori.

Pensaci su...

- Riusciamo a voler bene a qualcuno anche quando sbaglia?
- Ascoltiamo le sue ragioni e, soprattutto, diamo l'opportunità all'altro di chiedere scusa?
- L'affetto e l'amore finiscono quando qualcuno commette un errore e inciampa?
- Il rapporto si rafforza quando si perdona? Che esperienza hai tu del perdono?

Attività

UN PASSO FALSO

Il gioco ha l'obiettivo di far comprendere ai bambini che spesso, anche se si conosce bene una persona, fare un passo falso, un passo sbagliato può capitare ed è importante per questo fare esercizio di perdono, chiedendo scusa o permettendo agli altri di farlo quando sbagliano.

Preparare una piccola strada, delimitandola coi gessi, con alcuni ostacoli da superare. Ogni bambino avrà a disposizione qualche minuto per provare la strada, per conoscerla e studiarla. Dopodiché dovrà percorrerla dall'inizio bendato, cercando di ricordare a memoria il percorso ed evitando di mettere un piede fuori.

📎 MATERIALE

Bende, gessi bianchi o colorati, piccoli ostacoli.

▶ MEDIATECA

Cartone animato *Cars 2*

Canzone *Ritornando* - Gen Verde

👍 DICE IL SAGGIO

Se dunque tu presenti la tua offerta all'altare e lì ti ricordi che tuo fratello ha qualche cosa contro di te, lascia lì il tuo dono davanti all'altare, va' prima a riconciliarti con il tuo fratello e poi torna a offrire il tuo dono.

(Matteo 5,23-24)

Ti amo così come sei, per me sei speciale

Lui gonfiò il petto d'orgoglio e finalmente disse quello che da tempo desiderava esprimerle: «Ti amo così come sei. E per me sei speciale». Un colpo al fianco del cavallo e il trotto ricominciò in direzione del maso. (Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 64)

Q FOCUS

I veri rapporti di affetto si basano sull'accettazione incondizionata dell'altro. Essere speciali per qualcuno vuol dire che un altro ha visto in me cose che io talvolta non riesco a cogliere, che qualcuno mi accetta così come sono, anche quando sbaglio, anche quando perdo.

Riconosco gli amici, i familiari, gli animatori che mi vedono così e li ringrazio.

🗣️ ANIMATORI CON STILE

«La parole servono tanto, ma il cuore fa di più» (Rosa Luxemburg - Bandabardò). «Che i giovani non solo siano amati, ma che essi stessi conoscano di essere amati», scriveva notoriamente Don Bosco nella *Lettera da Roma*. È un'attenzione preziosa, decisiva, che aiuta i ragazzi a scoprirsi preziosi. Coltiviamola con alcuni atteggiamenti, quali, per esempio:

- non facciamo passare un giorno senza dire una "parolina all'orecchio" ad almeno un ragazzo, perché sappia il valore che ha per noi;
- lodiamo almeno un altro animatore ogni giorno, insieme ai ragazzi, indicandone la positiva presenza;
- ringraziamo sempre tutti e invitiamo a ringraziare.

Pensaci su...

- Quali sono le caratteristiche che ti rendono speciale e unico?
- I tuoi amici cosa dicono di te?
- Quali persone puoi chiamare amiche e perché?

Attività

LO SPECCHIO DELL'UNICITÀ

Questa attività ha l'obiettivo di lasciare a ciascun bambino una "traccia" della sua unicità. Consegnare a ciascun bambino un foglio che rappresenta uno specchio, sul quale scriverà il proprio nome, e una penna. Al via, ognuno andrà in giro tra i compagni, ne sceglierà uno e gli chiederà di indicare una qualità/unicità che gli riconosce. Dopo averla ascoltata, ringrazierà il compagno, la scriverà sul proprio foglio e farà altrettanto con lui. Il gioco si può ripetere più volte con compagni diversi. Alla fine ognuno potrà "specchiarsi" e vedere quali qualità lo rendono unico.

📎 MATERIALE

Fogli bianchi, penne.

📺 MEDIATECA

Canzone *Essere speciale* - Nicolò Fabi

Canzone *Esseri umani* - Marco Mengoni

Cortometraggio *Parzialmente nuvoloso* - Disney Pixar

👤 DICE IL SAGGIO

«Tu, fino ad ora, per me, non sei che un ragazzino uguale a centomila ragazzini. E non ho bisogno di te. E neppure tu hai bisogno di me. Io non sono per te che una volpe uguale a centomila volpi. Ma se tu mi addomestichi, noi avremo bisogno l'uno dell'altro. Tu sarai per me unico al mondo, e io sarò per te unica al mondo».

«Comincio a capire», disse il piccolo principe.

(A. de Saint Exupéry, *Il Piccolo Principe*)

Ti amo così come sei, per me sei speciale

Lui gonfiò il petto d'orgoglio e finalmente disse quello che da tempo desiderava esprimerle: «Ti amo così come sei. E per me sei speciale». Un colpo al fianco del cavallo e il trotto ricominciò in direzione del maso. (Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 64)

Q FOCUS

A questa età i rapporti di affetto esplodono prepotentemente, ma sono molto egoistici. Mi accorgo di un amore più puro solo quando qualcuno mi accetta così come sono, anche quando sbaglio, anche quando perdo.

Riconosco gli amici, i familiari, gli animatori che mi vedono così e li ringrazio.

ANIMATORI CON STILE

«La parole servon tanto, ma il cuore fa di più» (Rosa Luxemburg - Bandabardò), «Che i giovani non solo siano amati, ma che essi stessi conoscano di essere amati», scriveva notoriamente Don Bosco nella *Lettera da Roma*. È un'attenzione preziosa, decisiva, che aiuta i ragazzi a scoprirsi preziosi. Coltiviamola con alcuni atteggiamenti, quali, per esempio:

- non facciamo passare un giorno senza dire una "parolina all'orecchio" ad almeno un ragazzo, perché sappia del valore che ha per noi;
- lodiamo almeno un altro animatore ogni giorno, insieme ai ragazzi, indicandone la positiva presenza;
- ringraziamo sempre tutti e invitiamo a ringraziare.

Pensaci su...

- Che cosa vede in me chi mi vuole bene?
- Mi sento speciale ai suoi occhi?
- Io come mi vedo? Mi amo così come sono?

Attività

AUTORITRATTO

L'obiettivo dell'attività è quello di far prendere coscienza di se stessi e della propria unicità. Consegnate a ogni ragazzo un foglio da dividere in due parti. Da un lato ciascuno farà un autoritratto o disegnerà qualcosa che lo rappresenti, e sotto il disegno scriverà una breve descrizione di sé, indicando ciò che più lo definisce (pregi e difetti, passioni). Poi, ogni ragazzo lascerà il proprio disegno su una sedia; tutti i componenti del gruppo dovranno andare in giro tra le sedie a osservare l'autoritratto dei compagni e ciascuno potrà aggiungere nella parte bianca del loro foglio un commento, una caratteristica positiva o una critica, un complimento che desidera esprimere. Alla fine del gioco, ognuno potrà riprendere il proprio autoritratto e "rispecchiarsi".

N.B.: il gioco riesce solamente se si usa delicatezza e sincerità; se qualcuno sente il bisogno di scrivere delle critiche è bene iniziare la frase con «Ti voglio bene anche se...», affinché ciascuno capisca che nonostante i difetti gli altri lo vedono unico, speciale, un amico. Questo infatti è un esercizio di sincerità e di affetto tra amici. Nessuno dovrà tornare a casa affranto, ma sollevato per essere amato proprio così com'è.

MATERIALE

Fogli bianchi, penne, pennarelli.

MEDIATECA

Canzone *Io ci sarò* - Max Pezzali

Canzone *Esseri umani* - Marco Mengoni

Cortometraggio Disney Pixar *Parzialmente nuvoloso*

DICE IL SAGGIO

*Nella buona sorte, nelle avversità, nelle gioie e nelle difficoltà,
se tu ci sarai io ci sarò.*

(Max Pezzali - *Io ci sarò*)

preghiamo

SALMO 139 (138)

Signore, tu mi conosci e segui la mia vita,
tu sai quando siedo e quando mi alzo.
Penetri da lontano i miei pensieri,
sono sotto il tuo sguardo
quando cammino e quando riposo.

Ti sono note tutte le mie vie;
la mia parola non è ancora sulla lingua
e tu, Signore, sai già cosa voglio dire.

Il tuo amore mi circonda alle spalle e di fronte
e poni su di me la tua mano.
La tua saggezza è stupenda per me,
così alta che io non la comprendo.

Dal Vangelo di Luca (19, 1-10)

Entrò nella città di Gerico e la stava attraversando, quand'ecco un uomo, di nome Zaccheo, capo dei pubblicani e ricco, cercava di vedere chi era Gesù, ma non gli riusciva a causa della folla, perché era piccolo di statura. Allora corse avanti e, per riuscire a vederlo, salì su un sicomoro, perché doveva passare di là. Quando giunse sul luogo, Gesù alzò lo sguardo e gli disse: «Zaccheo, scendi subito, perché oggi devo fermarmi a casa tua». Scese in fretta e lo accolse pieno di gioia. Vedendo ciò, tutti mormoravano: «È entrato in casa di un peccatore!». Ma Zaccheo, alzatosi, disse al Signore: «Ecco, Signore, io do la metà di ciò che possiedo ai poveri e, se ho rubato a qualcuno, restituisco quattro volte tanto». Gesù gli rispose: «Oggi per questa casa è venuta la salvezza, perché anch'egli è figlio di Abramo. Il Figlio dell'uomo infatti è venuto a cercare e a salvare ciò che era perduto».

COMMENTO

Una preghiera che non dovremmo mai scordare è chiedere al Signore di mostrarci cosa abbiamo di buono. Non è un pensiero che ci viene spesso, ma è tanto importante. Ci aiuta a volerli bene, a conoscerli meglio, a sorridere di noi stessi. Nessuno più del Padre sa quanta bellezza c'è in noi. Anche chi tra noi pensa di essere uno strafigo, non ha davvero capito cosa c'è di bello in lui. Invece bisogna essere come Zaccheo, che brutto e ladro come è va comunque da Gesù a vederlo passare. E, con sua enorme sorpresa, Gesù lo trova un uomo bellissimo, tanto da voler andare a casa sua. Signore che mi ami, cosa c'è di buono in me?

La Quitomea



La storia

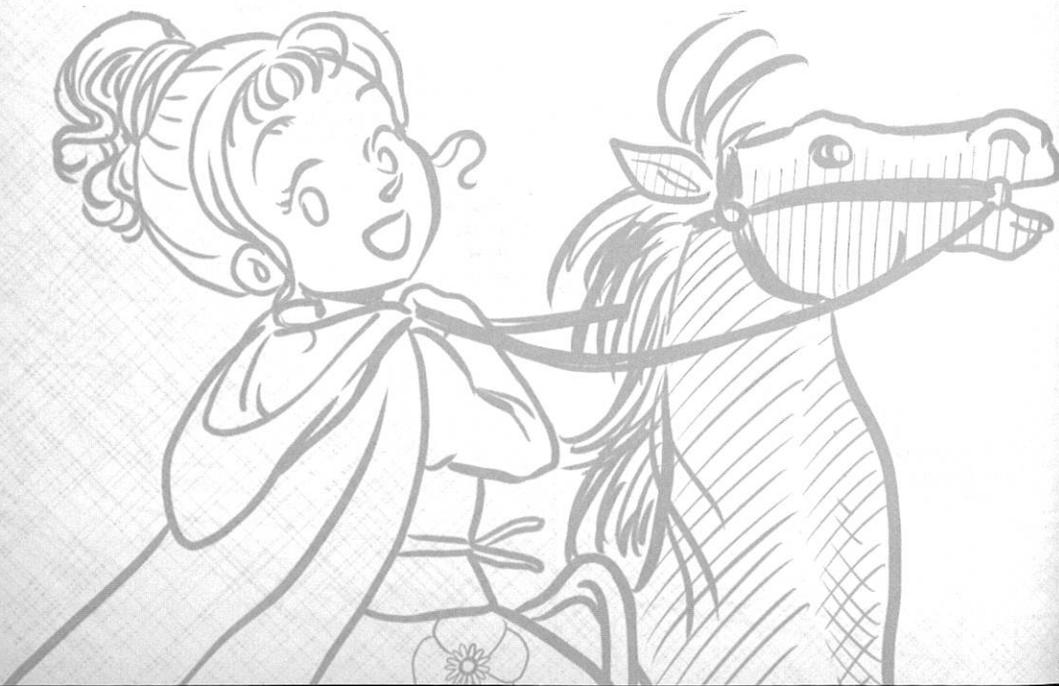
Fervono i preparativi per il solstizio. I tre saggi si sono preparati come sempre: calma, meditazione e concentrazione... Pensate che Filas ha persino estratto la Quitomea dal suo sacco. La Quitomea, capite? È la sfera di quarzo che i due serpenti di giada tengono nel loro morso a custodia del Thesaurus. Dopo un tempo di silenzio e di osservazione della Quitomea i tre saggi sono pronti a scendere al villaggio per il grande evento del solstizio d'inverno.

Al villaggio le donne, anche le più anziane, preparano dolci e cibi succulenti. Soprattutto bevande alchemiche di vari tipi. A Valle Persa tutti hanno studiato i libri sacri, quindi tutti sanno preparare bibite magiche. C'è ovunque gran fermento: chi non vede l'ora di gustare nuove bevande alchemiche, chi scommette sul trio che riuscirà a vincere la sfida, chi racconta e chi ascolta. C'è tanta musica, danze, acrobati e giocolieri...: tutti ma proprio tutti si danno da fare perché questo sia un giorno indimenticabile.

Quattro rintocchi di campana e sei rulli di tamburo annunciano il lancio di cento fiaccole nel cielo.

Nei due masi di pietra, i ragazzi mettono a punto le loro pozioni alchemiche, raccolgono con cura le erbe da presentare ai saggi e si avviano sul sentiero che li porterà al villaggio per le sfide.

La pozione sarà gradita dai grandi saggi?



giochiamo?

Il Lago Salato

SCOPO

Raggiungere la fine del percorso guadagnando la Boccaria.

DESCRIZIONE

In questo gioco viene proposta la *Sfida solitaria*.

Se gli spazi lo permettono, realizzate lo schema Lago Salato con i gessi direttamente sul campo da gioco, simile al percorso del gioco dell'oca. Oppure procedete con un grande cartellone o, in modo più semplice, con buste numerate nelle quali ci sarà scritto cosa contiene la casella.

Ogni squadra possiede un dado che utilizza per muoversi tra le caselle segnate sul campo da gioco. Al via le squadre lanciano il dado e si procede come il classico gioco dell'oca. Vince la squadra che per prima arriva alla fine fermandosi esattamente nella casella 60, altrimenti dovrà ricominciare da capo. Se due squadre arrivano nella medesima casella, l'ultima arrivata può avanzare alla casella successiva.

Il gioco può essere reso più bello ed entusiasmante mettendo delle prove in alcune caselle, oppure trappole che fanno tornare indietro o "bonus" che fanno andare avanti una squadra piuttosto che un'altra.

MATERIALE

Gessi, fogli numerati, un dado per squadra, lo schema del campo da gioco da scaricare dal sito, il materiale necessario per le prove.

giochiamo?

Bagagli e discesa al villaggio

SCOPO

Lo scopo del gioco è vincere più sfide possibili contro le altre squadre.

DESCRIZIONE

In questo gioco vengono proposte sfide in modalità *semplice* o *complessa* e la *manche* può essere *temporale* o *brillante*.

Dal Thesaurus vengono estratte le prove da svolgere e a turno le squadre possono decidere chi sfidare (o decide l'animatore). Ogni prova è una staffetta in cui tutti i giocatori svolgono a turno ogni prova.

SCHEDE STAFFETTE

Ogni gioco viene svolto da tutti i componenti della squadra. A turno ogni giocatore svolge la prova. Qualunque spazio e qualsiasi oggetto può essere utilizzato per un gioco a staffetta: spazio alla fantasia e alla creatività!

CATENA: il primo giocatore corre avanti, tocca una linea posta a 20 metri e torna indietro; prende per mano il secondo giocatore e riparte. Il gioco termina quando tutti i componenti della squadra sono uniti per mano e terminano il percorso.

DALTON: ogni giocatore deve recuperare un tappo colorato relativo al colore della propria squadra; i tappi sono sparsi in modo casuale sul campo da gioco. Quando viene depositato in base, il secondo giocatore può iniziare la ricerca e così via; vince la squadra che raccoglie il maggior numero di tappi del colore della propria squadra.

CULTURA: ogni giocatore a turno percorre un breve rettilineo, tenendo un libro in equilibrio, sulla testa. Se il libro cade, il giocatore deve tornare indietro e ripartire. Vince la squadra che impiega meno tempo.

PIRAMIDE: ogni giocatore svolge un percorso portando un bicchiere di plastica usa e getta. Alla fine del percorso deve posizionare il bicchiere su una superficie piana, a testa in giù. Il secondo giocatore farà la stessa cosa e posizionerà il proprio bicchiere a fianco del primo. Il terzo porrà il suo bicchiere sopra i due, in modo da formare una piramide. Vince la squadra che riesce a costruire la piramide più alta.

TETRIS: il primo giocatore, dopo aver svolto un breve percorso correndo all'indietro, rimane immobile sul punto di arrivo. Ogni giocatore che termina il percorso deve avvicinarsi il più possibile al primo in modo da occupare poco spazio. Vince la squadra che al termine del percorso occupa a terra il minor spazio; è lecito accovacciarsi, sviluppare il gruppo in altezza prendendo in braccio o sulle spalle... e chi più ne sa più ne inventi!

SOLDATO: ogni giocatore dovrà cimentarsi in un vero e proprio percorso di addestramento. Brevi tratti di corsa con linee in terra da toccare, balzi all'interno di cerchi disegnati o pneumatici, tratti di camminata con zavorre, portando sacchi pesanti, flessioni, trazioni, salti, scatti. Vince la squadra che per prima finisce il percorso.

PIRATA: su un tavolo una bottiglia di plastica al posto del tappo sorregge una pallina da ping pong. Correndo, e senza rallentare, il giocatore deve colpire, con le dita, la pallina, senza far cadere la bottiglia. Attenzione: ogni giocatore svolge la prova con un occhio coperto dal palmo della propria mano. Naturalmente vince la squadra che svolge la prova in modo corretto.

in gruppo 1^a · 2^a · 3^a Elementare

Dare un nome

La pozione risultò di un colore azzurrino pallido. Con soddisfazione era lui ad averne scelto il nome: Cielo Gassoso! «Sì un nome appropriato! Darà la sensazione di leggerezza. Come se il corpo si levasse in volo!». (Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 70)

Q FOCUS

Chiamare con il nome giusto tutte le cose è fondamentale, vuol dire riconoscerne l'esistenza stessa, il valore intrinseco, vuol dire dare la giusta importanza. Chiamare per nome le persone, gli oggetti, le emozioni, significa rispettarle nella loro interezza, significa vedere non solo una parte, una loro caratteristica, ma tutto ciò che sono.

👤 ANIMATORI CON STILE

Una delle cose che normalmente viene difficile in un'estate ragazzi è ricordare i nomi di tutti i bambini presenti. Impresa ardua, indubbiamente, ma necessaria; il primo modo per accogliere i ragazzi, per farli sentire importanti, non un numero qualunque, è chiamarli per nome, riconoscerli. Prendetevi, quindi, il compito di chiedere a ciascun bambino il proprio nome e di impararlo, prima di dire o di chiedere qualsiasi altra cosa.

Pensaci su...

- È importante per te dare un nome alle cose?
- Conosciamo il nome degli altri? Se no, glielo chiediamo prima di fare qualsiasi altra cosa?
- Gli altri sono contenti di essere chiamati con altri nomi e/o soprannomi?

Attività

NOMI, COSE, PERSONE

Dividere il gruppo in due squadre che si dovranno sfidare in tre prove differenti.

Nomi: ogni squadra dovrà scrivere il maggior numero di nomi (di oggetti, animali, emozioni) con una data lettera. Vince la squadra che scrive più parole corrette.

Cose: ogni squadra dovrà indovinare il maggior numero di nomi relativi agli oggetti e/o foto di oggetti e animali lasciati a disposizione su un tavolo per 3 minuti. Vince la squadra che scrive il maggior numero di nomi.

Persone: dopo aver ripassato i nomi di tutti i compagni e aver associato ogni nome a un volto, le due squadre si sfideranno nel riconoscersi a vicenda. Una persona per volta sarà bendata, e solo col tatto dovrà riconoscere un bambino della squadra avversaria e dirne il nome a voce alta.

MATERIALE

Fogli, penne, oggetti da indovinare (NB: scegliere le foto o gli oggetti con cura, prestando attenzione a non utilizzare le cose trovate qua e là all'ultimo momento).

MEDIATECA

Canzone *La canzone della realtà* - Grammaticanto

DICE IL SAGGIO

Bisogna sempre chiamare le cose con il loro nome. La paura del nome non fa che aumentare la paura della cosa stessa.

(Albus Silente, in J. K. Rowling, *Harry Potter e la pietra filosofale*, Salani, p. 283)

Dare un nome

La pozione risultò di un colore azzurrino pallido. Con soddisfazione era lui ad averne scelto il nome: Cielo Gassoso! «Sì, un nome appropriato! Darà la sensazione di leggerezza. Come se il corpo si levasse in volo!». (Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 71)

Q FOCUS

Chiamare con il nome giusto tutte le cose è fondamentale, vuol dire riconoscere l'esistenza stessa, il valore intrinseco, la giusta importanza. Si chiamano per nome le persone, gli oggetti, le emozioni. Più siamo in grado di nominare le cose più siamo sereni, riusciamo a esprimerci e a non lasciare che i pensieri affollino la nostra mente.

ANIMATORI CON STILE

La capacità di dare nomi che illuminano le cose e danno loro significato è una delle attività cardine dell'accompagnamento, partendo dal riconoscimento che tutti "siamo" un nome. Sensibilizziamoci a questa attenzione, per esempio:

- imparando subito i nomi di tutti i bambini, usandoli spesso e invitando gli altri ragazzi a conoscerli;
- prestando grande prudenza nell'affibbiare soprannomi, ai ragazzi e agli animatori, perché i nomi "parlano";
- condividendo coi bambini le loro emozioni e chiamandole per nome.

Pensaci su...

- È importante per te dare un nome alle cose?
- Sei in grado di nominare solo ciò che vedi o anche quello che senti?
- Cosa accade quando riconosci un'emozione?
- Sei in grado di riconoscerla negli altri?

Attività

NOMI, COSE, EMOZIONI

Dividere il gruppo in due squadre che si sfideranno in tre prove.

Nomi: ogni squadra dovrà scrivere il maggior numero di nomi con una data lettera.

Cose: ogni squadra dovrà indovinare il maggior numero di nomi relativi agli oggetti e/o foto di oggetti e animali lasciati a disposizione su un tavolo per 3 minuti.

Emozioni: ogni squadra, a turno, dovrà scegliere una persona che dovrà mimare. Su alcuni foglietti richiusi saranno scritti i nomi delle emozioni: il giocatore ne pescherà uno e la dovrà mimare, senza usare la voce, per la propria squadra.

N.B.: prestate attenzione a quest'ultima attività, assicuratevi che i bambini conoscano l'emozione di cui si sta parlando e, alla fine del gioco, cercate di capire insieme a loro come si può riconoscere esteriormente (come si muove il corpo quando uno è arrabbiato? Cosa succede agli occhi? Alle mani?), quali pensieri può generare quella emozione e, soprattutto, invitateli a trovare come affrontarla senza evitarla.

MATERIALE

Fogli, penne, oggetti da indovinare

(NB: non scegliete oggetti a caso all'ultimo momento), biglietti con i nomi delle emozioni.

MEDIATECA

Film *Inside out*

Canzone *Prendi un'emozione* - Zecchino d'Oro 2015

DICE IL SAGGIO

Bisogna sempre chiamare le cose con il loro nome. La paura del nome non fa che aumentare la paura della cosa stessa.

(Albus Silente, in J. K. Rowling, *Harry Potter e la pietra filosofale*, Salani, p. 283)

La concentrazione

I colori, come quelli del cielo, dicono sempre la verità. I saggi conoscevano il significato della luce della Quitomea... Il contatto delle mani, l'intensità dei pensieri e la sincerità dei sentimenti avevano prodotto il responso tanto atteso. Il vecchio eremita, serio e scuro in volto, prese l'unica decisione possibile. (Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 68)

Q FOCUS

Nei momenti di smarrimento, di confusione, in cui non è chiara la strada da prendere, ma si devono prendere decisioni importanti, è necessario fermarsi e pensare. Agire d'impulso, non meditare su parole e azioni può portare a soluzioni sbagliate, a decisioni affrettate.

ANIMATORI CON STILE

Pur nella vitalità, nel gusto dell'imprevisto e nel piacere della spontanea improvvisazione tipici dell'attività di animatore, riflessione e ponderato giudizio non mancano di giocare un ruolo importante. Per non dimenticarli durante l'oratorio estivo, ecco alcuni accorgimenti, quali:

- programmare giochi e attività immedesimandosi nei ragazzi che dovranno compierli;
- prestare attenzione e riflessione ai comportamenti che non comprendiamo, senza semplicemente etichettarli come sciocchi o sbagliati;
- tentare di trattenersi e di razionalizzare prima di perdere eventualmente la pazienza.

Pensaci su...

- Quanti momenti di silenzio e meditazione riusciamo a ritagliarci?
- Come reagiamo davanti ai problemi?
- Con chi ci consigliamo?

Attività**FORZA 4**

Questo gioco è un classico e si presta benissimo per far riflettere i ragazzi sull'importanza di fermarsi a... riflettere e non prendere decisioni affrettate. Fate giocare ai ragazzi alcune partite, invitandoli a non agire d'impulso e, appunto, a riflettere sulle azioni del gioco.

N.B.: non è necessario procurarsi il gioco originale, potete costruire diversi piani di gioco con un cartoncino usando dei tappi come pedine.

MATERIALE

Cartoncino di gioco, tappi di bottiglia.

MEDIATECA

Canzone *La pace* - Jovanotti

Canzone *Il negozio di antiquariato* - Niccolò Fabi

DICE IL SAGGIO

Mai lavoro fatto con impeto e fretta fu ben fatto: bisogna sbrigarsi tranquillamente.

(San Francesco di Sales, *Opera omnia*, III, p. 170)

**SALMO 25 (24)**

O Signore, fammi conoscere la tua via,
insegnami quali sono i tuoi sentieri.
Guidami nella tua verità, sii il mio maestro;
io spero in te ogni giorno.

Ricordati di me, o Signore,
tu che hai compassione e sei buono,
aiutami a comprendere la tua via
in ogni momento, sempre.

Il Signore è buono e giusto;
perciò insegnerà la strada a chi sbaglia.
Guiderà gli umili nella giustizia,
insegnerà loro la sua via.

Dal Vangelo di Luca (9,57-62)

Mentre camminavano per la strada, un tale gli disse: «Ti seguirò dovunque tu vada». E Gesù gli rispose: «Le volpi hanno le loro tane e gli uccelli del cielo i loro nidi, ma il Figlio dell'uomo non ha dove posare il capo». A un altro disse: «Seguimi». E costui rispose: «Signore, permettimi di andare prima a seppellire mio padre». Gli replicò: «Lascia che i morti seppelliscano i loro morti; tu invece va' e annuncia il regno di Dio». Un altro disse: «Ti seguirò, Signore; prima però lascia che io mi congedi da quelli di casa mia». Ma Gesù gli rispose: «Nessuno che mette mano all'aratro e poi si volge indietro è adatto per il regno di Dio».

COMMENTO

Prima di una scelta importante, c'è un momento in cui ci pensi e deve essere, chiaramente, un momento forte. Un momento di silenzio, di riflessione, che dura il suo tempo, possibilmente da non fare da solo. Meglio se c'è qualcuno con noi che ci aiuta a capire. Ma poi c'è il momento della scelta e bisogna coglierlo. C'è il momento in cui il discorso è chiaro, senti la scelta che si forma dentro di te: quello è il momento di compierla. Perché il tempo passa e, come ogni frutto, la decisione "marcisce". «Cogli l'attimo», dicevano gli antichi. «Andiamo ora», ti dice Gesù.

L'inganno



La storia

I saggi prendono posto tra i due bracieri. Mentre la Boccaria, la grande cisterna di Acqua Fiorita che indicherebbe i nomi dei prossimi sfidanti nel caso in cui non ci fossero vincitori, emana lentamente il suo vapore. Al suono di arpe e flauti entrano gli sfidanti. Dal sentiero erboso avanzano i ragazzi di Bosco Basso, Kora Laso e Zemo, mentre dalla Piana dei Pini ecco Jgor, Sulima e Anja, dalla Foresta Alta. Cavalcano i loro destrieri che nitriscono fino a coprire l'armonia dei flauti. Scaricano i loro pentoloni di rame e i sacchetti di fiori, foglie, semi di ogni tipo, gli ingredienti usati per le loro bevande.

Hanno scelto anche i nomi: Zemo ha proposto "Cielo Gassoso" perché sebbene il gusto non sia gradevolissimo e neppure l'odore, le bollicine conferiscono un che di leggerezza. Laso ha subito accettato, Kora non è stata neppure consultata perché non ha fatto nulla per la bevanda...

Alla Foresta Alta Sulima ha proposto "Succosa Pacifica" e il nome è subito piaciuto sia a Jgor che ad Anja...

Musica e danze riempiono questo tempo. I sei sfidanti si posizionano per l'ispezione di Agasante. C'è molta tensione nell'aria. Chrysa sembra agitata, i saggi si lanciano occhiate di intesa, così pure Kora e Jgor... Come mai? Sono avversari, come possono scambiarsi occhiate d'intesa?

Orinteo invita a restituire i libri sacri. Anche questa restituzione procede come un rito solenne: tutti i giovani hanno studiato con cura i tre libri, quasi a malincuore se ne separano.

Si procede dunque con l'ispezione da parte di Agasante.

Laso e Zemo si sentono toccare le spalle contemporaneamente. «Eseguite con il Clant una delle magie imparate!», ordina Agasante. In simultanea i due comandano: «*Acidum Fumi*», e dalla punta dei loro Clant esce un sottile fumo acido. La prima prova e l'ispezione per loro sono superate. Tocca a Kora. La ragazza non si muove, mentre Agasante le gira intorno. Nessuno sa che ha preso con sé della carne di lepre appena macellata, per i suoi piani misteriosi e malefici, ma la Maga Velata sente odore di sangue e le dice con sgarbo: «Energia ne hai, però... puzzi!». Kora tenta di giustificarsi ma la saggia continua: «Oltre a studiare dovresti lavarti!». Kora si vergogna, ma non si scompone. Agasante le chiede di dimostrare di saper fare l'alzata minore, facendo comparire all'istante una bella mela rossa.

Kora impugna il suo Clant: «*Suscitavit Minor*». La mela si solleva un metro da terra, ma a una minima distrazione di Kora il frutto si sfracella al suolo. «Poco controllo!», conclude Agasante mentre con il tocco del suo Clant di cristallo ricomponne la mela spappolata.

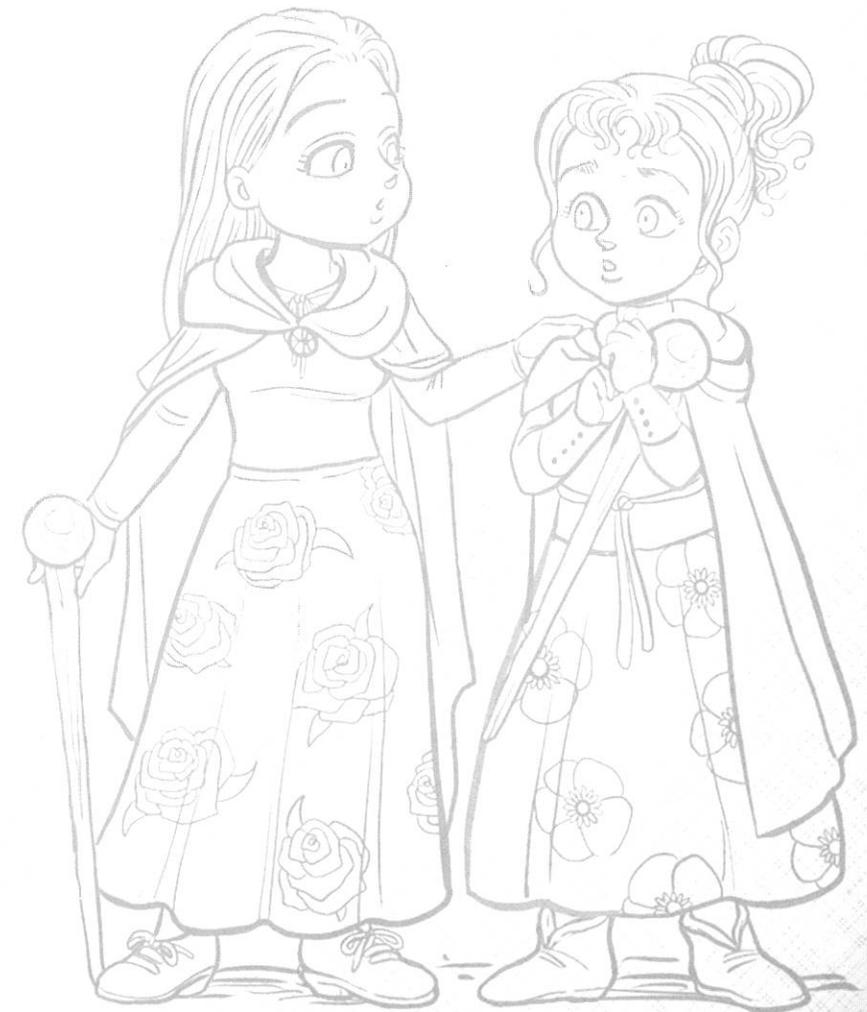
Di fronte a Jgor, Agasante prova un forte dolore alle tempie: «Debolezza e auda-

cia... tu sei in preda al dubbio?». Jgor biascica qualcosa ma non riesce a nascondere la menzogna delle sue parole e istintivamente lancia un'occhiata veloce a Kora. Agasante se ne accorge e facendo roteare una sola volta il Clant di cristallo chiama Chrysa, che con sorpresa di tutti plana esattamente di fronte a Kora. Nessuno fiata ma i saggi sono sempre più certi che stia per succedere qualcosa di nefasto...

Per Sulima la maga avverte «candore, dedizione e lealtà»... Quando è il suo momento Anja chiude gli occhi. «Paura di me?», chiede la maga. «Un po'», risponde la ragazzina. Agasante si sente svenire, afferra il Clant per non cadere e l'aquila emette grida fortissime...

Agasante torna dai saggi: «Succederà, succederà qualcosa di grave!». Vorrebbe fermare tutto per evitare qualche tragedia ma Filas glielo impedisce e si prepara a pronunciare il suo discorso.

Il discorso di Filas è il cuore del solstizio d'inverno...



giochiamo?

L'ispezione dei gareggianti

SCOPO

Portare a destinazione il maggior numero di Emozioni senza farsi prendere dagli avversari.

DESCRIZIONE

In questo gioco può essere proposta la *Sfida semplice, complessa o beffarda* in *Manche temporale* che può durare 5 o 10 minuti. In ogni *manche* ci sarà una squadra che difende e una che attacca.

La squadra attaccante ha il compito di portare il maggior numero di Emozioni (scritte su cartellini) dall'Albero delle Emozioni alla propria base. La squadra che difende rappresenta Agasante che ha il compito di requisire le Emozioni semplicemente toccando con la mano l'avversario nello spostamento. Chi viene toccato deve consegnare il cartellino ad Agasante e torna all'Albero delle Emozioni per prenderne un altro. Allo scadere dei 5 o 10 minuti si invertono i ruoli e ricomincia un'altra *manche*.

Vince chi porta più Emozioni nella propria base.

Le Emozioni sono: *Gelosia, Rabbia, Umiliazione, Vergogna, Paura e Confusione*.

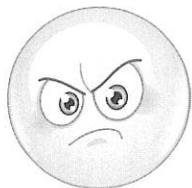
VARIANTE

I cartellini possono avere valori progressivi. Chi riesce a portare un cartellino nella propria base, riceve una contromarca che attesta la consegna del primo cartellino di valore 1. Consegnando la contromarca all'Albero delle Emozioni riceve il cartellino con l'emozione di valore superiore. Così continua fino a portare i cartellini di valore massimo.

MATERIALE

Cartellini con le Emozioni scritte, eventuali contromarche.

GELOSIA



RABBIA



UMILIAZIONE



VERGOGNA



PAURA



CONFUSIONE



Il discorso di Filas

SCOPO

Totalizzare il maggior numero di punti sfidandosi contro le altre squadre per ricevere la *Pergamena Gigante*.

DESCRIZIONE

In questo gioco viene proposta la *Sfida totale* in *Manche brillante*.

Tutti i concorrenti sono disposti in cerchio attorno al campo da gioco. Dopo aver ascoltato la descrizione della sfida da affrontare, ogni squadra sceglie i giocatori che saranno impegnati esclusivamente in quella prova; il resto della squadra è la tifoseria in curva. Terminata la prova si procede a un'altra sfida.

Dopo ogni prova viene aggiornata la classifica: primo posto 4 punti, secondo posto 3 punti, terzo posto 2 punti e quarto posto 1 punto. Vince la squadra che al termine ha totalizzato più punti.

Prova di recitazione (2 giocatori a squadra)

Lettura del discorso di Filas (v. sotto). Un concorrente deve leggerlo seguendo una particolare intonazione: comica, drammatica, sentimentale, horror (scelte ad estrazione casuale). Il secondo concorrente deve mimare ciò che viene letto. Vince chi esegue la *performance* migliore.

Prova di resistenza (tutti i giocatori)

Le squadre dovranno imitare in tutto e per tutto chi si trova al centro del cerchio. Chi sbaglia deve sedersi a terra. Il conduttore, mascherato da Chrysa, propone mosse semplici che imitano tecniche di volo, mosse più goffe per scatenare risate e infine mosse più complesse, tipo *fitness*, per aumentare la selezione e decretare i vincitori.

Prova di sfilata (4 giocatori per squadra)

Tre giocatori per squadra devono "travestirsi" come i tre saggi pescando da un mucchio di vestiti e costumi e adattandoli. Poi, a turno dovranno sfilare con una bella musica coinvolgente di sottofondo. Per una sfilata degna di questo nome è fondamentale un banditore vivace che presenti ogni saggio e li faccia sfilare più volte coinvolgendo le tifoserie. Questo banditore sarà il quarto giocatore.

Prova di coro (tutti i giocatori)

Tutta la squadra deve *rappare* il discorso di Filas. La squadra ha 5 minuti per preparare la canzone, dopodiché si passa all'esibizione. Tutta la squadra deve partecipare.

Prova di lettura (1 giocatore, il più anziano)

Ogni giocatore dovrà cercare di leggere al contrario il primo capoverso del primo capitolo del libro.

Prova artistica (tutti i giocatori)

Ogni squadra deve disegnare con i propri corpi, coricandosi a terra, le lettere iniziali dei 3 saggi. Devono comparire una grande F, una A e una O.

I vincitori ottengono la *Pergamena Gigante* con il discorso di Filas.

MATERIALE

Discorso di Filas (*Moony Witcher, Il Sentiero Proibito*, p. 87), costumi per i 3 saggi (cappelli, abiti vecchi, libri, bastone...) e primo capoverso del primo capitolo del libro.

Adulti

«Noi saggi non vediamo l'ora di poter insegnare profondamente l'arte magica a chi raggiunge la vittoria. È da secoli che aspettiamo questo momento. In ogni caso ora valuteremo se avete studiato a fondo i nostri libri: l'assaggio delle pozioni darà l'esito».

(Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 80)

Q FOCUS

Le persone adulte, le persone più grandi di noi, normalmente tracciano delle strade, ci danno le istruzioni per camminare e trovare la nostra strada. E arriva un punto in cui ci osservano da lontano e cercano di capire se siamo stati in grado di imparare, di fare; ci mettono alla prova per comprendere se siamo sulla buona strada, se siamo pronti a diventare i nuovi adulti e prendere così il loro posto. Ma cosa vuol dire diventare grandi/adulti?

📣 ANIMATORI CON STILE

Come già detto precedentemente, l'animatore rappresenta il "grande" da imitare durante l'estate ragazzi. Per questo motivo è bene dare il buon esempio, ricordando di avere degli osservatori speciali. Premuratevi di compiere con e davanti ai bambini, enfatizzandoli un po', piccoli gesti da grandi: allacciarsi le scarpe, fare silenzio al primo richiamo, giocare e pregare con entusiasmo, raccogliere eventuali rifiuti da terra, mettere a posto giochi e tutto il materiale usato.

Pensaci su...

- Cosa pensano gli adulti di voi?
- Cosa sapete fare da "grandi"?
- Cosa vuol dire diventare grandi/adulti?

Attività

SULLA BUONA STRADA

Non si può certamente chiedere a un bambino di 6 o 7 anni di dimostrare quanto è adulto, perché non lo è, ma sarà certamente in grado di fare alcune cose per dimostrare quanto è "grande" e se si trova, dunque, "sulla buona strada" per diventare adulto.

Ogni bambino farà una riflessione e cercherà di capire cosa vuol dire diventare grande ed essere sulla buona strada. Poi, con l'aiuto dell'animatore, cercherà di capire quale azione può fare o imparare a fare per dimostrare di essere sulla buona strada e si prenderà l'impegno di svolgerla nell'arco della giornata/settimana. Alla fine della giornata/settimana, se avrà tenuto fede all'impegno, riceverà la stellina che gli darà il grado di "più grande".

N.B.: Preparare delle spillette a forma di stella, utilizzando un cartoncino colorato giallo e una piccola spilla da balia da fissare con lo scotch.

📎 MATERIALE

Cartoncino colorato, spille da balia, nastro adesivo.

📺 MEDIATECA

Cartone animato *Ribelle. The Brave*

Cartone animato *Dragon Trainer*

Cartone animato *Alla ricerca di Nemo*

Canzone *Insegnami* - Simone Cristicchi

👍 DICE IL SAGGIO

Tutti i grandi sono stati bambini una volta, ma pochi se lo ricordano.

(A. de Saint-Exupéry, *Il Piccolo Principe*)

Adulti

«Noi saggi non vediamo l'ora di poter insegnare profondamente l'arte magica a chi raggiunge la vittoria. È da secoli che aspettiamo questo momento. In ogni caso ora valuteremo se avete studiato a fondo i nostri libri: l'assaggio delle pozioni darà l'esito».

(Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 80)

Q FOCUS

Le persone adulte, le persone più grandi di noi, normalmente tracciano delle strade, ci danno le istruzioni per camminare e trovare la nostra strada. Arriva un punto in cui ci osservano da lontano e cercano di capire se siamo stati in grado di imparare, di fare; ci mettono alla prova per comprendere se siamo sulla buona strada, se siamo pronti a diventare i nuovi adulti e prendere così il loro posto. Gli adulti possono fidarsi?

ANIMATORI CON STILE

Diventare grandi non significa comportarsi come adulti quando si è ancora ragazzi, ma iniziare a prendersi le giuste responsabilità in base all'età che si possiede. La stessa animazione è una responsabilità nella quale l'animatore trova giusta corrispondenza con la sua età. Dimostriamo e aiutiamo a dimostrare un'adeguata maturità con alcune attenzioni come, ad esempio:

- diamo compiti di fiducia ai ragazzi in base all'età (riporre qualcosa, leggere per tutti...);
- sproniamo i più grandi ad avere il giusto atteggiamento protettivo e delicato verso i più piccoli;
- riveliamo gentilezza e sorrisi nel rapporto coi genitori.

Pensaci su...

- Cosa pensano gli adulti di voi?
- Cosa mostrate agli adulti che vi sono accanto?
- Cosa vuol dire diventare grandi/adulti?
- Gli adulti si possono fidare di voi? Rispetto a cosa?

Attività

MI FIDO DI TE

In questa attività i bambini potranno dare dimostrazione ai propri animatori di potersi fidare di loro. Per questa attività è bene che ci siano minimo 2 animatori per gruppo. Un animatore dovrà affrontare un percorso bendato, i bambini condurranno a turno l'animatore nel percorso, che sarà cambiato di volta in volta. All'interno del percorso potranno esserci anche delle scelte da fare (andare da una parte oppure dall'altra, mangiare una cosa o l'altra, dire una parola o compiere un'azione) e ogni bambino dovrà guidare la scelta dell'adulto consigliandogli ciò che è più giusto.

MATERIALE

Benda per gli occhi, oggetti e ostacoli vari per costruire il percorso.

MEDIATECA

Cartone animato *Ribelle. The Brave*

Cartone animato *Dragon Trainer*

Cartone animato *Alla ricerca di Nemo*

Canzone *Insegnami* - Simone Cristicchi

DICE IL SAGGIO

Tutti i grandi sono stati bambini una volta, ma pochi se lo ricordano.

(A. de Saint-Exupéry, *Il Piccolo Principe*)

La libertà d'errore

Filas si fermò di colpo: «La stanchezza mi ha spossato. Eppure dovrei essere abituato al cammino notturno». Agasante lo incoraggiò: «Non è la stanchezza ma la tensione. Io pure mi sento senza forze. Solo pochi passi ed entreremo al villaggio. La festa avrà inizio anche se in cuor nostro non abbiamo voglia di gioire».

(Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 74)

Q FOCUS

Nonostante la certezza che qualcosa durante i festeggiamenti andrà male, i saggi lasciano correre gli eventi, lasciano la libertà, alle persone che stanno per tradire la loro fiducia, di scegliere, sbagliare e imparare la lezione. Lasciano che siano le azioni a insegnare qualcosa.

🔊 ANIMATORI CON STILE

Non si deve immaginare una situazione in cui, in nome della libertà personale di apprendere dagli errori, in un oratorio si lasci condurre ai ragazzi qualunque iniziativa: questo è evidente. Scegliere di dare libertà di scelta ha senso se si è pronti ad esserci qualora l'errore accada. Per concretizzare questo concetto, si badi per esempio a:

- non confondere i consigli che diamo con regole comportamentali, sgridando chi non scelga di seguirli;
- intervenire comunque a bloccare i ragazzi quando il loro errore possa portare a farsi male, perché non esiste il «te lo avevo detto» dopo un infortunio;
- preoccuparsi di riflettere sempre sulle conseguenze di ciò che accade coi ragazzi, per poter anticipare brutte situazioni.

Pensaci su...

- Cosa vuol dire lasciare liberi di sbagliare?
- Con te lo fanno? È giusto o sbagliato?
- I saggi avrebbero dovuto impedire ai ragazzi di sbagliare? Perché?

Attività

PERCORSO A DUE VIE

Preparate un percorso con due strade da scegliere, una insidiosa con ostacoli e qualche prova da superare, un'altra tranquilla con pochi ostacoli, ma che arrivino entrambe a un contenitore, e poi invitate i ragazzi a scegliere. L'obiettivo è quello di raggiungere questo contenitore particolare, con due aperture e una separazione interna non visibile con dentro i pezzi di un puzzle che la squadra dovrà ricomporre. I pezzi del puzzle che si troveranno alla fine del percorso insidioso saranno quelli corretti, quelli posti al termine del percorso semplice saranno errati ma i giocatori non dovranno saperlo. Solamente alla fine, ricomponendo il puzzle, si comprenderà che solo i pezzi del sentiero difficile erano tutti corretti. Attraverso questa attività i ragazzi scopriranno che non sempre la via più semplice conduce al "tesoro", cioè arriva all'obiettivo finale.

📎 MATERIALE

Pezzi per 2 puzzle, ostacoli e prove varie da superare.

📺 MEDIATECA

Cartone animato *Ribelle. The Brave*

Cartone animato *Alla ricerca di Nemo*

Canzone *Insegnami* - Simone Cristicchi

👍 DICE IL SAGGIO

Non vale la pena avere la libertà se questo non implica avere la libertà di sbagliare.

(Mahatma Gandhi)

preghiamo

SALMO 32 (31)

Beato l'uomo a cui è tolta la colpa
e perdonato ogni peccato.
Beato l'uomo perché Dio non gli rinfaccia sempre gli errori.

Giorno e notte pesava su di me la tua mano,
come quando d'estate fa troppo caldo,
così si inaridiva il mio entusiasmo.

Allora ti ho fatto conoscere il mio peccato.
Ho detto: «Confesserò al Signore le mie mancanze»
e tu hai tolto la mia colpa e il mio peccato.

Tu sei il mio rifugio, mi liberi dall'angoscia,
mi circondi di canti di liberazione:
con gli occhi su di me, mi dai buoni consigli.

Molti saranno i dolori del malvagio,
ma l'amore circonda chi si fida del Signore.
Voi tutti, retti di cuore, gridate di gioia!

Dal Vangelo di Luca (22,31-34)

«Simone, Simone, ecco: Satana vi ha cercati per vagliarvi come il grano; ma io ho pregato per te, perché la tua fede non venga meno. E tu, una volta convertito, conferma i tuoi fratelli». E Pietro gli disse: «Signore, con te sono pronto ad andare anche in prigione e alla morte». Gli rispose: «Pietro, io ti dico: oggi il gallo non canterà prima che tu, per tre volte, abbia negato di conoscermi».

COMMENTO

A dire il vero, Gesù aveva provato ad avvertire Pietro che si sarebbe fatto male, ma uno di quei male che non ti riesce poi di dimenticare. Lo aveva avvertito che aveva pregato per lui, perché sentiva che la sua fede poteva venire meno, che poteva tradire. E che ne sarebbe rimasto distrutto. Perché il Signore fa così con tutti, suggerisce il pericolo di fronte, poi noi non lo ascoltiamo quasi mai. Siamo abbastanza sicuri di quel che possiamo fare, abbiamo un piano e sentiamo la forza di compierlo. Come con Pietro, Gesù non insiste, ci lascia la possibilità di sbagliare. E di farci male, se proprio ci teniamo. Lo può fare perché poi dopo Lui è lì, a raccoglierci, se ci va di essere raccolti. Gesù è l'adulto vero. A volte anche gli altri adulti attorno a noi sono capaci di tanto. È proprio il caso, allora, di ringraziare Gesù per questo.

L'incendio



La storia

Il momento dell'ispezione ha creato ansia, agitazione, sospetto, tensione, terrore. L'assaggio della pozione magica avviene in questo clima privo di armonia, serenità e calma...

Rullo di tamburi... Le ciotole di legno sono pronte, Agasante, Orinteo e Filas hanno in mano quella contenente "Cielo Gassoso" e possono assaggiare.

Inizia Agasante, ma appena appoggia le labbra alla ciotola, la getta subito a terra: «Imbevibile». Orinteo assaggia e subito sputa con una smorfia di disgusto: «Schifo! Neppure una bestia potrebbe bere!». I genitori dei ragazzi di Bosco Basso guardano sconcertati i loro figli. Zemo tenta di dire qualcosa: «Forse risulta amara, ma dà molta leggerezza, come se il corpo volasse!». Filas assaggia: «L'unica cosa che può volare è questa», dice il saggio gettando la ciotola per aria.

Kora si incendia di rabbia e dice sottovoce ai due compagni: «Siete proprio degli incapaci...».

Zemo tace mortificato ma Laso inveisce: «Devi stare zitta! Non ti importava prima, non sei stata d'aiuto, come osi parlare?».

Agasante li ferma: «Il vostro comportamento peggiora la situazione... Non siete un gruppo unito e soprattutto non avete studiato bene il libro rosso *In Virtute Naturae*. Sciocchi e presuntuosi. Ecco quello che siete...».

«"Succosa Pacifica" l'abbiamo chiamata. Dà forza e serenità». Anja si è ripresa dal turbamento dell'ispezione e, fiera della bevanda che ha preparato con sua sorella, orgogliosa anticipa Agasante che sta per assaggiare.

Agasante nota il colore roseo e il profumo gradevole. Assaggia. Tace. Fa segno a Orinteo di procedere.

Orinteo sorreggia. Anche lui tace ma il suo volto è compiaciuto, anzi continua a bere.

La folla è in agitazione. Sulima e Anja sono abbracciate, guardano i loro genitori. Se anche a Filas piace, è la prima volta nei secoli che una pozione magica supera la prova!

Filas assaggia, poi ancora un sorso, un altro... Anche lui svuota la ciotola! «Fate-mi vedere i sacchetti con gli ingredienti». Sulima obbedisce: «Ci mancavano le Bacche Molli, allora abbiamo aggiunto Bucce di Mela Ispida e Foglie di Castagno Suadente...». Mentre le ragazze continuano a elencare gli ingredienti un brivido percorre i saggi, contemporaneamente: Bucce di Mela Ispida e Foglie di Castagno Suadente sono gli ingredienti trovati nelle tasche del giovane che cento anni fa morì nella gara. Sembra che questo dettaglio non sia stato colto da nessuno, forse è solo un caso...

«La pozione è buona, anzi ottima. Scrivete gli ingredienti perché tutti possano prepararla a casa propria».

Jgor è combattuto tra gioia e angoscia. Si lascia abbracciare da Sulima, mentre Anja distribuisce la bevanda a tutti.

Laso e Zemo furibondi si appartano, la sconfitta brucia... «Kora dovrà vincere la cavalcata... E se prendessi io il suo posto? Sono bravo quanto lei, se non di più». Laso è il solito presuntuoso ma vuole andare fino in fondo. Cercano Kora. Dappertutto. Non c'è.

Solo Laso, Zemo e i genitori di Kora si sono accorti della sua scomparsa. Tutti si avviano al Prato del Lago Salato dove deve svolgersi l'ultima gara, la cavalcata.

Kora è da tutt'altra parte, di fronte all'Arco dei Tronchi Vivi. Estrae quel fagotto di carne di lepre, stacca dalla carne Bucce di Mela Ispida e Foglie di Castagno Suadente e le getta ai piedi dei Tronchi. Con il suo Clant grida isterica: «*Anulus Ignis*». Il cerchio di fuoco avvolge foglie e bucce che si incendiano e in un attimo i tronchi cominciano a muoversi come tante braccia in cerca di aiuto. L'Arco si apre tra le fiamme e arriva Jgor. Stupito e spaventato vuole spiegazioni: non è possibile, i Tronchi Vivi non possono prendere fuoco! Kora lo invita a stare zitto e a sbrigarsi, ma Jgor è terrorizzato e pentito; non può procedere, non se la sente. Kora con crudeltà colpisce con la punta del Clant gli zoccoli del destriero bianco di Jgor. L'animale scatta. E Jgor si trova a cavalcare tra le fiamme, suo malgrado, verso il Sentiero Proibito. Kora getta pezzi di carne di lepre perché i lupi possano sfamarsi anziché aggredirla.

A quel punto con una risata crudele Kora grida: «Jgor, sei proprio stupido! Ci sei cascato! Ora la cavalcata sarà mia! Se ci riesci prendi il tesoro prima che ti azzannino i lupi! Ah, ah, ah!». Si bagna le mani nell'acqua gelida per mandar via l'odore sgradevole della carne, si bagna anche il viso... ora non puzza più.

Kora desidera solo una cosa: essere apprezzata dai saggi e poterli affiancare. Sente di essere l'unica a meritarselo. Ora ha eliminato l'unico concorrente che temeva. Povero Jgor, tutto preso dal Thesaurus... Invece a Kora il Thesaurus non importa affatto!

I suoi compagni, intanto, provano un misto di rabbia, angoscia e soddisfazione per la mancanza di Kora: li ha traditi ma ora possono vendicarsi dimostrando che valgono anche loro qualcosa!

Non sanno che il trio di Foresta Alta è in grave difficoltà: Sulima e Anja si sono accorte della mancanza di Jgor e del suo cavallo. Non sanno cosa pensare, cosa dire, cosa fare...

Sulima è fuori di sé, ma quando, sbirciando dalla fessura della tenda, vede arrivare Kora con un sorriso perfido in volto, ha una veloce visione di rami bruciati e sangue. Nonostante il capogiro, esce di corsa dalla parte opposta della tenda, sale a cavallo e grida ad Anja: «Tu, vai tu, affronta la sfida senza paura! Abbi coraggio... Devo correre dove bruciano gli alberi, i Tronchi... l'Arco...». Anja rimane pietrificata, gli occhi spalancati, le briglie in pugno. Il terrore la assale.

giochiamo?

La gara delle Pozioni

SCOPO

Recuperare il maggior numero possibile di foglietti e portarli al proprio capitano.

DESCRIZIONE

In questo gioco viene proposta la *Sfida totale* in *Manche brillante*.

Sul campo da gioco vengono sparsi in modo casuale tanti piccoli foglietti possibili che devono essere recuperati dai giocatori.

Al segnale di partenza i giocatori devono recuperare il maggior numero di foglietti secondo le indicazioni e portarli al proprio capitano di squadra.

Ogni fase prevede il giudizio e un verdetto da parte dei tre saggi (la giuria).

Prima fase: Ricetta

Ogni foglio ha una scritta inerente a un ingrediente commestibile (zucchero, sale, uova, farina, uva, pera, petto di pollo, oliva, ecc.).

Ogni squadra deve comporre in 10 minuti un menù completo unendo i diversi ingredienti. La presentazione dei "piatti" deve coinvolgere tutti i componenti della squadra.

Seconda fase: Cocktail

Le scritte riguardano tutto ciò che si può bere (acqua, birra, aranciata, menta, orzata, sciroppo per la tosse, brodo vegetale, ecc.).

Ogni squadra deve inventarsi una nuova bevanda.

La presentazione deve essere uno spot pubblicitario.

Terza fase: Pozione

Le scritte hanno nomi di fantasia (coda di drago, occhi di pipistrello, muco di unicorno, zampe di rospo, unghia di falco, ecc.) e la missione è quella di inventarsi una pozione e sperare di convincere i tre saggi che sia la ricetta migliore!

La presentazione deve essere una televendita.

Nel campo da gioco sono sparsi i bigliettini delle 3 fasi di gioco. Per facilitare lo svolgimento possono essere di colori diversi. Bisogna portare al capitano (possono esserci anche più capitani qualora la squadra fosse numerosa) i bigliettini giusti, altrimenti si viene penalizzati, oltre al fatto che un bigliettino sbagliato non ha utilità per la ricetta.

MATERIALE

Cartellini con gli ingredienti, fogli e penne per le presentazioni.

L'Arco dei Tronchi Vivi

SCOPO

Depositare la Quitomea nel posto assegnato.

DESCRIZIONE

In questo gioco viene proposta la *Sfida semplice, complessa o totale* in *Manche temporale*.

A ogni componente della squadra viene assegnato un numero da 1 a 4.

Le squadre saranno disposte a un'estremità del campo con il proprio Thesaurus (sedia) di squadra e dall'altra parte del campo ci sarà la Quitomea (palla).

L'arbitro chiamerà un numero e chi viene nominato dovrà svolgere l'azione prefissata.

Numeri 1: i giocatori che vengono chiamati devono raggiungere la Quitomea e farla passare sotto il proprio Thesaurus di squadra utilizzando esclusivamente i piedi;

Numeri 2: i giocatori che vengono chiamati devono unirsi a braccetto in coppia, raggiungere la Quitomea e farla passare sotto il proprio Thesaurus di squadra utilizzando solo una mano. È possibile tenere la Quitomea per 3 secondi, poi va passata;

Numeri 3: i giocatori che vengono chiamati devono raggiungere la Quitomea e depositarla sul sedile del Thesaurus di una squadra avversaria usando mani e piedi;

Numeri 4: i giocatori che vengono chiamati devono raggiungere la Quitomea e colpirla cercando di farla uscire dal campo di gioco. Si possono usare solo le mani.

Importante: ci saranno quattro sedie e una sola palla, perciò chi non raggiunge la Quitomea deve ostacolare gli avversari o intercettare la Quitomea stessa.

La squadra che allo scadere del tempo ha totalizzato più vittorie vince.

MATERIALE

Quattro sedie e una palla.



L'imbroglione

Kora aveva messo in atto la magia perversa, sfruttando l'odio e la voglia di primeggiare su tutto e su tutti. Era stata in grado di capire come aprire l'Arco in modo malefico e imprevedibile per trarre in inganno Jgor! (Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 102)

Q FOCUS

Kora tradisce Jgor, gli tende una trappola per poter primeggiare nella cavalcata, approfittando della sua ingenuità e del suo desiderio di impossessarsi del tesoro. Nella vita può capitare di essere traditi e di tradire, di imbrogliare per motivi futili o per motivi importanti, per non ammettere di non saper fare qualcosa o per puro egoismo, e non si tiene mai conto delle possibili conseguenze.

📣 ANIMATORI CON STILE

«Ti piace vincere facile?», chiedeva un noto slogan qualche tempo fa, rimandando il messaggio che chiunque vorrebbe vincere e possibilmente senza troppi sforzi. Essere leali e affidabili richiede impegno, fatica, onestà e richiama alla necessità di rispettare gli altri come se stessi. Durante la giornata/settimana assicuratevi di compiere alcuni gesti di lealtà e di farli notare ai bambini: rispettare la fila, il proprio turno di gioco, non barare durante una partita, provare a dire la verità piuttosto che una bugia, invitate a non fare la spia e a non riferire cose accadute ad altri, non fate fare ad altri ciò che potreste fare voi, approfittando dell'ingenuità e bontà altrui.

Pensaci su...

- Cosa spinge ad imbrogliare?
- Quali emozioni si provano da "imbrogliatore" e da "imbrogliato"?
- Sappiamo che quando si imbroglia, il risultato non conta più?

Attività

CACCIA AL TESORO SENZA TESORO

Per rendere l'idea del tradimento e dell'imbroglione, gli animatori organizzeranno una piccola caccia al tesoro con un massimo di 5 indizi e nasconderanno un finto tesoro vuoto.

L'obiettivo è lasciare che i bambini si impegnino per poi scoprire di averlo fatto per nulla, di essere stati "imbrogliati" dagli animatori. In seguito, attivare con loro la discussione sul tradimento, cercando di far emergere gli aspetti del tradimento e la positività della lealtà, e sottolineando che solo in questo caso gli animatori li hanno imbrogliati.

📎 MATERIALE

Fogli per indizi, pennarelli, scatola per il tesoro.

▶ MEDIATECA

Cartone animato *Il regno di Ga'Hoole - La leggenda dei guardiani*

👍 DICE IL SAGGIO

Anche se la capacità di imbrogliare è segno di acutezza e di potere, l'intenzione di imbrogliare è senza dubbio segno di cattiveria o di debolezza.

(Cartesio)



Il tradimento

Kora aveva messo in atto la magia perversa, sfruttando l'odio e la voglia di primeggiare su tutto e su tutti. Era stata in grado di capire come aprire l'Arco in modo malefico e imprevedibile per trarre in inganno Jgor. (Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 102)

Q FOCUS

Kora tradisce Jgor, gli tende una trappola per poter primeggiare nella cavalcata, approfittando della sua ingenuità e del suo desiderio di impossessarsi del tesoro. Nella vita può capitare di essere traditi e di tradire, di imbrogliare per motivi futili o per motivi importanti, per non ammettere di non saper fare qualcosa o per puro egoismo e non si tiene spesso conto delle possibili conseguenze.

📣 ANIMATORI CON STILE

La parola tradimento può sembrare troppo impegnativa per essere calata nel mondo dell'animazione, relegandola più spesso all'ambito sentimentale o di amicizia. In realtà non è così raro o difficile trovarsi a tradire proprio mentre si è animatori. Per evitarlo si può, per esempio:

- non convincere altri a svolgere gli impegni che ci toccherebbe compiere, tanto meno approfittando della loro generosità;
- non parlare mai male di un altro animatore, ma cercare un confronto chiaro;
- tenere contenute e non farsi troppo influenzare dalle naturali predilezioni verso alcuni ragazzi.

Pensaci su...

- Cosa spinge al tradimento?
- Quali emozioni si provano da "traditore" e da "tradito"?
- Esiste il tradimento per giusta causa?

Attività

ASSALTO AL CASTELLO

L'obiettivo dell'attività è quello di far vivere un'esperienza di tradimento ai bambini. Dividete il gruppo in due squadre e per ciascuna preparate due "castelli" (potete usare due grandi scatoloni). Le due squadre dovranno abbattere il castello avversario lanciando delle palline (costruite con materiale vario) o un pallone. Alcuni giocheranno nel ruolo di cavalieri attaccanti, altri nel ruolo di cavalieri difensori mentre uno per squadra, all'insaputa di tutti, sarà il traditore, la talpa. Quest'ultimo dovrà giocare "contro" la propria squadra favorendo quella avversaria, cercando di non farsi scoprire ed eliminare dalla propria squadra.

📎 MATERIALE

Scatoloni di cartone per il castello, nastro adesivo, palline costruite con materiale vario (fogli di giornale, carta stagnola), oppure palloni.

📺 MEDIATECA

Cartone animato *Il regno di Ga'Hoole - La leggenda dei guardiani*
 Cartone animato *Frozen*
 Film *Le Cronache di Narnia - Il leone, la strega e l'armadio*

👍 DICE IL SAGGIO

Decidere se fidarsi o no di una persona è come decidere se arrampicarsi o no su un albero, poiché si potrebbe godere di una vista straordinaria dal ramo più alto, oppure ci si potrebbe semplicemente riempire di resina, e questo è il motivo per cui molta gente decide di passare il suo tempo sola e in casa, dove è più difficile pungersi con una scheggia.

(Lemony Snicket)

Il giudizio

Appena i tre saggi ebbero le loro ciotole colme sino all'orlo si udì il rombo dei tamburi. La gente del villaggio attese il responso. [...] «Imbevibile! Amara come veleno! Avete composto una brodaglia frizzante e senza criterio!», esclamò con voce soave ma dal giudizio durissimo. (Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 93)

Q FOCUS

Le nostre azioni (le "pozioni" che prepariamo) sono sempre sottoposte a giudizio; a volte questi sono duri e mettono alla prova la nostra autostima e il nostro impegno. A volte siamo giudicati con leggerezza da persone che non hanno alcun titolo o valutano senza criterio, solo per il gusto di ferire. Altre volte il giudizio viene dato da coloro che ci conoscono e ci stimano per metterci alla prova, capire il nostro grado di preparazione, di maturità.

👤 ANIMATORI CON STILE

Il giudizio fa parte di ciò che un animatore è chiamato a dare e ricevere durante il suo servizio. Giudizio a volte sui ragazzi, specie nei giochi, e giudizio dai ragazzi, a volte anche personale. Saperlo gestire bene può rivelarsi importante. Per esempio, si può:

- prestare attenzione a non essere mai trancianti o troppo seri nelle giurie delle gare, anche quando i concorrenti abbiano mostrato un evidente poco impegno, perché tutto resta comunque un gioco;
- cercare sempre di aiutare il compagno in difficoltà, quando si sa dai ragazzi di giudizi negativi su un altro animatore;
- fare molta attenzione ai giudizi scherzosi, perché siano evidentemente percepiti come scherzi e nulla di più.

Pensaci su...

- Come ci poniamo di fronte ai giudizi?
- Siamo in grado di accettarli come spunto di riflessione e occasione di miglioramento?
- Ci poniamo in tono di sfida o di rifiuto totale?

Attività

TALENT SHOW

L'attività ha l'obiettivo di far sperimentare ai ragazzi il giudizio su una certa prestazione. Preparate alcuni biglietti con i nomi di varie prestazioni (canto, ballo, improvvisazione, disegno, mimo): i ragazzi riceveranno o prenderanno a caso un biglietto e avranno del tempo per preparare una piccola *performance* in cui esibirsi davanti agli animatori "giudici". Ogni *performance* riceverà un giudizio riguardo all'impegno, bravura, bellezza e intenzione.

📎 MATERIALE

Foglietti con i nomi delle prove, oggetti e materiali utili per le *performance*.

📺 MEDIATECA

Cartone animato *Monster University*

👍 DICE IL SAGGIO

Molti di quelli che muiono meritano la vita e molti di quelli che vivono meritano la morte... Sei tu in grado di giudicare? Non aver fretta ad elargire morte e giudizi; nemmeno i più saggi conoscono tutti gli esiti.

(Peter Jackson, *Il signore degli anelli - La compagnia dell'Anello*)

preghiamo

SALMO 119 (118)

Come potrà un giovane tenere
pura la sua via?
Custodendo le tue parole.

Beato chi è fedele
agli insegnamenti del Signore
e lo cerca con tutto il cuore.
Non commette ingiustizie
e cammina per le sue vie.

Siano diritte le mie vie,
nel custodire i tuoi insegnamenti.
Allora non dovrò arrossire
se avrò obbedito ai tuoi comandi.

Con tutto il cuore ti cerco:
non farmi deviare dai tuoi precetti.
Voglio osservare i tuoi decreti:
non abbandonarmi mai.

Dal Vangelo di Matteo (7, 13-20)

Entrate per la porta stretta, perché larga è la porta e spaziosa la via che conduce alla perdizione, e molti sono quelli che vi entrano. Quanto stretta è la porta e angusta la via che conduce alla vita, e pochi sono quelli che la trovano! Guardatevi dai falsi profeti, che vengono a voi in veste di pecore, ma dentro sono lupi rapaci! Dai loro frutti li riconoscerete. Si raccoglie forse uva dagli spini, o fichi dai rovi? Così ogni albero buono produce frutti buoni e ogni albero cattivo produce frutti cattivi; un albero buono non può produrre frutti cattivi, né un albero cattivo produrre frutti buoni. Ogni albero che non dà buon frutto viene tagliato e gettato nel fuoco. Dai loro frutti dunque li riconoscerete.

COMMENTO

Ecco una domanda difficilissima a cui Gesù dà una di quelle risposte semplici, concrete, immediate che rivelano tutta la sua profondità di conoscenza dell'uomo. Una di quelle risposte che è così facile dare, dopo. «Come si fa a capire se una persona è davvero buona? Come non ci si fa ingannare?» Perché nulla è facile da fingere come la bontà, l'affetto, la cura, poi gli altri si fidano, si aprono, si confidano e si ritrovano fregati. Accade di continuo, su cose piccole, su cose grandi. Gesù risponde, non c'è nulla di più difficile da fingere della bontà. Guarda i frutti di una persona. Guarda se ti sembrano di bontà. Non ascoltare quello che dice, non accettare le sue spiegazioni e i suoi ottimi motivi. Guarda se i suoi frutti sono buoni e basta. Vedrai quanto è buono. Attenzione, si applica anche a noi stessi...

La cavalcata



La storia

Filas alza il suo Clant di cristallo. Tutti tacciono immediatamente. «Abbia inizio la cavalcata del solstizio. Si facciano avanti i due sfidanti».

Kora esce subito dalla tenda di Bosco Basso, fiera e sicura di sé sul suo cavallo pezzato. La folla esulta.

Dalla tenda di Foresta Alta tutti si aspettano di vedere uscire il destriero bianco di Jgor, Kora si aspetta Sulima e invece... esce Anja. Avanza in sella al suo puledro, con il volto più bianco della neve, tesa e impaurita; tutti si accorgono di quanto trema. I saggi sono sconvolti, ma non sanno che Sulima e Jgor non ci sono e Anja è stata costretta ad uscire per non far squalificare la propria squadra e non insinuare dubbi...

Kora sghignazza compiaciuta. Guarda Anja con disprezzo. Sente già la vittoria in pugno. Ma la folla impazzisce per questa giovane, inattesa sfidante.

Tre squilli di tromba. La sfida inizia. Zemo e Laso escono per vedere la gara, mentre dall'altra tenda non esce nessuno. I tre saggi notano questa assenza. Kora è un fulmine, il suo cavallo salta superando i primi tre ostacoli. Anja incita il suo puledro che fa tutto quello che può. Kora procede sicura, anzi ad un tratto si alza in piedi sulla sella: il suo pezzato non la delude. Senza problemi oltrepassa il muro di paglia, supera anche il labirinto di siepi e adesso manca solamente la sbarra spinata, il passaggio più difficile perché il cavallo impazzisce di dolore se tocca le spine e solitamente disarciona il suo cavaliere.

Anja si impegna al massimo, come la sua cavalcatura: sta superando il muro di paglia con il suo puledro che riesce a sollevarsi a mezz'aria... La folla trattiene il respiro quando, improvvisamente, un fulmine fortissimo fa sbandare il puledro, catapultando giù dalla sella la ragazzina che rotola più volte sull'erba e sbatte contro alcuni ostacoli, e rimane immobile, gli occhi chiusi, le labbra serrate e le gambe in un mare di sangue. Kora si è bloccata prima della sbarra spinata. Cosa è successo? Agasante ha scoperto che Jgor e Sulima non ci sono, e così ha deciso di fermare la gara con quel fulmine terribile.

In un attimo sembrano svanire secoli e secoli di armonia, serenità e pace. I saggi hanno perso il loro potere? Non sono più in grado di garantire sicurezza e pace a Valle Persa?

La voce di Agasante si impone su tutte, spiegando in parte che cosa sta succedendo: «Tradimento, inganno! Il traditore è tra voi: ha osato oltraggiare la sacralità del solstizio d'inverno...».

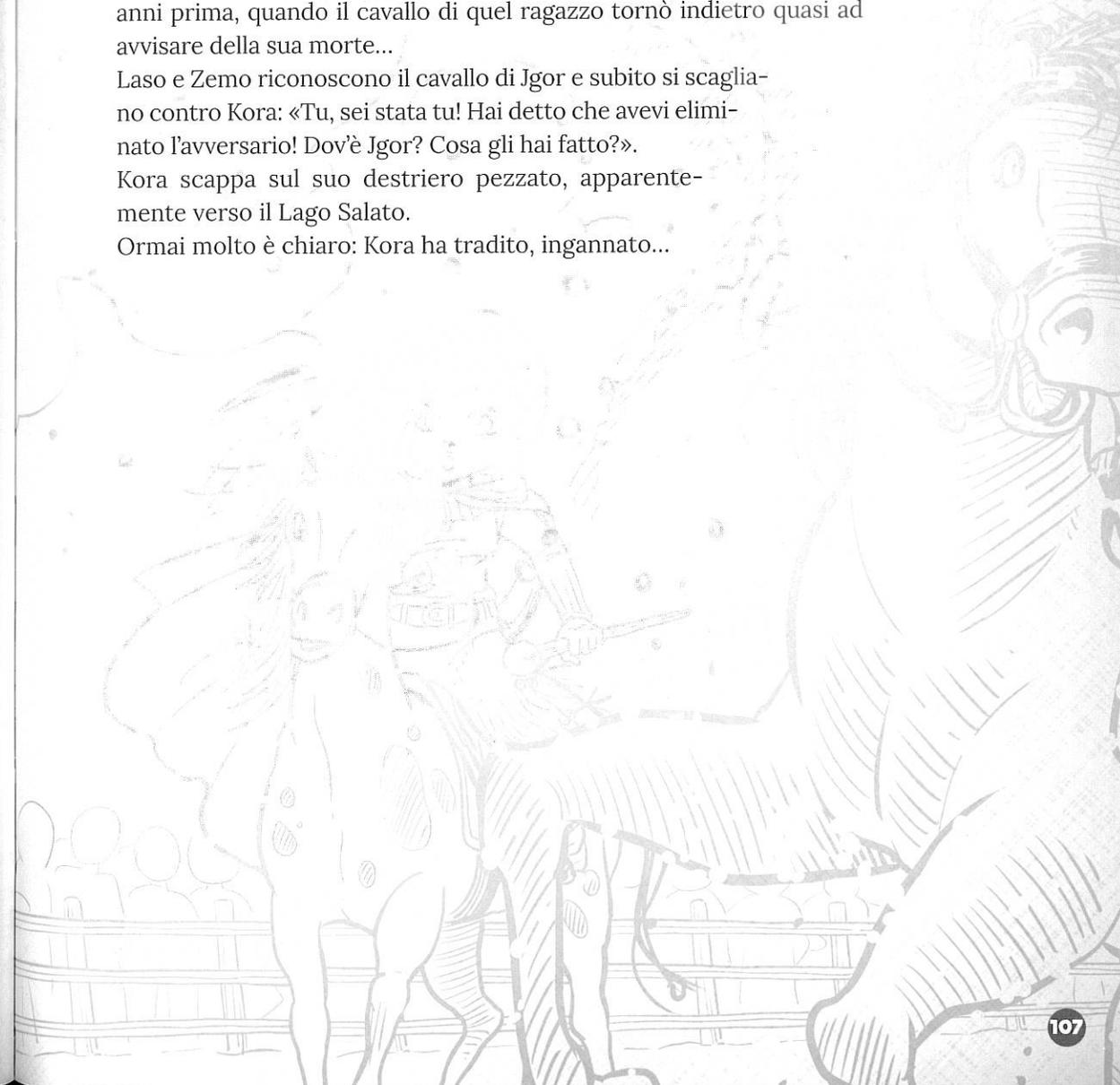
Filas e Orinteo si avvicinano ad Anja mentre i suoi genitori imprecano disperati temendo che sia morta.

Filas prende tra le mani il viso di Anja. Lei apre gli occhi, respira. È viva. Tenta di alzarsi ma non ce la fa. Orinteo la rassicura: «Guarirai, vedrai... tornerai a camminare!». Anja guarda la sedia a rotelle di Orinteo e scoppia a piangere. Filas le chiede dove siano Jgor e Sulima e tra i singhiozzi Anja riesce a spiegare che Sulima se ne è andata gridando che c'era un incendio e che forse Jgor era in pericolo. «Dobbiamo andare là. Subito!». Filas è molto preoccupato e si angoscia ancora di più quando vede arrivare il cavallo bianco di Jgor. Rivive la scena di cento anni prima, quando il cavallo di quel ragazzo tornò indietro quasi ad avvisare della sua morte...

Laso e Zemo riconoscono il cavallo di Jgor e subito si scagliano contro Kora: «Tu, sei stata tu! Hai detto che avevi eliminato l'avversario! Dov'è Jgor? Cosa gli hai fatto?».

Kora scappa sul suo destriero pezzato, apparentemente verso il Lago Salato.

Ormai molto è chiaro: Kora ha tradito, ingannato...



La gara della cavalcata

SCOPO

Terminare la Cavalcata del solstizio superando tutte le avversità del percorso.

DESCRIZIONE

In questo gioco viene proposta la *Sfida totale* in *Manche brillante* o *temporale*.

La *Cavalcata del solstizio* è rappresentata da un cartellone formato da 10 caselle sul quale le squadre avanzeranno superando le prove proposte. Ogni casella nasconde un gioco e ogni vittoria permette di avanzare.

Le squadre gareggiano singolarmente sul cartellone ma in *Sfida totale*. La *Manche* può essere *brillante* o *temporale*.

A turno ogni componente della squadra effettua la prova e totalizza un punteggio.

Prove:

1. **Lancio cartago:** lanciare un rotolo di carta igienica (1-2 giocatori per squadra). Vince chi ne srotola di più.
2. **Percorso della cangula:** mezzo canguro e mezzo aquila;
3. **Saltinmento:** saltare sul posto fino allo sfinimento;
4. **Percorso della trottola:** breve percorso da svolgere girando sempre su se stessi;
5. **Posizione Zazen:** rimanere immobili il più a lungo possibile;
6. **Percorso del callo:** percorso a ostacoli da compiere camminando sui talloni,
7. **Alito potente:** palline di carta di giornale che vengono soffiate fino al punto prestabilito;
8. **Arte oscura:** disegnare una casa su un foglio ad occhi chiusi;
9. **Comporre una corpelli:** una corda composta da singoli capelli annodati, in un minuto;
10. **Lancio del palloncino:** colpire un palloncino (con le mani o con i piedi, è indifferente) e si considera il punto in cui tocca terra.

MATERIALE

Carta igienica, carta di giornale per creare un piccolo percorso a ostacoli e 4 palloncini.

Inganno svelato e fuga di Kora

SCOPO

Trasferire tutta la squadra dalla linea di partenza alla linea di arrivo.

DESCRIZIONE

In questo gioco viene proposta la *Sfida semplice* o *complessa* in *Manche brillante*.

Ogni squadra rappresenta Kora che vuole fuggire verso il Lago Salato.

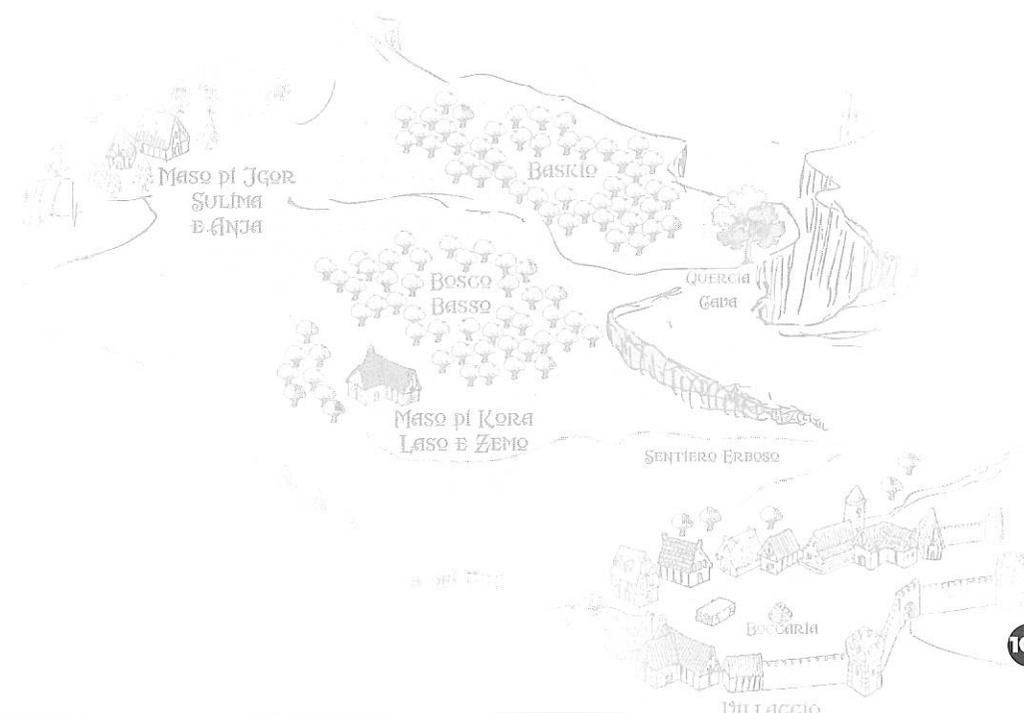
Al fischio d'inizio, un componente della squadra A deve uscire dalla base di partenza e correre per raggiungere il Lago Salato; dopo la partenza, tutti i giocatori della squadra B possono uscire dalla propria base e cercare di prendere, toccando con la mano, il fuggitivo.

Se raggiunge la linea d'arrivo senza essere preso è salvo. Se viene toccato, deve rimanere fermo in quel punto; può riprendere la sua corsa solo se liberato (toccato), da un altro fuggitivo della propria squadra.

Successivamente un componente della squadra B corre e tutta la squadra A deve cercare di prenderlo.

Il gioco si svolge in modo alternato fino ad esaurimento del numero dei giocatori. Vince la squadra che è riuscita a portare più componenti nel Lago Salato.

Vale liberare una catena di giocatori che sono a contatto tra di loro. È possibile saltare per raggiungere il Lago. Se il giocatore viene toccato durante il salto e atterra nel Lago Salato, è salvo.



in gruppo

1^a · 2^a · 3^a Elementare

Il bene comune

Con uno scatto dei piedi, diede un colpetto al puledro e avanzò in modo sicuro: «Egredi saggi, fatemi gareggiare. Abbiate fiducia. Sulima e Jgor sono d'accordo. Ve lo assicuro».

(Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 110)

Q FOCUS

La piccola Anja copre i suoi amici, prende il loro posto nella corsa e trova il coraggio per gareggiare. Mette il bene comune, la vittoria della sua squadra al di sopra di tutto, superando paura e difficoltà. Non si ferma troppo a pensare alle possibili conseguenze, perché sa che il suo gesto è per il suo gruppo, per i suoi amici, sa che il bene di tutti sarà anche il suo bene.

📣 ANIMATORI CON STILE

Anche voi animatori non "giocate" da soli ma in squadra, le vostre singole azioni sono solo un movimento di una grande "macchina", che agisce in un'unica maniera e va in un'unica direzione. Per questo premuratevi di non screditare i vostri compagni di squadra, di fare ciò che gli altri non riescono a fare, anche le cose più noiose e dure (sistemare dopo il gioco, accompagnare i bambini in bagno...), e non discutete con i vostri compagni davanti ai bambini.

Pensaci su...

- Dentro una squadra, sappiamo giocare per tutti?
- In classe e a casa, sappiamo impegnarci per compagni e parenti?
- Ci piace essere in un gruppo?

Attività

UNO PER TUTTI, TUTTI PER UNO

Con questo gioco si vuol far riflettere i bambini sull'importanza di dedicare le proprie forze al bene della squadra e mettere il proprio impegno e il proprio talento a servizio del gruppo.

Impastare una buona quantità di pasta di sale o pasta di mais, oppure procurare una buona quantità di pasta modellabile, e dividere i bambini in due o più gruppi. Tutti riceveranno un pezzo di pasta da modellare con la quale dovranno costruire un personaggio, un luogo, un oggetto che, unito a quello degli altri, darà vita a una bella storia inventata.

Un compagno per tutti avrà il compito di raccontare la storia davanti a tutte le squadre. Vince la storia più bella.

N.B.: in realtà non ci sarà una storia vincitrice, la vittoria consiste nell'impegno e nello stare bene insieme.

📎 MATERIALE

Pasta da modellare, fogli, penne.

📺 MEDIATECA

Cartone animato *I Pinguini di Madagascar*

Corto animato *Lucky you*

Canzone *Take the time out* - Stevie Wonder

Canzone *Io credo nel noi* - Gen Verde

👍 DICE IL SAGGIO

Ritrovarsi insieme è un inizio, restare insieme è un progresso, ma riuscire a lavorare insieme è un successo.

(Henry Ford)

Ostacoli e bene comune

Con uno scatto dei piedi, diede un colpetto al puledro e avanzò in modo sicuro: «Egredi saggi, fatemi gareggiare. Abbiate fiducia. Sulima e Jgor sono d'accordo. Ve lo assicuro».

(Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 110)

Q FOCUS

La piccola Anja copre i suoi amici, prende il loro posto nella corsa e trova il coraggio per gareggiare. Mette il bene comune, la vittoria della sua squadra al di sopra di tutto, superando paura e difficoltà.

🗣️ ANIMATORI CON STILE

La paura di sbagliare, di sentirsi ridicoli o giudicati, di trovarsi inadeguati è un nemico giurato della bellezza dell'animazione e delle relazioni. Dobbiamo mantenere il desiderio di rischiare, di provarci, di vedere come va e cosa possiamo fare, senza ansie. Per incarnare questo desiderio, possiamo ricordarci di:

- renderci sempre disponibili per quel genere di servizio che non sentiamo molto nostro, ma al momento è scoperto;
- provare giochi coi ragazzi in cui ci sentiamo goffi o non portati, per dividerli comunque;
- provare a parlare con coloro cui non sapremmo cosa dire, almeno uno al giorno.

Pensaci su...

- Cosa vuol dire rischiare?
- Quanto si può rischiare?
- Siamo disposti a rischiare per gli altri?
- Superiamo paure e debolezze per gli altri?
- Quanto conta il bene comune?

Attività

PERCORSO AL BUIO

Cadere o toccare qualcosa che non ci piace è il rischio da correre in questa prova. Preparare un percorso all'interno di una stanza buia o semplicemente bendando i bambini. All'interno del percorso ci saranno oggetti differenti e pezzi di puzzle sparsi qua e là da recuperare per far vincere la squadra. I bambini saranno bendati oppure entreranno uno alla volta nella stanza buia per massimo 2 minuti, con l'obiettivo di recuperare un pezzo di puzzle per la squadra, puzzle che andrà poi ricomposto fuori dal percorso o dalla stanza.

📎 MATERIALE

Piccolo puzzle da ricomporre, oggetti vari, bende.

📺 MEDIATECA

Cartone animato *I Pinguini di Madagascar*

Corto animato *Lucky you*

Canzone *Take the time out* - Stevie Wonder

👍 DICE IL SAGGIO

A ridere c'è il rischio di apparire sciocchi, a piangere c'è il rischio di essere chiamati sentimentali. Ad esporre le vostre idee e i vostri sogni c'è il rischio d'essere chiamati ingenui. Ad amare c'è il rischio di non essere corrisposti. Ma bisogna correre i rischi, perché il rischio più grande nella vita è quello di non rischiare nulla.

(Leo Buscaglia, *Vivere, amare, capirsi*, Mondadori)

Bene comune

Con uno scatto dei piedi, diede un colpetto al puledro e avanzò in modo sicuro: «Egredi saggi, fatemi gareggiare. Abbiate fiducia. Sulima e Jgor sono d'accordo. Ve lo assicuro».

(Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 110)

Q FOCUS

La piccola Anja copre i suoi amici, prende il loro posto nella corsa e trova il coraggio per gareggiare. Mette il bene comune, la vittoria della sua squadra al di sopra di tutto, superando paura e difficoltà. Cosa si intende per bene comune? Chi se ne deve prendere cura?

🗨️ ANIMATORI CON STILE

La prima tutela dell'ambiente avviene nelle minime scelte quotidiane nei nostri luoghi di vita. Non serve a molto raccogliere soldi per costruire scuole nel terzo mondo se non si è in grado di riciclare la carta usata. Fate attenzione a non separare i grandi valori dalla realtà di tutti i giorni, ma curate attenzioni quali per esempio:

- applicare la raccolta differenziata dei rifiuti in ogni occasione e incentivare i ragazzi a compierla;
- tenere pulito e ordinato l'oratorio, accogliente e curato, badando a non sporcare prima che a pulire;
- trasmettere il rispetto per piante e animali, a partire da gesti semplici come non strappare le foglie o non infastidire i gatti.

Pensaci su...

- Quanto conta il bene comune?
- Chi se ne deve occupare?
- Abbiamo attenzione e impegno per l'ambiente che condividiamo con gli altri?
- Ci curiamo di rispettarlo? Lo sentiamo non nostro ma di tutti?

Attività

COS'È IL BENE COMUNE?

L'attività ha lo scopo di far riflettere i ragazzi sul significato di bene comune. Fornire al gruppo immagini di luoghi, oggetti e situazioni note (scuola, parchi pubblici, libri, spiagge, oratorio, casa...) che possono far comprendere il significato di questo concetto. Per ogni immagine individuare perché è necessario prendersene cura, e lo stesso dicasi per l'oratorio; al termine dell'attività individuare un impegno comune al gruppo per assicurarsi che l'oratorio sia considerato un bene da custodire e rispettare.

📎 MATERIALE

Immagini varie di beni comuni, cartelloni, pennarelli.

📺 MEDIATECA

Canzone *Ama e cambia il mondo* - Giulia Luzi

Canzone *Heal the world* - Michael Jackson

Cartone animato *Lorax* - *Il Guardiano della Foresta*

👍 DICE IL SAGGIO

Il bene comune, invece, è superiore alla somma dei singoli interessi; è un passaggio da ciò che "è meglio per me" a ciò che "è meglio per tutti", e comprende tutto ciò che dà coesione a un popolo: obiettivi comuni, valori condivisi, ideali che aiutano ad alzare lo sguardo al di là di orizzonti individuali.

(Papa Francesco, *Discorso a La Paz, 9 luglio 2013*)

preghiamo

SALMO 8

O Signore, nostro Dio,
quanto è grande il tuo nome
su tutta la terra.

Voglio cantare la tua grandezza
con la semplicità dei bimbi
e dei lattanti.

Dimostri la tua potenza
contro i tuoi avversari
e riduci al silenzio i nemici e i ribelli.

Guardo il tuo cielo,
opera delle tue dita,

la luna e le stelle e penso:
quanto è importante l'uomo,
perché ti ricordi e ti curi di lui?

Eppure l'hai fatto
poco meno degli angeli,
lo hai coronato di gloria e di onore,
gli hai dato responsabilità
su tutto il creato,
gli animali della terra,
gli uccelli del cielo e i pesci del mare.

O Signore, nostro Dio,
quanto è grande il tuo nome
su tutta la terra.

Dal Vangelo di Luca (6,27-36)

Ma a voi che ascoltate, io dico: amate i vostri nemici, fate del bene a quelli che vi odiano, benedite coloro che vi maledicono, pregate per coloro che vi trattano male. A chi ti percuote sulla guancia, offri anche l'altra; a chi ti strappa il mantello, non rifiutare neanche la tunica. Da' a chiunque ti chiede, e a chi prende le cose tue, non chiederle indietro. E come volete che gli uomini facciano a voi, così anche voi fate a loro. Se amate quelli che vi amano, quale gratitudine vi è dovuta? Anche i peccatori amano quelli che li amano. E se fate del bene a coloro che fanno del bene a voi, quale gratitudine vi è dovuta? Anche i peccatori fanno lo stesso. E se prestate a coloro da cui sperate ricevere, quale gratitudine vi è dovuta? Anche i peccatori concedono prestiti ai peccatori per riceverne altrettanto. Amate invece i vostri nemici, fate del bene e prestate senza sperarne nulla, e la vostra ricompensa sarà grande e sarete figli dell'Altissimo, perché egli è benevolo verso gli ingrati e i malvagi. Siate misericordiosi, come il Padre vostro è misericordioso.

COMMENTO

Amare e proteggere il creato ha una caratteristica preziosa. Quando tieni pulita e in ordine casa tua lo fai per te stesso e per la tua famiglia, ti interessi di loro, cioè di persone a cui vuoi bene. Se ti curi della tua classe, della palestra in cui ti alleni, dell'Oratorio in cui giochi, le cose iniziano già a cambiare. Perché lì lo fai per te e i tuoi amici, ma pure per tutti gli altri che non ti interessano e magari ti infastidiscono. Il bene diventa davvero comune. Il massimo è quando si parla di tutela dell'ambiente, della natura, del creato. È un gesto d'amore verso la natura stessa, verso il Dio che l'ha voluta e verso tutti coloro che ci vivono dentro. Verso i buoni e i cattivi, chi apprezzi e disprezzi, gli amici e i nemici. E verso te stesso. Questo è il bene comune, quello senza frontiere, quello del comandamento dell'amore.

I lupi



La storia

Nella grotta di Filas Jgor apre finalmente gli occhi. Si guarda intorno spaventato: «Dove sono? Cosa è successo?». Portando le mani alla testa sente un forte dolore. È ferito. «Sei nella mia grotta. Volevi venirci per il Thesaurus, e ci sei. Ma ci sono anch'io». Jgor prova a mettersi seduto e dalla coperta scivolano a terra due pezzi di ciondolo. Jgor li raccoglie, unisce le due parti... il ciondolo di sua madre è di nuovo intero. Lentamente alza lo sguardo su Filas per capire cosa è successo.

«Ieri sera sono venuto a cercarti. Francamente ero quasi sicuro di trovarti dilaniato dai lupi, come successe cento anni fa, ma arrivato vicino al ponte di pietra ho visto una scena straordinaria: sei lupi mi fissavano, erano in cerchio come a proteggere qualcosa... proteggevano te, Jgor. Privo di sensi, già coperto di neve, però respiravi. Jgor, i lupi ti hanno non solo risparmiato, ma salvato! Ti ho portato qui, nella grotta. Questa mattina presto un lupo grigio è venuto piano piano verso di te, tra i denti aveva qualcosa di luccicante: l'altra metà del ciondolo. L'ha lasciato cadere accanto a te, mi ha fissato con uno sguardo intenso, profondo ed è uscito. Era appena arrivata anche Chrysa con una pergamena di Agasante che raccontava come sono andate le cose».

Stringendo il ciondolo, con la voce che soffoca le lacrime Jgor confessa: «Pensavo che solo con il Thesaurus sarei stato felice, meno povero. Mia madre ha fatto tanti sacrifici. Non è sempre stata una vita facile la nostra... Mia madre prima dell'incidente salvò un cucciolo di lupo dal manto grigio... Per questo non ho paura dei lupi e loro non temono me...».

Filas lo interrompe sgranando gli occhi: «Il pezzo di ciondolo l'ha portato quel cucciolo di lupo diventato adulto. Lui e il branco ti hanno vegliato quando sei caduto da cavallo. Per questo sei qui: sei vivo grazie a tua madre. Quel lupo grigio ora ha salvato te!».

Jgor scuote la testa e scoppia a piangere. Stringendo il ciondolo si rivolge a Filas: «Ho creduto a Kora. Questa è la verità».

Filas continua: «So già tutto. Kora ha confessato. Voleva eliminarti per poter vincere la cavalcata. Ma non ci è riuscita...».

«E Sulima? E Anja? Chi ha cavalcato al mio posto? Chi ha vinto?». Ascoltando il racconto dei fatti Jgor si sente terribilmente in colpa e gli viene in mente la risata di Kora. «Maledetta Kora! È tutta colpa tua!», urla piangendo e disperandosi.

giochiamo?

Attento ai lupi

SCOPO

Raggiungere la Grotta di Filas senza essere aggrediti dai lupi.

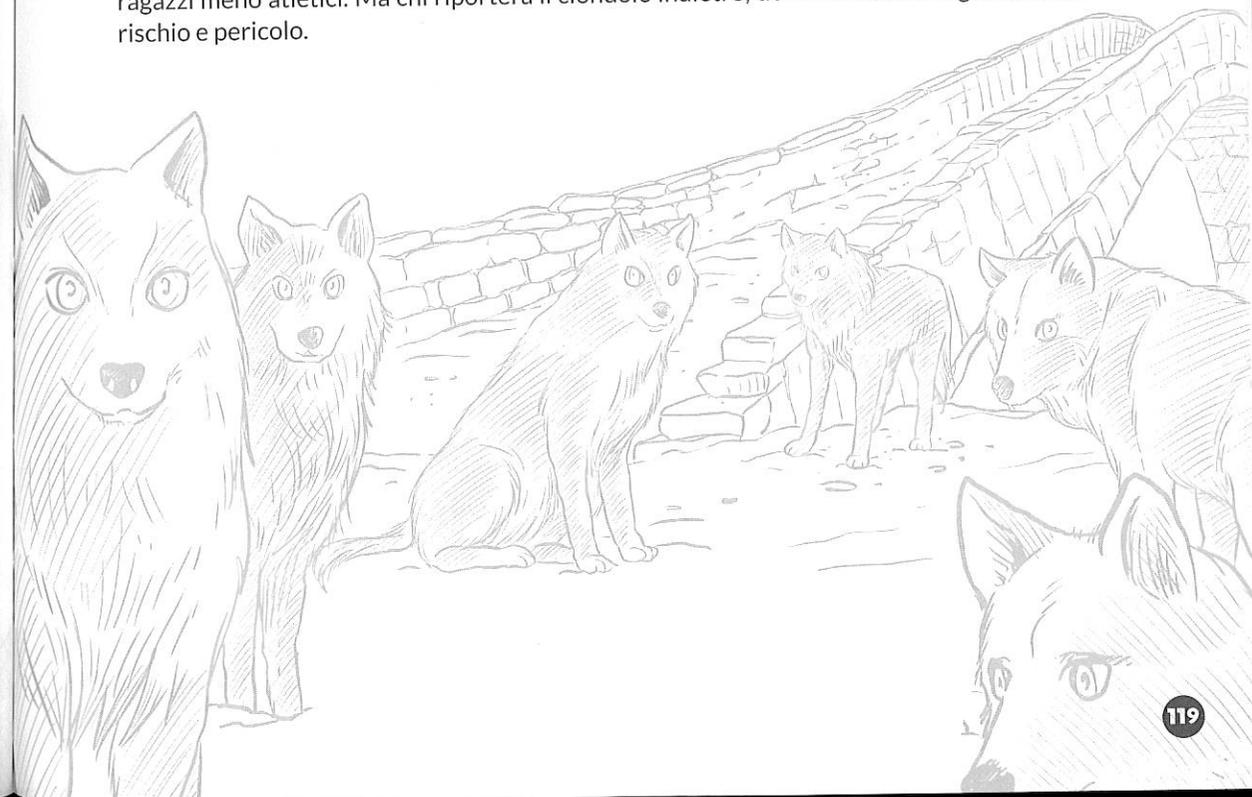
REALIZZAZIONE

È un gioco che si può svolgere sia con *Manche temporale* di 5 o 10 minuti in cui si contano quanti giocatori sono riusciti ad entrare, oppure la *Manche Colosseo* che termina quando tutti i giocatori sono salvi, e in tal caso vince la squadra che ha impiegato meno tempo. A seconda degli spazi e delle squadre, si può proporre come *Sfida semplice, complessa o beffarda*.

Il gioco si svolge in un campo piuttosto ampio delimitato da un perimetro, con una grande conferenza al centro e altri piccoli cerchi sparsi qua e là. Chi attacca rappresenta Jgor che vuole raggiungere la Grotta di Filas (il centro del campo da gioco) attraversando Il Sentiero Proibito, che sale sulla Montagna Sacra (il resto del campo) mentre i difensori sono i Lupi che proteggono il sentiero e impediscono il passaggio. Sparse qua e là ci sono delle piccole zone franche chiamate Grotte, in cui si può sostare senza essere presi; un piede non salva l'altro.

Chi raggiunge la Grotta di Filas senza essere toccato è salvo, chi viene toccato deve tornare all'esterno del campo di gioco e riprovare fino a quando non sarà entrato.

La squadra degli attaccanti ha anche un ciondolo, che permette a chi lo porta di non essere toccato dai Lupi e di arrivare salvo fino alla grotta. Serve per far arrivare da Filas anche i ragazzi meno atletici. Ma chi riporterà il ciondolo indietro, dovrà tornare alla grotta a suo rischio e pericolo.



Il Sentiero Proibito

SCOPO

Mandare tutta la squadra avversaria nella casa di Orinteo.

REALIZZAZIONE

Si propone la *Sfida semplice o complessa*, con *Manche Colosso*

Si tratta di una variante del più famoso gioco conosciuto come Palla prigioniera, Palla guerra o Palla avvelenata. Le due squadre si scontrano in un campo da gioco diviso in diverse zone: una piccola fascia neutra centrale (i Tronchi Vivi) in cui non si può né colpire né essere colpiti, due ampie zone di attacco (Il Sentiero Proibito) e all'opposto del proprio campo le due zone per i feriti (la Casa di Orinteo).

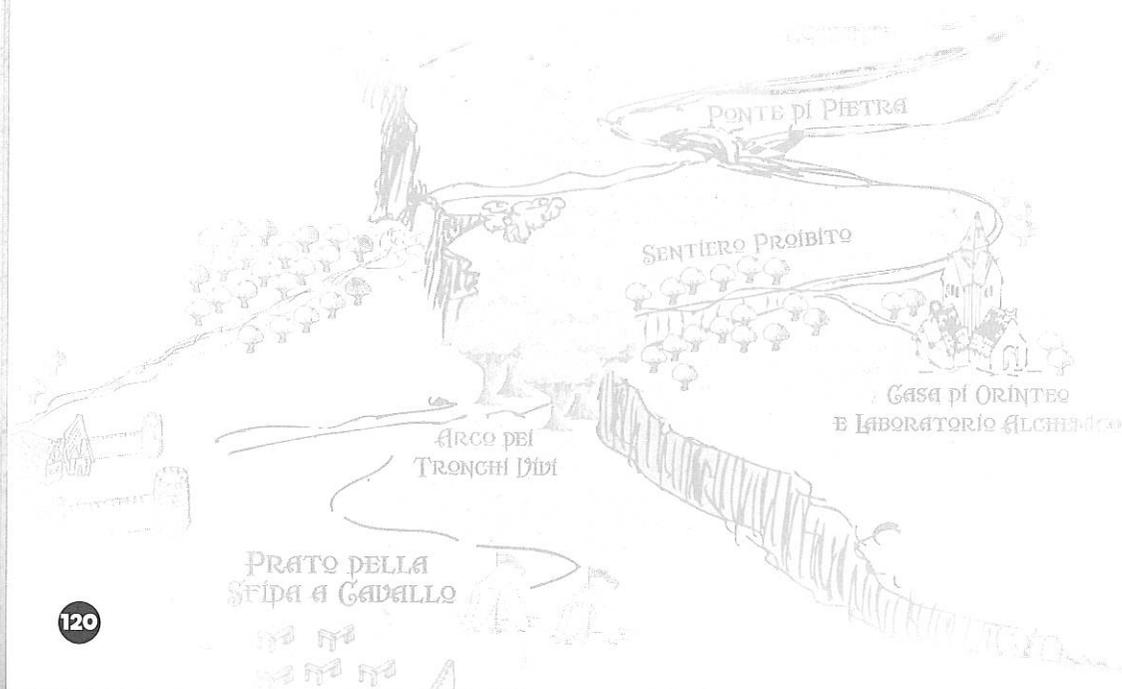
Bisogna colpire con la palla tutti gli avversari mandandoli nella zona feriti. Se la palla tocca prima in terra, il lancio è inoffensivo. I giocatori nella zona feriti (rappresentano Anja) possono "guarire" e quindi liberarsi colpendo a loro volta gli avversari con la palla.

Se la palla viene presa al volo prima che tocchi il terreno di gioco, chi ha lanciato la palla è automaticamente preso. La cosa vale anche se prima qualcuno è stato colpito, che viene così salvato.

Anche la testa salva.

In aggiunta, esiste un altro modo per liberare contemporaneamente tutti i giocatori della propria squadra: attraversare Il Sentiero Proibito opposto (dalla zona neutra alla zona feriti) senza farsi colpire con la palla dagli avversari. Il giocatore che prova tale impresa rappresenta Sulima.

Vince la squadra che riesce a conquistare Il Sentiero Proibito dell'altra squadra trasferendo tutti gli avversari nella casa di Orinteo.



Rispettare il creato

Alzò gli occhi e la sensazione che ebbe fu di quelle da non dimenticare: lo spettacolo che si aprì davanti a lei fu come un sogno. Alberi maestosi, la danza delle foglie, pietre preziose tempestavano il sentiero e vapori magici fluttuavano vagando tra i fiocchi di neve che scendevano soffici. [...] La bellezza del paesaggio meritò il silenzio per un lungo tratto. Nessuna parola era necessaria, la natura stessa raccontava tutto quello che c'era da sapere.

(Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 128)

Q FOCUS

La natura dà tutti i doni necessari all'uomo per vivere, a noi non resta che rispettarla, contemplarla in silenzio e ascoltarla. L'uomo ha ricevuto in eredità il mondo, la natura e tutte le sue creature, creature di cui spesso non si prende cura. Pensiamo siano altri a doversi occupare del mondo e del suo stato di salute ma, in realtà, anche noi possiamo fare tanto.

ANIMATORI CON STILE

Un atteggiamento concreto da mantenere durante tutta l'estate ragazzi è lo stupore davanti alla natura. Potrebbe essere bello pensare a una gita all'aria aperta, una camminata per contemplare quanto di bello c'è intorno e per constatare quanto, a volte, l'uomo contamina l'ambiente, gettando rifiuti a terra senza curarsi del fatto che siano biodegradabili o meno. Questo aspetto lo si può far notare anche per strada o nel parco frequentato spesso dai bambini: qualcuno si preoccupa di non lasciare rifiuti nel prato o vicino alle altalene? O di raccogliarli quando li vede?

Pensaci su...

- Che rapporto abbiamo con la natura?
- Quali gesti possiamo fare per proteggerla e amarla?
- Ci fermiamo mai ad osservarla?
- Cosa ci piace della natura?

Attività

DIFFERENZIA E TRASFORMA

Cosa fare per proteggere, amare e contemplare la natura? Non sprecare, e invece riciclare e trasformare! Oltre a contemplare la bellezza della natura abbiamo il compito di difenderla dal consumo eccessivo di tutto ciò che può farle del male: plastica, vetro, carta, alluminio sono stati creati dall'uomo; possono essere riutilizzati tante volte o trasformati. Il compito di oggi è fare una "carezza" alla natura, ripulire il nostro centro estivo da tutti i rifiuti, le cartacce, le cannuce dei succhi di frutta o le carte di caramelle lasciate in giro e trasformarle in qualcosa di bello, in un'opera d'arte da contemplare o in un oggetto utile da riutilizzare per proteggere l'ambiente.

MATERIALE

Tutto il necessario per costruire con oggetti riciclati.

MEDIATECA

Cartone animato *Animals United*

Canzone *Cantico delle creature* - Angelo Branduardi

DICE IL SAGGIO

Sii laudato mio Signore con le tue creature, specialmente frate Sole e la sua luce. Tu ci illumini di lui che è bellezza e splendore: di Te Altissimo Signore porta il segno, Sii laudato Mio Signore...

(*Cantico delle creature*, interpretato da Angelo Branduardi)

Il pentimento

Sulima non poteva sapere cosa era avvenuto. In preda al terrore congiunse le mani e abbassò la testa come fa un condannato innocente [...] Era pronta a qualsiasi punizione. Per Igor aveva sacrificato sua sorella. E ora se ne pentiva.

(Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 127)

Q FOCUS

Sulima confessa al saggio Filas le sue responsabilità e i suoi sentimenti con sincerità. Comprende di aver sbagliato e chiede perdono per aver tradito la fiducia dei saggi e per aver messo in pericolo sua sorella, la sua stessa vita e le vite dell'intero villaggio. Chiunque, volontariamente o no, commette degli errori piccoli o grandi. Chiunque decide di giocare la propria partita, di fare e di impegnarsi, può sbagliare; in questi casi la cosa che conta davvero è saper chiedere scusa, comprendere realmente gli errori fatti, pentirsi e imparare da essi cercando di non ripeterli più.

ANIMATORI CON STILE

Chiedere scusa è una parolina di grande peso, come sovente ci ha ricordato papa Francesco, ovviamente a patto che sia detta con sincerità e pentimento. I gesti, meglio che le parole, sono più loquaci se si tratta presentare le proprie scuse a qualcuno. Per coltivare il gusto del pentimento, ecco alcuni spunti:

- presentare sempre di persona le proprie scuse;
- trovare ogni volta un gesto che indichi chiaramente l'avvenuto pentimento;
- spiegare ai ragazzi le conseguenze spiacevoli delle loro malefatte, prima di ramanzine o punizioni.

Pensaci su...

- So pentirmi dei miei errori?
- Quando sbaglio, quando mi comporto male, capisco di aver fatto qualcosa di brutto, cui devo rimediare?
- Sono capace di chiedere scusa di persona?
- Anche a Dio?

Attività

CHIEDO SCUSA A ME STESSO, AGLI ALTRI, A DIO

Ogni tanto è necessario fare silenzio, fermarsi e riflettere sulle azioni commesse, sugli errori fatti inconsapevolmente o volutamente che hanno fatto soffrire qualcuno, ma la cosa più importante è saper chiedere scusa.

Organizzate un momento di ritiro e di silenzio, possibilmente in chiesa o in un luogo silenzioso all'aperto, date a tutti un tempo per riflettere sui propri errori, consegnate a ogni bambino un foglio con la scritta: «Chiedo scusa per...», per facilitare la riflessione e, se possibile, chiedete a un sacerdote di rendersi disponibile per le confessioni.

Il foglietto può essere utilizzato durante la confessione se il bambino e il sacerdote lo ritengono opportuno.

MATERIALE

Foglietto «Chiedo scusa per...» disponibile sul sito www.estalive.it, penne, musica di sottofondo per favorire la riflessione.

MEDIATECA

Canzone *Scusa Signore* - R. Biagioli - A. Aliscioni

Canzone *Ritornando* - Gen Verde e Gen Rosso

Cartone animato *Cars 2*

DICE IL SAGGIO

Si sbaglia per rabbia, per amore, per gelosia. Si sbaglia per imparare. Imparare a non ripetere mai certi sbagli. Si sbaglia per poter chiedere scusa, per poter ammettere di aver sbagliato.

(Bob Marley)

La speranza

Sotto questo gelo, tra le intemperie che infuriano, abbiate la forza di credere ancora. Tornate nelle vostre case e consegnate a noi tutti l'angoscia. [...] Orinteo restò con il gravoso compito di mantenere la calma dando spazio alla speranza.

(Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 121)

Q FOCUS

I saggi chiedono al popolo di credere ancora, di sperare e di consegnare a loro tutta la propria angoscia. A volte, però, quando tutto è nero, ci prende la tentazione di mollare e una sfiducia totale verso tutto, ci sentiamo incapaci di reagire e di affidarci a qualcuno. Ma è proprio nella disperazione che dobbiamo saperci affidare, volgere lo sguardo a chi, con il suo amore, allevia il dolore, accoglie le paure e ci ridona speranza.

ANIMATORI CON STILE

Poter essere facilitatori di speranza è uno dei pregi e degli onori più emozionanti degli animatori. Come pure ricevere speranza dall'oratorio attorno a te, dai ragazzi per i quali ci spendiamo tutti insieme. Si tratta di una questione molto concreta, che passa da atteggiamenti quali, per esempio:

- aprire la giornata e gli incontri coi ragazzi sempre col sorriso, specie se siamo stanchi, annoiati o non in forma;
- mostrare nei laboratori, e in generale quando si insegna e spiega qualcosa, tutta la pazienza possibile;
- iniziare la giornata di animazione offrendola al Signore.

Pensaci su...

- Come reagiamo di fronte allo sconforto?
- Vediamo più la fatica di continuare o sentiamo più la speranza di farcela? Confidiamo a qualcuno queste fatiche, per chiedere aiuto e consolazione?
- A Dio?

Attività

IO SPERO IN TE

Lo sconforto può prendere tutti in certe situazioni, ci sono momenti che ci fanno perdere la bussola e la speranza.

Invitate i ragazzi a vivere un momento di silenzio, possibilmente in Chiesa o in un luogo tranquillo dove possano riflettere su tutte le cose che generano in loro sconforto, sulle loro angosce e preoccupazioni; invitateli a scriverli e ad affidarli a Dio, riponendoli in un cesto o contenitore (da utilizzare eventualmente durante una celebrazione eucaristica). Al termine della riflessione leggete insieme la preghiera "Signore, vogliamo vivere la nostra speranza".

MATERIALE

Foglio con la preghiera disponibile sul sito www.estalive.it.

MEDIATECA

Film *Little boy*

Canzone *Dall'aurora al tramonto* - M. Balduzzi - C. Casucci

Canzone *Carry on* - Ben's Brother

DICE IL SAGGIO

E se è vero che c'è un Dio e non ci abbandona, che sia fatta adesso la sua volontà, in questo traffico di sguardi senza meta, in quei sorrisi spenti per la strada.

Quante volte condanniamo questa vita, illudendoci d'averla già capita, non basta, non basta! Che sia benedetta!

Per quanto assurda e complessa ci sembri la vita è perfetta, per quanto sembri incoerente e testarda, se cadi ti aspetta; siamo noi che dovremmo imparare a tenercela stretta. Tenercela stretta

(Fiorella Mannoia)

SALMO 111 (110)

Renderò grazie al Signore con tutto il cuore,
insieme a tutti i miei amici,
perché le opere del Signore sono grandi
ed è bello fermarsi a guardarle.

Le sue opere sono splendide,
la sua giustizia dura per sempre.
Nella pietà e nella tenerezza il Signore
ha lasciato un ricordo dei suoi prodigi.

Egli dà il cibo a chi lo teme,
si ricorda sempre della sua alleanza.
Le opere delle sue mani sono verità e giustizia,
sono stabili per sempre.

Dal Vangelo di Matteo (6, 25 - 34)

Perciò io vi dico: non preoccupatevi per la vostra vita, di quello che mangerete o berrete, né per il vostro corpo, di quello che indosserete; la vita non vale forse più del cibo e il corpo più del vestito? Guardate gli uccelli del cielo: non seminano e non mietono, né raccolgono nei granai; eppure il Padre vostro celeste li nutre. Non vaete forse più di loro? E chi di voi, per quanto si preoccupi, può allungare anche di poco la propria vita? E per il vestito, perché vi preoccupate? Osservate come crescono i gigli del campo: non faticano e non filano. Eppure io vi dico che neanche Salomone, con tutta la sua gloria, vestiva come uno di loro. Ora, se Dio veste così l'erba del campo, che oggi c'è e domani si getta nel forno, non farà molto di più per voi, gente di poca fede? Non preoccupatevi dunque dicendo: «Che cosa mangeremo? Che cosa berremo? Che cosa indosseremo?». Di tutte queste cose vanno in cerca i pagani. Il Padre vostro celeste, infatti, sa che ne avete bisogno. Cercate invece, anzitutto, il regno di Dio e la sua giustizia, e tutte queste cose vi saranno date in aggiunta. Non preoccupatevi dunque del domani, perché il domani si preoccuperà di se stesso. A ciascun giorno basta la sua pena.

COMMENTO

Forse sono le lezioni di scienze a scuola, forse i documentari sugli animali in tv, forse tutti questi cartoni con animali che vivono come fossero uomini, forse l'abitudine a stare in città. Ma per noi non è mai molto semplice sentirci parte della natura. Forse più semplicemente è il fatto di essere i favoriti del Padre nostro, che creò tutto ciò per noi. Eppure noi siamo una parte di questa natura, del suo corso e della sua storia. E siamo parte di quell'amore che l'ha creata e voluta sempre in grado di crescere e fruttificare. E ne siamo la gemma, la gemma amata. La natura è insomma una splendida notizia, un buon annuncio.

Il Tesaurus



La storia

È

un momento molto difficile per la vita di Valle Persa. Desiderare la vittoria mettendo a rischio la vita di altri ragazzi. Una cosa gravissima, mai successa in tutta la storia antica della Valle. Come si può perdonare un simile orrore?

Filas cerca nel Thesaurus la forza che serve: «Bisogna trovare l'amore che scorre ancora nelle vene e non l'odio che uccide!», sembra sentire sussurrare dal sarcofago di marmo bianco...

A Kora va data ancora una possibilità di redimersi.

Kora s'inginocchia davanti ai bracieri ancora accesi e con voce sottile confessa le sue colpe alla folla radunata: «Chiedo perdono a tutti. Ho agito in modo malvagio e l'ho fatto per pura ambizione. Volevo dimostrare che ero la più brava a cavalcare e a maneggiare il Clant. Non so se merito il perdono, ma vi prego di credere al mio pentimento».

Si alza un mormorio tra la folla: Kora ha messo in pericolo la vita di Jgor, ha preso in giro Laso e Zemo, ha destabilizzato l'armonia di Valle Persa con spavalderia e cattiveria...: come si può perdonare?

Agasante, che ha ricevuto notizie di Jgor da Filas e ha letto le indicazioni del saggio, riporta la folla al silenzio: «L'arma migliore per sconfiggere il male non è la vendetta, ma il perdono. Chi perdona apre una strada luminosa. Il villaggio non può solo condannare chi sbaglia. La condanna peggiore è già nel suo cuore...».

Jgor nella grotta di Filas ha saputo quanto è successo: «Sarà difficile perdonarla. Mi ha ingannato. Ho creduto davvero di possedere il tesoro».

Filas scuote la testa e corruga la fronte: «Tu? Tu pensi di non poter perdonare ma pretendi il perdono?». Poi prende Jgor per un braccio e lo porta davanti al sarcofago bianco.

«Vuoi il Thesaurus? Prendilo! Non è per questo che hai tradito tutti, persino tua madre? Hai creduto alla felicità fatta di monete d'oro e gioielli. Ecco, apri il sarcofago e sarai ricco!».

Filas apre il sarcofago. Una luce abbagliante invade la grotta. Nessuna moneta d'oro, nessun gioiello esce dal sarcofago, ma la natura meravigliosa, la generosità, l'amore, l'energia vitale...

Mentre Jgor comprende e rasserena il suo cuore, arrivano Sulima e Anja. Anja cammina con le stampelle, ma guarirà... «Sono stato ingiusto con te. Ho sbagliato, scusami Sulima...».

«Ti aspetterò, non temere. Adesso abbiamo il tesoro, lo abbiamo nel cuore!», è la risposta saggia di Sulima.

I saggi decidono una punizione adeguata per Kora e Jgor. Anche se perdonati, hanno il dovere di riparare agli errori e imparare nuove vie di giustizia.

Davanti al Thesaurus non c'è dunque nessun vincitore, ma molto di più: l'amore richiede comprensione. L'amore. Ecco il Thesaurus. A valle Persa e ovunque! Sempre.



giochiamo?

La fiducia anzitutto

SCOPO

Ricomporre il discorso di Filas sulla fiducia.

DESCRIZIONE

Il gioco può essere in *Sfida semplice, totale con Manche brillante*.

Una squadra a turno decide chi sfidare e quindi estrae la prova da svolgere. Le prove possono anche essere ripetute. A ogni vittoria si ottengono alcune parole.

Allo scadere del tempo, le parole devono essere sistemate nella giusta posizione. Se mancano, si prova ad indovinare.

Infine viene declamato il discorso e vengono conteggiate le parole corrette.

Ecco alcune sfide possibili.

Aguzza la vista. Trovare 10 cose uguali o correlate fra loro: possono essere dello stesso colore, avere lo stesso peso, chiamarsi nello stesso modo, ecc. Successivamente trovarne 9, naturalmente ricercando una correlazione diversa e così via fino a 2.

Il burattinaio. Utilizzare e "modellare" un compagno di squadra come se fosse una marionetta; lo scopo del gioco è mimare alcune specialità sportive... che non esistono. (ad es. lancio del 33 giri, corsa con la moglie sulla schiena, salto nella pozzanghera di fango, ecc...).

Schiaccino. Ogni componente della squadra ha 10 secondi di tempo per far scoppiare i palloncini che trova davanti a sé, utilizzando solo lo schiaccino per le mosche o un battipanni. I palloncini sono bombe d'acqua gonfiate ad aria e contengono un bigliettino con scritto un numero. I biglietti rimasti a terra daranno il punteggio alla squadra.

Goleador. A ogni giocatore viene consegnato un palloncino grande gonfiato. La squadra deve trasportare tutti i palloncini dalla linea di partenza all'arrivo, usando solo i piedi.

Guinness. Gara di palleggi con bomba d'acqua gonfiate ad aria. I più piccoli usano le mani, i medi usano i piedi, i più grandi la testa.

Girandola. Tutti i componenti della squadra devono sedersi in terra e girare su se stessi sul sedere, spingendosi in continuazione con mani e piedi. Non importa la velocità, ma non ci si deve mai fermare; chi lo fa, viene eliminato.

Perdono e pentimento

SCOPO

Meritarsi il perdono dei saggi recuperando gli errori commessi.

DESCRIZIONE

Preparate alcune prove ambientate nella Grotta della Sacra Montagna.

Prima prova: Vai avanti tu

Suggerita in *Sfida solitaria*.

Un percorso in cui i giocatori sono a coppie. Uno è bendato e porta in groppa sulla schiena il secondo che ci vede. Il primo deve raggiungere il traguardo mentre il secondo deve suggerire la direzione da prendere. Ogni coppia svolge il percorso: i tempi saranno sommati e vincerà la squadra che avrà impiegato minor tempo.

Varianti: se i giocatori sono tre, due incrociano le braccia formando uno sgabello e portano il terzo; se sono quattro, uno è sdraiato pancia verso terra, due ai lati sorreggono le braccia e il quarto sorregge entrambe le gambe.

Seconda prova: Salta che ti passa

Proposta in *Sfida semplice*.

Lo scopo è recuperare gli oggetti sparsi per il campo da gioco e riportarli nel rifugio. La squadra A si muove, facendo un balzo, ogni volta che l'arbitro fischia una volta; la squadra B quando l'arbitro fischia due volte. Quando un giocatore salta e successivamente tocca con la mano un avversario, quest'ultimo deve ritornare nella propria base e ripartire. I fischi vengono emessi in modo alternato. I giocatori possono muoversi in qualunque direzione, l'importante è fare sempre un solo salto quando è il proprio turno.

Gli oggetti sparsi sono le frasi più importanti del romanzo, quali: «Sono l'amore e la generosità che fanno nascere la vita»; «L'amore è la vera ricchezza»; «Il Tesoro lo abbiamo nel cuore».

Arrivati ovvero L'amore e non l'odio

È l'amore e la generosità che fanno nascere la vita. [...] L'amore è la vera ricchezza. Chiedo perdono per le mie colpe a tutti coloro che ho danneggiato e tradito. [...] Desidero che il mio cuore torni leggero e pieno di speranza. Voglio vivere non di odio ma di gioia. (Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 153)

Q FOCUS

La madre di Igor in passato ha perso la vita per proteggere un piccolo lupo, e lo stesso ha protetto il giovane in un momento di difficoltà. L'amore protegge, nutre e può tutto: un atto di bontà, di generosità, un atto d'amore può rendere la vita di qualcuno speciale, oltre che arricchire chi lo compie, e, soprattutto, torna indietro nei modi più disparati. L'amore è più forte del male, se lo lasciamo entrare in noi ci offre l'opportunità di guardare il mondo con occhi diversi.

📣 ANIMATORI CON STILE

Piace a tutti l'idea di avere un angelo custode che protegge e si assicura che non capiti nulla di male, anche a voi animatori. Per questo motivo, prendetevi cura di qualcuno in segreto, prestategli maggiore attenzione e dedicategli gesti di affetto. Ricordatevi, però, di non perdere di vista il gruppo!

Pensaci su...

- Quanto siamo capaci di atti di amore incondizionato?
- Ne abbiamo mai compiuto uno?
- Quali esempi di amore abbiamo vissuto/visto?
- Un gesto di amore vuole qualcosa in cambio?

Attività

UN GESTO D'AMORE

L'amore può avere mille facce e si può compiere attraverso tanti gesti. Attraverso quali immagini lo possiamo rappresentare? Ogni bambino disegnerà su un foglio un gesto d'amore che ha ricevuto e un gesto d'amore compiuto. I disegni saranno poi incollati in un grande cuore, che potrà essere presentato durante l'offertorio di una celebrazione eucaristica (insieme ai sogni dell'Attività 1).

ANGELO CUSTODE

La seconda attività si svolgerà in segreto durante tutta la giornata. Scrivete i nomi dei bambini su dei foglietti e chiudeteli. Ogni membro del gruppo pescherà un nome e, senza dirlo a nessuno, dovrà fare l'angelo custode di quel bambino per tutto il giorno. Come? Compiendo piccoli atti di affetto, assicurandosi che non sia solo durante il gioco libero, che il suo zainetto non sia smarrito, che non si faccia male durante i giochi. A fine giornata, gli angeli custodi possono rivelarsi e assicurarsi di aver fatto un buon lavoro.

N.B.: Il gioco perde di significato se non si mantiene la segretezza!

📎 MATERIALE

Cartellone
Pennarelli
Foglietti coi nomi dei bambini

📺 MEDIATECA

Cartone animato *Koda fratello orso*
Canzone *L'amore esiste* – Francesca Michielin

👍 DICE IL SAGGIO

Albus Silente: «Sai perché il professor Raptor non sopportava che tu lo toccassi, nei sotterranei?» (Harry fa no con la testa) «A causa di tua madre. Lei si è sacrificata per te, e un atto come questo lascia il segno». (Harry si tocca la cicatrice)

Albus Silente: «No, no. Non è un segno visibile. Ti resta dentro... nella pelle».

Harry Potter: «E che cos'è?».

Albus Silente: «L'amore, Harry... L'amore...»

(J. K. Rowling, *Harry Potter e la pietra filosofale*)

Arrivati, ovvero il perdono richiede perdono

Chi perdona apre una strada luminosa che accoglie il pentimento e la remissione dei peccati. [...] Nessuno ha il diritto di giudicare e decidere. (Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 148)

Q FOCUS

Il perdono è liberante, la giustizia è amore. Chiedere perdono vuol dire essere pronto a darlo, ad accettare che siamo tutti fragili e possiamo sbagliare, vuol dire aprire le braccia all'altro e dire: «Capisco che tu abbia sbagliato, accetto le tue scuse». Significa lasciar andare e non lasciar spazio al rancore.

🚩 ANIMATORI CON STILE

In una realtà quotidiana che non ha un interesse speciale per il perdono, l'oratorio può facilmente essere l'ambiente in cui se ne riscopre il valore e il piacere. Che sia percepito come un luogo di perdono continuo, dove una *chance* in più non si nega a nessuno. Per ottenere questo clima, è bene seguire alcuni accorgimenti, come:

- non dare mai punizioni irreversibili (non fai più parte di..., non ti daremo più...);
- avere un onesto rispetto per chi perde, senza togliere nulla alla competitività del gioco;
- offrire in preghiera ogni giorno, anche coi propri ragazzi, le mancanze della giornata.

Pensaci su...

- Siamo in grado di aprire le braccia e accogliere l'altro quando sbaglia?
- Siamo in grado di "lasciare andare"?
- Ti è mai capitato di subire un torto e non riuscire a perdonare?

Attività

STRAPPO E PERDONO

L'obiettivo del gioco è far capire ai bambini il significato di lasciar andare, dimenticare un torto e perdonare.

Ognuno riceverà un foglio sul quale dovrà disegnare un episodio in cui qualcuno gli ha fatto del male e lui non è riuscito a perdonarlo. Il disegno dovrà essere ben colorato, e alla fine ogni bambino pronuncerà la frase: «Posso perdonare per questo torto; come sbagli tu sbaglio anche io», e strapperà in tanti pezzetti il foglio trasformandolo in coriandoli. Quando tutti avranno compiuto questo gesto potrete lanciare i coriandoli in aria come simbolo di perdono e pace.

📎 MATERIALE

Fogli bianchi, pennarelli o matite.

▶ MEDIATECA

Cartone animato *Koda fratello orso*
Canzone *Shamandalie* – Sonata Artica
Cartone animato *Cars 2*

👍 DICE IL SAGGIO

Siamo tutti impastati di debolezze e di errori; perdoniamoci reciprocamente le nostre sciocchezze: questa è la prima legge di natura.

(Voltaire, *Tolleranza*, in *Dizionario filosofico*)

Arrivati, ovvero il perdono richiede perdono

Chi perdona apre una strada luminosa che accoglie il pentimento e la remissione dei peccati. [...] Nessuno ha il diritto di giudicare e decidere. (Moony Witcher, *Il Sentiero Proibito*, p. 148)

Q FOCUS

Il perdono è liberante, la giustizia è amore. Chiedere perdono vuol dire essere pronto a darlo, ad accettare che siamo tutti fragili e possiamo sbagliare. Significa lasciar andare e non lasciar spazio al rancore. Nessuno ha il diritto di giudicare, di puntare il dito e dare punizioni irreversibili.

🔊 ANIMATORI CON STILE

In una realtà quotidiana che non ha un interesse speciale per il perdono, l'oratorio può facilmente essere l'ambiente in cui se ne riscopre il valore e il piacere. Che sia percepito come un luogo di perdono continuo, dove una *chance* in più non si nega a nessuno. Per ottenere questo clima, è bene seguire alcuni accorgimenti, come:

- non dare mai punizioni irreversibili (non fai più parte di..., non ti daremo più...);
- avere un onesto rispetto per chi perde, senza togliere nulla alla competitività del gioco;
- offrire in preghiera ogni giorno, anche coi propri ragazzi, le mancanze della giornata.

Pensaci su...

- Chiediamo perdono di persona quando abbiamo sbagliato?
- Riusciamo a cogliere qualche insegnamento dai nostri errori?
- Siamo in grado di aprire le braccia e accogliere l'altro quando sbaglia?
- Siamo in grado di "lasciare andare"?

Attività

CHIEDO SCUSA A ME STESSO, AGLI ALTRI E A DIO

Ogni tanto è necessario fare silenzio, fermarsi e riflettere sulle azioni commesse, sugli errori fatti inconsapevolmente o volutamente, che hanno fatto soffrire qualcuno, ma la cosa più importante è saper chiedere scusa.

Organizzate un momento di ritiro e di silenzio, possibilmente in Chiesa o in un luogo silenzioso all'aperto, date a tutti un tempo per riflettere sui propri errori, consegnate a ogni ragazzo un foglio con la scritta «chiedo scusa per...» per facilitare la riflessione e, se possibile, chiedete ad un sacerdote di rendersi disponibile per le confessioni.

Il foglietto può essere utilizzato durante la confessione se il ragazzo e il sacerdote lo ritengono opportuno.

📎 MATERIALE

Foglietto «Chiedo scusa» scaricabile dal sito www.estalive.it, penne, musica di sottofondo per favorire la riflessione.

📺 MEDIATECA

Canzone *Scusa Signore* – R. Biagioli – A. Aliscioni

Canzone *Ritornando* – Gen Verde Gen Rosso

Cartone animato *Cars 2*

👍 DICE IL SAGGIO

Siamo tutti impastati di debolezze e di errori; perdoniamoci reciprocamente le nostre sciocchezze: questa è la prima legge di natura.

(Voltaire, *Tolleranza*, in *Dizionario filosofico*)

preghiamo

SALMO 103 (102)

Buono e pietoso è il Signore,
lento all'ira e grande nell'amore.
Egli non ci rinfaccia continuamente gli errori
e non conserva il suo sdegno per sempre.

Non ci tratta secondo i nostri peccati,
non ci ripaga secondo le nostre colpe.
Come il cielo è lontano dalla terra,
così è grande la sua misericordia.

Come è distante l'oriente dall'occidente,
così allontana da noi le nostre colpe.
Come un padre ha pietà dei suoi figli,
così il Signore ha pietà di quanti lo amano e rispettano.

DAL VANGELO DI GIOVANNI (15, 12 - 17)

Questo è il mio comandamento: che vi amiate gli uni gli altri come io ho amato voi. Nessuno ha un amore più grande di questo: dare la sua vita per i propri amici. Voi siete miei amici, se fate ciò che io vi comando. Non vi chiamo più servi, perché il servo non sa quello che fa il suo padrone; ma vi ho chiamato amici, perché tutto ciò che ho udito dal Padre mio l'ho fatto conoscere a voi. Non voi avete scelto me, ma io ho scelto voi e vi ho costituiti perché andiate e portiate frutto e il vostro frutto rimanga; perché tutto quello che chiederete al Padre nel mio nome, ve lo conceda. Questo vi comando: che vi amiate gli uni gli altri.

COMMENTO

Di solito quando si chiede a qualcuno di fare qualcosa gli si dice perché o almeno cosa avrà in cambio. Nel momento di dare il suo comandamento più importante, a ben vedere l'unico che abbia mai dato, Gesù non lo precisa affatto. Dice di amare gli altri e amare se stessi come Lui ama noi, cioè sino alla fine. Fino alla fine vuol dire che dopo non resta tempo per avere la ricompensa. Fino alla fine significa fino al secondo conclusivo. Fino alla fine implica che la ricompensa, che c'è ed è grande, inizia a essere ricevuta già nel momento stesso che ami, durante il cammino medesimo, mentre ti doni. È già immediata e sarà infinita dopo. La differenza tra dare e ricevere, tra meta e percorso è agilmente superata.

Materiali extra



Giochi e Grandi Giochi

Il gioco è un momento fondamentale dell'estate in oratorio. Ogni oratorio ha i suoi classici. Immancabili e codificati, attesi e irrinunciabili. E poi ci sono quelli nuovi, ambientati nella storia dell'anno e rivisitati a seconda di spazi, esperienza e tempi a disposizione. Per ognuna delle dieci tappe della storia abbiamo proposto alcuni giochi. Non sono riferiti a specifiche fasce d'età, ma possono essere utilizzati, magari con qualche aggiustamento, con ogni fascia d'età o anche nel caso le squadre siano composte da giocatori di età diverse.

Le gare o le sfide che verranno proposte sono di vario tipo. Per questo proponiamo due piccole legende da tener presenti nella preparazione di un gioco.

Anzitutto abbiamo suddiviso i giochi a seconda delle varie tipologie di sfide.

Sfida solitaria: ogni squadra che partecipa svolge in autonomia le prove senza scontrarsi con gli avversari, acquisendo un punteggio che poi verrà confrontato con quelli delle altre squadre.

Sfida semplice: la squadra A incontra la squadra B, mentre la squadra C incontra la D. Seguono le diverse combinazioni. A vs C, B vs D, A vs D, C vs B. Questo semplice schema può aiutare la raccolta dei risultati. Nell'incrocio tra verticali e orizzontali ci sono tutti gli scontri di un torneo con andata e ritorno. Nel caso di quattro squadre ci saranno sei incontri a girone con cinque squadre dieci incontri, con sei gli incontri diventeranno 15. Calcolate bene la durata dei singoli incontri per rimanere nei tempi.

| | A | B | C | D | E | F |
|---|----|----|----|----|----|----|
| A | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| B | 1 | | 6 | 7 | 8 | 9 |
| C | 2 | 3 | | 10 | 11 | 12 |
| D | 4 | 5 | 6 | | 13 | 14 |
| E | 7 | 8 | 9 | 10 | | 15 |
| F | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | |

Sfida complessa: le squadre si alleano e si sfidano a coppie. AB vs CD, AC vs BD, AD vs BC. In questo caso il punteggio sarà uguale per le squadre che vincono. Può essere utile, per equilibrare le gare, unire squadre più forti ad altre più deboli.

Sfida beffarda: tre squadre attaccano mentre una difende. Tutte le squadre devono fare una *manche* da soli (calcolate bene il tempo delle singole sfide). Vince chi difende meglio.

Sfida totale: le 4 squadre giocano contemporaneamente l'una contro l'altra. Vince chi raccoglie più punti o finisce il gioco per primo.

Le varie *manche* possono avere durate differenti.

Manche temporale: la gara ha una durata temporale limitata che viene comunicata prima di iniziare.

Manche Colosseo: la gara termina quando una delle squadre non ha più giocatori in campo (conviene comunque determinare un tempo massimo, in cui contare i rimasti per ogni squadra).

Manche brillante: la gara è vinta da chi trova la soluzione, finisce tutte le prove proposte, raggiunge l'obiettivo.

I punteggi

Classifica generale, punteggi di squadra, punti individuali... Ogni oratorio ha un suo modo di conteggiare vittorie e sconfitte per entusiasmare anche i più svogliati e mantenere alto lo spirito di squadra.

La proposta che facciamo è di non limitarsi ad un solo punteggio generale (in cui si valuta solo la vittoria nei giochi), ma di assegnare i punteggi valutando anche altre caratteristiche oltre alle vittorie di giochi e tornei. La storia, infatti, ben si presta molto a un gioco di carte magiche o a un gioco di ruolo fantasy.

Accanto al punteggio tradizionale, o in sua sostituzione, si potrebbero assegnare **punti extra** alla fine di ogni giornata secondo queste categorie:

- Punti Abilità (alla squadra che ha riportato la miglior vittoria della giornata);
- Punti Lealtà (a chi si è distinto durante il gioco per lealtà, coraggio, sportività, unità di squadra);
- Punti Coraggio (a chi aiuta a mantenere l'armonia proposta dai 3 saggi, e/o aiuta a tenere in ordine, pulito l'ambiente).

Le carte magiche



Sempre affiancato al punteggio tradizionale, un sistema di **carte magiche**, suddivise in tre mazzi da aggiudicarsi in particolari occasioni, aggiunge un pizzico di avventura e di strategia. Com'è organizzato, questo sistema presuppone che giochi e punteggi siano differenziati per fasce d'età, altrimenti la distribuzione delle carte va adattata. Al verificarsi di particolari situazioni, una o più squadre potranno pescare una carta da tre mazzi

di carte originali collegate alla storia. Abbiamo previsto due situazioni.

1. Al raggiungimento di un certo punteggio della classifica generale, ottenendo un passaggio di livello. I livelli vanno decisi da ogni singolo centro basandosi sul proprio sistema di assegnazione punti. Una volta raggiunto il punteggio necessario al passaggio livello (ad esempio ad ogni intervallo di 1000 punti), la squadra interessata potrà pescare dal **MAZZO OGGETTI MAGICI**. In questo mazzo ci sono 13 carte utili per avere vantaggi nelle sfide successive.
2. Ad ogni fine settimana:
 - la squadra della fascia dei più piccoli che ha totalizzato il maggior numero di vittorie nella settimana potrà pescare una carta dal **MAZZO AVVENTURIERI E AVVENTURE**. Questo mazzo ha 11 carte ed è caratterizzato da bonus di difesa da utilizzare nelle sfide successive;
 - la squadra della fascia dei più grandi che ha totalizzato il maggior numero di vittorie nella settimana potrà pescare una carta dal **MAZZO MAGHI E MAGIE**. Questo mazzo è caratterizzato da 13 carte con bonus di attacco da utilizzare nelle sfide successive.

Se volete rendere più dinamico il gioco, potete stampare anche più carte di un medesimo tipo e dare maggiori possibilità di pescaggio delle carte. Un piccolo numero in basso a destra di ogni carta indica quante stamparne al massimo.

Lista delle carte

Per ogni carta vengono indicati l'effetto e le modalità di utilizzo della stessa. Sul sito www.estalive.it troverai le carte magiche da scaricare.

Mazzo oggetti magici

1. **IL CLANT** (utile sia come sostegno che come arma micidiale). Questa carta permette di utilizzare due animatori o due ragazzi delle medie appartenenti alla squadra all'interno del gioco, un animatore/ragazzo medie dovrà giocare in difesa e l'altro in attacco. Questa carta può essere usata solo se si possiede la carta **Libro Nero "Mira Lignum"**. L'utilizzo della carta deve essere dichiarato all'arbitro prima che il gioco inizi. Questa carta non deve essere scartata dopo che viene giocata, quindi rimane in mano alla squadra.
2. **LIBRO ROSSO "IN VIRTUTE NATURAE"** (formule cibarie). Questa carta si può utilizzare solo per attivare la carta **Sulima**, da sola non ha alcun valore. Non va scartata dopo l'utilizzo.
3. **LIBRO BLU "IN ARTE EQUITANDI"**. Questa carta si può utilizzare solo per attivare la carta **La Cavalcata**, da sola non ha alcun valore. Non va scartata dopo l'utilizzo.
4. **LIBRO NERO "MIRA LIGNUM"** (per usare il Clant). Questa carta si può utilizzare solo per attivare la carta **Il Clant**, da sola non ha alcun valore. Va scartata dopo l'utilizzo.
5. **POZIONE**. Nel caso la squadra subisse delle penalità perdendo punti, grazie alla pozione sarà possibile recuperare 100 punti. La carta può essere utilizzata solo per recuperare punti e non per aumentare il punteggio totale. Va scartata dopo l'utilizzo.
6. **MALIDIOCA** (clessidra di sabbia granosa). Questa carta può essere giocata prima dell'inizio di giochi a tempo. La squadra avrà 15 minuti di bonus per portare a termine il gioco, oppure dal tempo totale impiegato per la risoluzione del gioco saranno scalati 15 minuti. Va scartata dopo l'utilizzo.
7. **OLIO SETANTE**. Carta ingrediente da utilizzare per attivare la carta **Il Mago Orinteo sulla Poltrante del MAZZO MAGHI E MAGIE**. Va scartata dopo l'utilizzo.
8. **FOGLIE DI CASTAGNO SUADENTE**. Carta ingrediente da utilizzare per attivare la carta **Pozione Succosa Pacifica** o da utilizzare per attivare la carta **Anulus Ignis**. Va scartata dopo l'utilizzo.
9. **BUCCE DI MELA ISPIDA**. Carta ingrediente da utilizzare per attivare la carta **Pozione Succosa Pacifica** o da utilizzare per attivare la carta **Anulus Ignis**. Va scartata dopo l'utilizzo.
10. **BACCHE MOLLI**. Carta ingrediente da utilizzare per attivare la carta **Sulima** del **MAZZO AVVENTURIERI E AVVENTURE**. Va scartata dopo l'utilizzo.
11. **FUNGHI DI FUMO**. Carta ingrediente da utilizzare per attivare la carta **La Cavalcata** del **MAZZO AVVENTURIERI E AVVENTURE**. Va scartata dopo l'utilizzo.
12. **ROSA LIQUIDA**. Carta ingrediente da utilizzare per attivare la carta **Suscitavit Minor** del **MAZZO MAGHI E MAGIE**. Va scartata dopo l'utilizzo.
13. **GOCCE DI RESINA D'ARGENTO**. Carta ingrediente da utilizzare per attivare la carta **Suscitavit Minor** del **MAZZO MAGHI E MAGIE**. Va scartata dopo l'utilizzo.

Mazzo avventurieri e avventure

14. JGOR - LA CONFUSIONE. Questa carta crea problemi a tutte le squadre, la classifica verrà riscritta con dei tiri di dado. Se esce 1 la classifica sarà invertita, se esce 6 la classifica rimarrà invariata, se esce 2 o 3 si scambiano di posto la prima e la terza in classifica, se esce 4 o 5 si scambiano la seconda e la quarta in classifica. Per attivare questa carta è necessario avere la carta **Acidum Fumi** del MAZZO MAGHI E MAGIE. Va scartata dopo l'utilizzo.

15. SULIMA - L'AMORE. Questa carta può essere attivata dalla fusione della carta **Libro Rosso "In Virtute Naturae"** con la carta **Bacche Molli** del MAZZO OGGETTI MAGICI. La squadra può scegliere di gestire il suo tempo libero per fare delle buone azioni di volontariato per ottenere 100 punti extra. Non va scartata dopo l'utilizzo.

16. ANJA - IL SACRIFICIO. Questa carta può essere giocata al termine della giornata. La squadra sacrifica 100 punti dei suoi per ottenere un ingrediente a scelta tra **Foglie di Castagno Suadente** e **Bucce di Mela Ispida**, carte presenti nel MAZZO OGGETTI MAGICI. Va scartata dopo l'utilizzo.

17. KORA - L'INGANNATRICE. Questa carta può essere giocata al termine della giornata e scambia il punteggio della prima squadra con il punteggio della seconda squadra in classifica. Per essere attivata ha bisogno della fusione della carta **L'inganno** di questo stesso MAZZO e della carta **Flavum Caligo** del MAZZO MAGHI E MAGIE. Va scartata dopo l'utilizzo.

18. LASO. Questa carta personaggio deve essere usata per attivare la carta **Evanescere et Apparuit** del MAZZO MAGHI E MAGIE. Va scartata dopo l'utilizzo.

19. ZEMO. Questa carta personaggio deve essere usata per attivare la carta **Evanescere et Apparuit** del MAZZO MAGHI E MAGIE. Va scartata dopo l'utilizzo.

20. IL CIONDOLO. Fatto di ambra e di argento. La carta può essere giocata per attivare la carta **I Lupi** di questo stesso MAZZO. Non va scartata dopo l'utilizzo.

21. L'INGANNO. La carta può essere giocata per attivare la carta **Kora** di questo MAZZO. Va scartata dopo l'utilizzo.

22. L'INCENDIO. Questa carta può essere attivata solo dalla carta magia **Fulgur Pungent** del MAZZO MAGHI E MAGIE. Una volta attivata tutte le squadre avversarie vengono circondate dalle fiamme, perdendo 300 punti a testa dalla classifica generale. Va scartata dopo l'utilizzo.

23. LA CAVALCATA. Questa carta può essere attivata solo con la fusione della carta **Funghi di Fumo**, e della carta **Libro Blu "In Arte Equitandi"** del MAZZO OGGETTI MAGICI. Può essere utilizzata al termine di giochi a tempo e da un malus di 15 minuti a una squadra avversaria a scelta. Va scartata dopo l'utilizzo.

24. I LUPI. I protettori. Questa carta può essere attivata se si possiede la carta **Il Ciondolo**; azionerà il potere di protezione da parte dei lupi e può essere usata per annullare qualsiasi potere (di carte giocate dagli avversari) che provochi dei "malus" alla propria squadra. Va scartata dopo l'utilizzo.

Mazzo maghi e magie

25. IL SAGGIO FILAS. Questa carta può essere attivata fondendo insieme le carte **La Quitomea** e **Il Thesaurus** e permette di pescare una carta dal MAZZO OGGETTI MAGICI senza aver raggiunto per forza il punteggio stabilito per accedere alla pesca. Non va scartata dopo l'utilizzo.

26. LA MAGA VELATA AGASANTE. Coei che tutto vede e a cui nulla sfugge. Per attivare questa carta bisogna essere in possesso della carta **Chrysa l'aquila**. Una volta giocata permette di avere un massimo di tre suggerimenti nei giochi a quiz, o in alternativa consente nei giochi a stand di fare tutti i giochi nell'ordine preferito e per un massimo di 3 volte avere la precedenza su uno stand rispetto all'altra squadra. Non va scartata dopo l'utilizzo.

27. IL MAGO ORINTEO SULLA POLTRANTE. Questa carta può essere attivata durante un torneo sportivo e obbliga la squadra avversaria a rimanere immobile per 8 secondi per un massimo di 3 volte. Va scartata dopo l'utilizzo.

28. CHRYSA - L'AQUILA. Questa carta serve per attivare la magia della carta **La maga velata Agasante**. Va scartata dopo l'utilizzo.

29. FLAVUM CALIGO. Nebbia gialla che tutto nasconde. La carta può essere giocata per attivare la carta **Kora**. Va scartata dopo l'utilizzo.

30. ANULUS IGNIS. Cerchio di fuoco che avvolge e brucia. Questa carta può essere attivata fondendo insieme le carte ingrediente **Foglie di Castagno Suadente** e **Bucce di Mela Ispida**. Questa carta va usata all'interno di una singola gara dei tornei sportivi, può essere giocata a partita ultimata e il suo effetto magico toglie agli avversari 2 gol nel caso di calcio/pallamano, 7 punti nel caso di pallavolo, 5 canestri nel caso di basket. Va scartata dopo l'utilizzo.

31. FULGOR PUNGENT. Folgorante fulmine pungente. Utilizzando questa carta si può attivare la carta **L'incendio** del MAZZO AVVENTURIERI E AVVENTURA. Va scartata dopo l'utilizzo.

32. SUSCITAVIT MINOR. Solleva piccoli oggetti. Questa carta può essere attivata fondendo insieme le carte ingrediente **Rosa Liquida** e **Gocce di Resina d'Argento**, e può essere utilizzata l'ultimo giorno della settimana per far salire la propria squadra di una posizione nella classifica totale. Va scartata dopo l'utilizzo.

33. ACIDUM FUMI - Fumo acido che avvelena. Avvelena la mente e crea confusione, serve per attivare la carta **Jgor**. Va scartata dopo l'utilizzo.

34. EVANESCERE ET APPARUIT. Questa carta può essere attivata dalla fusione delle carte personaggio **Laso** e **Zemo** del MAZZO AVVENTURIERI E AVVENTURA, durante i tornei sportivi consente alla squadra di cambiare lo sport a lei assegnato con uno a lei più congeniale. Va scartata dopo l'utilizzo.

35. LA QUITOMEA. Sfera magica a protezione del Thesaurus. Questa carta serve per attivare la carta **Il saggio Filas**. Va scartata dopo l'utilizzo.

36. IL THESAURUS. «Attraversando il Sentiero Proibito ho visto una natura meravigliosa, magica, e ho capito che tutto quello che abbiamo proviene da qui». Questa carta serve per attivare la carta **Il saggio Filas**. Va scartata dopo l'utilizzo.

37. POZIONE SUCCOSA PACIFICA. Questa carta può essere attivata fondendo insieme le carte ingrediente **Foglie di Castagno Suadente** e **Bucce di Mela Ispida**; la pozione che ne deriva darà serenità alla squadra intera aumentando il livello di amicizia tra i suoi componenti, e questo darà un bonus di 500 punti. Va scartata dopo l'utilizzo.

Il grande gioco finale

Siamo giunti alla fine della nostra avventura. Cosa è successo? Cosa succederà? Che fine ha fatto Jgor? E Kora? Siete pronti a scoprirlo?

Proviamo a ricostruire la vicenda e capire cosa è successo. I nostri personaggi aspettano solo di essere interrogati per testimoniare cosa hanno visto e raccontare la loro storia. Li potete trovare nelle tende di Bosco Basso, Foresta Alta e Lago Salato. Siete pronti per capire cosa è successo ai nostri compagni di viaggio? Partiamo!

SCOPO

Ricostruire tutti gli avvenimenti accaduti da quando sta per iniziare la sfida a cavallo e Filas dice: «Abbia inizio la cavalcata del solstizio! Si facciano avanti i due sfidanti!».

DESCRIZIONE

Siamo giunti alla fine della storia. I ragazzi hanno il compito di cercare i personaggi e fare loro delle domande per ricostruire tutti gli eventi finali dell'avventura.

Anzitutto, le squadre saranno suddivise in almeno tre gruppi, che faranno percorsi differenti: i bambini più piccoli, i medi e ragazzi delle medie; se il numero degli animatori non è elevato si possono fare meno gruppi. Ogni gruppo raccoglierà la versione dei fatti di alcuni personaggi. L'insieme delle testimonianze porterà alla ricostruzione completa della storia.

I personaggi possono essere sparsi per l'oratorio, per il paese o per il quartiere. Quando un gruppo trova un personaggio, deve superare una prova per ascoltare da lui la sua versione di quello che è successo e avere gli indizi per trovare il personaggio seguente. Quando il gruppo ha trovato tutti i personaggi, si ritrova nella propria base insieme al resto della squadra per ricostruire la storia. Vince chi riesce a ricostruire nel modo migliore la vicenda.

I personaggi sparsi da trovare sono:

- Filas, Jgor e Sulima;
- Agasante, Krysa e Kora;
- Orinteo, Anja, Laso e Zemo.

Ogni personaggio dovrà raccontare tutto ciò che lo riguarda (dove era, cosa ha visto, cosa ha fatto, ecc...) e, se ogni squadra è divisa in gruppi, racconterà un pezzo ad ogni gruppo, cosicché al ritrovo della squadra si metteranno insieme tutti i pezzi per ricostruire la storia.

Per iniziare la ricerca dei personaggi la squadra sarà sottoposta a una prova o un messaggio da decifrare: liberate la fantasia!

I personaggi dovranno far riferimento alla storia raccontata nel libro *Il Sentiero Proibito*, dal capitolo 8 - *La Cavalcata* in poi. Anche se è bene che almeno un animatore legga attentamente la storia per istruire gli animatori su cosa dovranno dire, per riassumere tutti i passaggi vi proponiamo di usare il semplice schema di p. 149, da fornire con le informazioni ad ogni personaggio. Sul sito, www.estalive.it trovate anche la griglia vuota, da compilare, per i gruppi. Sarà più semplice valutare la squadra vincitrice.

| Personaggio | Dove era all'inizio | Dove va durante | Spostamenti fino alla fine | Cosa dice | Cosa fa |
|--------------------|-----------------------------|----------------------------------|---|--|--|
| FILAS | Prato della Sfida | Sentiero Proibito | Casa di Orinteo, Grotta di Filas | Il Tesoro non può tradire, solo gli uomini lo fanno! | Trova Sulima e la lascia da Orinteo, trova Jgor vicino al Ponte di pietra, lo cura, riceve il ciondolo dai lupi, fa ragionare Jgor |
| JGOR | Arco dei Tronchi Vivi | Sentiero Proibito | Grotta di Filas | Il cucciolo di lupo salvato da mia madre Vatea ha salvato me | Entra nell'Arco, sale sul Sentiero Proibito, cade da cavallo e sviene |
| SULIMA | Arco dei Tronchi Vivi | Sentiero Proibito | Grotta di Filas | Sono arrivata all'Arco ed era già bruciato | Insegue Jgor ma si ferma all'Arco |
| AGASANTE | Prato della Sfida | Rifugio Bosco Basso | Lago Salato Villaggio Grotta di Filas | L'arma migliore per sconfiggere il male non è la vendetta ma il perdono | Trova Kora, le fa ammettere le sue colpe |
| CHRYSA | Tenda nel Prato della Sfida | Lago Salato | Grotta di Filas | | Insegue Kora e guida Agasante al Baskio, porta messaggio a Filas |
| KORA | Prato della Sfida | Rifugio Bosco Basso | Dentro la quercia al Baskio, poi al Villaggio | Chiedo perdono a tutti, mi pento con tutto il cuore | Brucia l'Arco con Foglie di Castagno Suadente e Buccia di Mela Ispida |
| ORINTEO | Prato della Sfida | Laboratorio Alchemico di Orinteo | Grotta di Filas | Devo curare Anja e per questo la porto via con me. Sarà al sicuro | Prende Anja e la cura, porta Anja e Sulima da Filas |
| ANJA | Tenda nel Prato della Sfida | Laboratorio Alchemico di Orinteo | Grotta di Filas | Sono all'altezza. Vedrete cosa so fare e come sarà bravo il mio puledro | Pur di non tradire la sorella affronta la gara a cavallo e cade quando Agasante ferma la gara con un fulmine |
| LASO E ZEMO | Tenda nel Prato della Sfida | | | Anche noi volevamo la gloria e la vittoria, però l'inganno non ci appartiene | Vedono arrivare il cavallo di Jgor |

Il mercatino di Valle Persa

Il Mercatino è un'attività di sicuro successo che ben si adatta all'ambientazione fantastica del villaggio di Valle Persa.

L'esperienza è ampiamente collaudata in vari oratori e riscuote sempre grande entusiasmo. Può essere assimilata a un grande gioco singolo con un punteggio che aumenta la classifica generale o come una attività da ripetere periodicamente.

Generalmente viene collocata dopo pranzo, quando il caldo è eccessivo, perché le bancarelle possono essere sistemate qua e là sfruttando le zone d'ombra. È un ottimo diversivo che non necessita di eccessivo impegno da parte degli animatori, ma solo di un po' di preparazione e alcune attenzioni durante lo svolgimento.

Il protagonismo anche da parte dei più piccoli, la possibilità di contrattare per arrivare a un giusto prezzo, la possibilità di eliminare giochi non più usati a favore di ragazzi più piccoli o più svantaggiati economicamente, la fantasia capace di sorprendere, la capacità imprenditoriale e il senso degli affari di alcuni ragazzi "insospettabili" sono elementi che contribuiscono a creare un clima di entusiasmo e di festa. E nel contempo sono molto educativi.

SCHEMA DI FUNZIONAMENTO

Chi desidera aprire un banco del mercatino, nel giorno fissato porta all'oratorio ciò che vuole vendere (giocattoli non più utilizzati, materiale di ogni tipo, fumetti, braccialetti e collane, magliette... da mettere in vendita in banchetti improvvisati). Può anche fornire dei servizi (trucchi, colorazione di unghie, treccine, vendita di barzellette...).

Chiaramente non si utilizzano soldi veri e spesa.

Al momento stabilito tutti i venditori iniziano a sistemare i loro prodotti e i prezzi su bancarelle, banchetti, stuoie, panchine, tavolini... Al via tutti possono girare nel mercato per controllare offerte e prezzi. Come in ogni mercato che si rispetti, la contrattazione è la regola suprema.

Chi desidera comprare qualcosa si reca alla propria banca di squadra per chiedere una somma che viene registrata. Ciò che compra resta suo alla fine del gioco e può essere portato a casa.

Al termine del gioco, chi vendeva versa i soldi ricavati nella banca della propria squadra: così facendo la arricchisce e aumenta il punteggio generale. Al contrario, chi comprava restituisce i soldi non spesi, ma avendo utilizzato i soldi della propria squadra l'avrà impoverita.

La differenza tra entrate ed uscite e il confronto con le altre squadre stabilirà chi ha incassato di più (che potrebbe prendere premi personali o punteggi per la classifica di squadra) e chi ha invece "scialacquato" il patrimonio comune.

VARIANTI

- Chiunque può improvvisarsi venditore, oppure è necessario munirsi di apposita "licenza" presso la propria banca di squadra.
- Anche gli animatori possono organizzare i propri banchetti e comprare oggetti.
- Ogni mercatino ha un punteggio a se stante oppure gli incassi e le uscite si sommano nel corso delle settimane.
- Tutti i ragazzi hanno un medesimo tetto di spesa oppure ogni ragazzo ha un proprio budget che aumenta in base a presenze, vittorie, premi particolari...
- Chi eccede nelle spese può essere multato, può trovarsi il conto bloccato o può essere invitato a "lavori socialmente utili" per rifondere il patrimonio.
- I punteggi totalizzati dai singoli possono essere utilizzati per un'asta con ricchi premi nella settimana finale.

PREPARAZIONE

Avvertite per tempo i ragazzi e le famiglie, magari con un apposito volantino che riporti regolamento e condizioni.

Preparate per tempo le banconote con taglio da 1, 2, 5, 10 e 20, adattandole al vostro oratorio (scegliete il nome della valuta, mettete le foto del don, della suora, dell'educatore...) e suddividetele nelle banche delle squadre.

Preparate l'elenco dei ragazzi con le caselle necessarie a registrare entrate e uscite.

Preparate gli sportelli delle banche con tavolini, cassette di sicurezza, scritte...

ATTENZIONI IMPORTANTI

- Non è permesso usare soldi veri nelle trattative di mercato.
- Tutto ciò che viene messo in vendita deve essere concordato con i genitori. Non è permesso vendere o comprare oggetti di valore propri o appartenenti ai propri familiari o parenti (es.: cellulari, orecchini della nonna, catenina della prima comunione, orologio di papà...).
- Se i genitori non sono contenti degli acquisti dei figli possono lasciarli all'oratorio, che li restituirà ai proprietari o li conserverà.
- Gli animatori devono vigilare sul corretto svolgimento dell'attività.

La radio estiva

Ogni estate cerchiamo il modo di comunicare qualche cosa di speciale ai nostri ragazzi o di intrattenerli con proposte intelligenti durante i momenti di intervallo o gioco libero. Che ne direste della radio?

Sembra una cosa difficile e impegnativa, ma è semplice e di sicuro successo. Crea un contatto ricco di opportunità tra il gruppo animatori ed i ragazzi, può dare sfogo a creatività ed idee e coinvolge anche chi ha bisogno di attenzioni particolari perché troppo timido o troppo estroverso...

La radio può essere:

- il modo di fare accoglienza al mattino appena i ragazzi arrivano in oratorio;
- un aiuto per il momento di bans e balli all'inizio della giornata;
- un modo diverso di raccontare la storia del sussidio;
- un divertente intrattenimento negli intervalli;
- uno dei laboratori dei ragazzi;
- un modo per ricordare e pubblicizzare gli eventi della settimana;
- registrata e messa a disposizione in modalità off-line;
- il riassunto della giornata per i genitori nel momento in cui vengono a prendere i figli...

1° consiglio: ORGANIZZAZIONE!

Cercate di mettere "nero su bianco" quello che volete fare: chi fa cosa, orari, materiale, programmi... Vi aiuterà ad evitare confusione e pasticci in sede di realizzazione.

Una buona programmazione deve tener conto di alcuni passaggi indispensabili:

- scegliete un luogo ben definito dove realizzare la postazione radio (al chiuso o all'aperto, visibile e accessibile o in una stanza dedicata...), anche per evitare le lamentele dei vicini;
- scegliete con cura la strumentazione (PC, microfoni, cavi, mixer, casse, diffusori...);
- affidate la gestione a persone con un minimo di competenza (per evitare di far fischiare le casse, di avere un volume troppo alto o troppo basso...);
- create una piccola redazione, renderà più snello il lavoro ed eviterà che tutti si sentano autorizzati ad imbucarsi in radio nei momenti meno opportuni;
- programmate giorno per giorno una scaletta da mettere in onda (eviterete "sorprese" e buchi nella programmazione, ma anche che la radio diventi un capriccio di chi vuole far ascoltare questa o quella musica e non sia divertente);
- per cose un po' complicate fate qualche prova, se necessario;
- assicuratevi di essere in regola con la SIAE per la trasmissione di musica d'ambiente;
- dedicate del tempo alla revisione dei programmi e della conduzione.

2° consiglio: FANTASIA!

Sono tante le cose da realizzare durante un programma radiofonico, anche amatoriale:

- dediche di canzoni (tramite telefonate all'oratorio, sms, whatsapp, bigliettini...);
- classifica, anche per categorie di musica o di ascoltatori (top ten ragazzi, top ten animatori...);

- vota la canzone dell'estate;
- rubriche di diverso tipo (cucina, sport, fashion, videogames...) affidabili a operatori diversi del centro estivo, magari anche a ragazzi che si distinguono per una particolare attenzione alle mode del momento;
- sfide di ballo davanti alla postazione radio;
- momento fitness con un po' di aerobica, zumba o just dance;
- DJ contest, sfide tra DJ che suonano le musiche più diverse;
- si può variare il tema della giornata, radio anni '60, radio metal...;
- può esserci l'angolo del pensiero spirituale, del racconto di qualche episodio di santi o grandi personaggi;
- può essere l'occasione per invitare qualche ospite o per intervistare qualcuno che si finga uno dei personaggi del sussidio estivo;
- si può pensare a un radiogiornale locale con notizie del quartiere mescolate ad episodi rilevanti del centro estivo!

3° consiglio: E SE DIVENTASSE UNA WEB RADIO?

Certo non è una passeggiata, anche perché è necessario un piccolo investimento economico che solo alcuni si possono permettere, per pagare i costi delle licenze SIAE (Autori ed Editori) e SCF (fonografi), ma il risultato è completamente diverso! Pensate alle possibilità di pubblicizzare le vostre iniziative, al contatto con i ragazzi che sono a casa magari perché malati o sono già in vacanza, al coinvolgimento dei genitori, alla possibilità di riascoltare podcast e programmi particolarmente interessanti.

Nella rete è ovviamente possibile reperire tutte le informazioni necessarie, ma il fai da te non è mai semplice. Il sito www.wra.it della WRA - Web Radio Associate, la principale associazione di categoria delle Webradio italiane, fornisce moltissime informazioni, prezzi, tutorial, risposte a domande particolari.

Altrimenti si può optare per programmi più semplici e totalmente gratuiti, che però trasmettono la loro pubblicità ogni quindici minuti. Uno molto interessante è Spreaker (www.spreaker.com). Si tratta di un servizio online gratuito che permette a tutti di creare una radio online gratis, registrare programmi, effettuare trasmissioni in diretta e gestire liberamente il palinsesto dell'emittente. Gode di un vasto archivio di canzoni e jingle da inserire liberamente negli show e non necessita di conoscenze tecniche per essere adoperato.

Un'ultima possibilità è sfruttare la diretta facebook, che trovate nella sezione *Notizie - A cosa stai pensando - Trasmetti in diretta*. Fintanto che trasmettete interviste e interventi parlati (evitando anche di mettere minori in primo piano) non ci sono problemi. Ricordatevi però che la trasmissione senza permesso di contenuti protetti da copyright può costituire una violazione della legge. Ed infine, un ultimo vincolo: i video in diretta non possono durare più di 30 minuti.

Ballo Thesaurus

di Paolo Bosia – Alberto Catasso – Luca Corino – Enrico Di Capua

Nell'aria senti suoni di festa e danze
è tutto pronto, questa sfida si accende
dubbi e speranze nelle antiche leggende,
ma... da sempre il cielo dice la verità.

Rintocchi di campana, rombi di tamburo,
s'illumina la notte, non dormirà nessuno.
Giocolieri e danze per animar la festa
la musica assordante ti batte nella testa.
Noi saggi siamo ricchi di formule e consigli
non puoi più fare sbagli... e tu sarai l'eletto.

Non è una battaglia, non vince nessuno,
l'amore richiede la tua comprensione
se ammetti l'errore trovi il tesoro vero...

Non è una battaglia se vincono tutti,
se sai perdonare e fai pace col cuore.
Apprezza la vita che il cielo ti dona
l'amore è l'unica grande lezione...

Insieme si può

di Roberta Manias

La gioia di vivere nasce quando
doni o ricevi gesti semplici:
un sorriso, una voce in un canto di pace,
la mano data da un amico sincero.
Non lasciarti mai andare alla tristezza,
non buttarti giù possiamo risalire...

**Rit. Canta con noi, insieme è più bello!
Prega con noi, insieme è più bello!
Insieme si può trovare Dio!
Insieme si può, insieme si può.**

Un uomo è povero quando nella vita,
ricerca solo oggetti aridi.
Un amico, un fratello, una voce da ascoltare,
questo porta a Dio: la vera libertà!
E allora prendi la tua vita,
trova la vera ricchezza,
canta insieme a noi ti faremo scoprire che...

**Rit. Canta con noi, insieme è più bello!
Prega con noi, insieme è più bello!
Insieme si può trovare Dio!
Insieme si può, insieme si può.**

Questo è un giorno per trovarci uniti,
un giorno di comunità!
Questo è un giorno per amare Dio,
un giorno per la fraternità!

**Rit. Canta con noi, insieme è più bello!
Prega con noi, insieme è più bello!
Insieme si può trovare Dio!
Insieme si può, insieme si può.**

I miei pensieri lasciano orme

di Paolo Bosia

C'è silenzio questa sera
un tramonto, l'atmosfera,
per alzare gli occhi al cielo.

E c'è nel cuore una preghiera
che dà forma alla speranza
e finisce questo giorno
e ci sei Tu.

Questa notte
tra le Tue mani nascono i sogni.
Questa notte
tra le Tue mani nascono i sogni.

Son nell'aria questa sera
fuoco, polvere e preghiera
per cercare nella notte .

Te che ancora sei presente
nel passato del mio giorno
e iniziano i miei sogni insieme a te.

Questa notte i miei pensieri
lasciano orme.
Questa notte i miei pensieri
lasciano orme di te.

*Camminavo in riva al mare
con a fianco il mio Signore
e sullo schermo del cielo blu
rivedevo tutti i giorni della mia vita
che non ci sono più.*

*E per ogni giorno che è passato
sulla sabbia c'erano segni:
c'era l'orma, il passo mio e c'era
l'orma e il passo di Dio.*

*Ma in alcuni tratti ho visto
calpestata un'orma sola.*

*Proprio quando della mia vita
era più grande la fatica.*

*E ti ho detto: «Mio Signore,
io ti ho scelto e mi hai promesso
che saresti stato con me lo stesso.*

*Però proprio nel dolore
mi hai lasciato tutto solo!».*

*Mi ha risposto: «Figlio caro,
tu lo sai che ti amo*

*non ti ho mai abbandonato:
quando c'era un'orma e basta
ti ho portato sulle mie braccia».*

Sulla sabbia, in riva al sole,
all'inizio del mio andare.

Sulla sabbia, in riva al mare,
all'inizio del mio andare ci sei tu.

Appunti

| | |
|------------------------------|-----|
| Introduzione..... | 3 |
| Mappa di Valle Persa | 6 |
| I personaggi..... | 8 |
| Griglia dei contenuti | 18 |
| Tappa 1 - Il ciondolo..... | 21 |
| Tappa 2 - L'incontro | 33 |
| Tappa 3 - L'attesa..... | 45 |
| Tappa 4 - I tre saggi | 57 |
| Tappa 5 - La Quitomea..... | 69 |
| Tappa 6 - L'inganno..... | 81 |
| Tappa 7 - L'incendio | 93 |
| Tappa 8 - La cavalcata | 105 |
| Tappa 9 - I lupi | 117 |
| Tappa 10 - Il Thesaurus..... | 129 |
| Materiali Extra | 141 |
| Le canzoni..... | 154 |



**HAI VISSUTO CON NOI
TUTTE LE ALTRE
AVVENTURE?**

NON ANCORA?

**CERCALE SU
WWW.ELLEDCI.IT**



Stampa: Higraf - Mappano (TO)



Valle Persa, un villaggio immerso in una natura meravigliosa di prati e boschi, due gruppi di ragazzi si stanno preparando da tempo a una sfida che verrà celebrata nel solstizio d'inverno alla presenza di tutti gli abitanti. Un rito che esige il rispetto di regole contenute in tre libri antichi di immenso valore e che assicurerà per un nuovo anno l'armonia con la natura e tra gli abitanti tutti.

Forse tra questi ragazzi verrà scelto colui che affiancherà i grandi saggi nella custodia del *Thesaurus*, un misterioso tesoro nascosto nella Montagna Sacra, oltre il Sentiero Proibito e l'Arco dei Tronchi Vivi.

Ma qualcuno tradirà, travolto dall'avidità e dalla sfiducia nei saggi, mettendo in pericolo la vita degli altri e l'armonia del villaggio...

Destinatari

Il sussidio è pensato per animare l'oratorio durante il periodo estivo. La trama intrigante, i colpi di scena, il tempo indefinito di Valle Persa sono l'occasione per incontrare personaggi e situazioni molto attuali e **rileggere la vita e il mondo dei bambini e dei ragazzi di oggi**, con le loro contraddizioni e i loro dubbi, con i loro slanci di entusiasmo e le loro crisi e tradimenti. E soprattutto con il loro bisogno di **incontrarsi con un amore grande e misericordioso**, capace di vincere le loro debolezze e l'incapacità di vivere gli ideali con coerenza e sacrificio, scoprendo che questo è il grande tesoro della vita.

Il percorso

L'avventura, tratta dal romanzo di Moony Witcher *Il Sentiero Proibito*, edito dalla Elledici, è suddivisa in 10 tappe con giochi, attività e preghiere. Inoltre, suggerimenti extra, il libretto *Il tesoro della preghiera*, il libro di formazione *Animatori con stile*, il materiale scaricabile dal sito www.estalive.it, le magliette e tre canzoni originali per ballare, far riflettere gli animatori e per la preghiera della sera.




€ 11,90



Visita il sito
www.estalive.it

ISBN 978-88-01-06308-0



9 788801 063080