

Quando la bellezza diventa realtà

a cura di **don Giovanni Croci**

Quando iniziamo a guardarci attorno con occhi capaci di scovare il bello, i sogni – un po' alla volta – iniziano a farsi realtà. Questo sussidio nasce proprio da un desiderio profondo: valorizzare i talenti dei nostri giovani animatori, dando loro lo spazio e la fiducia per prendersi cura dei più piccoli.

Troppo spesso viviamo in una società che sceglie di accendere i riflettori solo sulle fragilità, sui limiti o sugli errori delle nuove generazioni. Noi, invece, siamo convinti che quella sia solo una minima parte della storia. La stragrande maggioranza dei nostri ragazzi custodisce risorse incredibili ed è capace di cercare e donare frammenti di bellezza per costruire, insieme, una società diversa e migliore.

Papa Francesco, nel suo messaggio per la Giornata Mondiale delle Vocazioni, ci ha regalato parole potenti: *«La cosa più straordinaria è che, diventando suoi discepoli – discepoli di Gesù – si diventa a propria volta “belli”: la sua bellezza ci trasfigura»*. E citando il teologo Pavel Florenskij, ci ricorda che il cammino della fede non ci rende semplicemente persone “buone”, ma ci trasforma in persone “belle”.

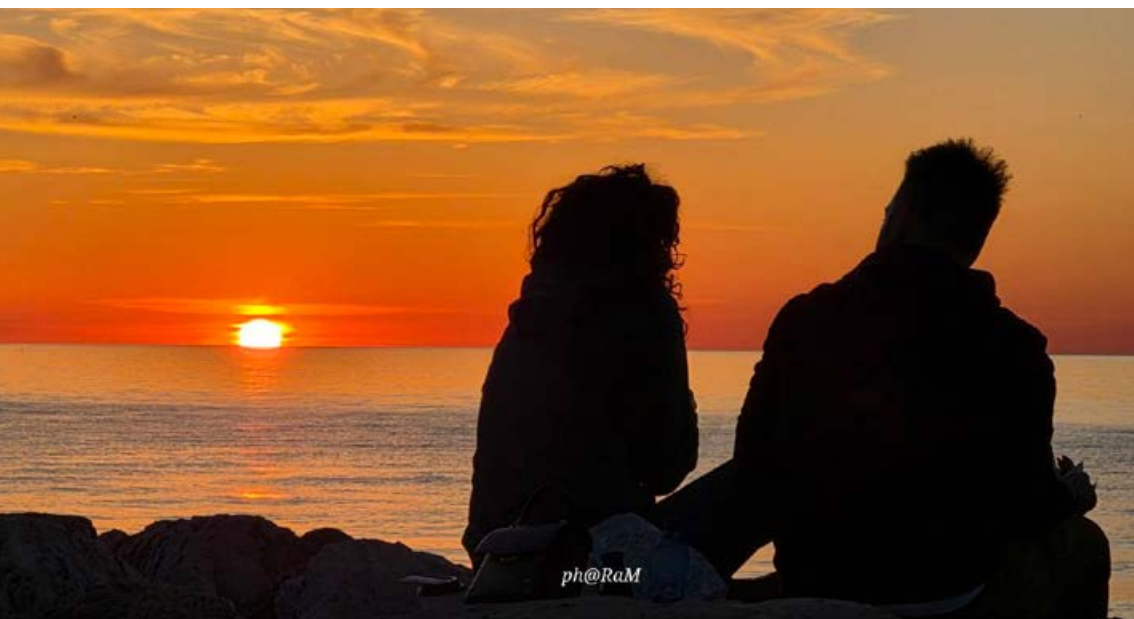
È da questa certezza che è nata la nostra scommessa: dare vita a un sussidio per l'oratorio estivo che fosse il frutto vivo della creatività, della fantasia e dell'esperienza dei nostri giovanissimi e degli animatori adulti.

Il nostro obiettivo è metterci al servizio degli altri per vivere un'avventura capace di lasciare questo mondo un po' migliore di come lo abbiamo trovato. Non vogliamo passare l'estate a oziare sotto l'ombrellone! Desideriamo metterci in cammino – tutti insieme, piccoli, giovani e adulti – alla ricerca di quei frammenti di bellezza che abitano la nostra storia e la vita di ciascuno di noi.

Un grazie immenso e di cuore a tutti coloro che si sono messi in gioco con entusiasmo per dare vita a questa bellissima proposta. Un ringraziamento speciale va anche alla Fondazione Carisap, che con il suo sostegno ha permesso la realizzazione del progetto “Menti in movimento”.

Buona estate d’oratorio a tutti!

*Le foto del sussidio sono di
don Roberto Melone*



Introduzione

Sguardo pedagogico

a cura della **dott.ssa Maria Chiara Verdecchia**

Questo sussidio nasce all'interno di un percorso formativo realizzato grazie al progetto sostenuto dalla Fondazione CARISAP, con l'obiettivo di accompagnare la riapertura e la valorizzazione degli oratori come luoghi di crescita, incontro e comunità.

Fin dall'inizio, l'intenzione non è stata quella di fornire agli animatori un materiale già pronto, ma di coinvolgerli in un processo educativo autentico. Per questo motivo i ragazzi delle parrocchie coinvolte sono stati accompagnati in un percorso di formazione che li ha invitati a riflettere su sé stessi, sulle proprie esperienze e sul modo di guardare gli altri.

Viviamo in un tempo in cui il linguaggio educativo è spesso orientato all'individuazione delle difficoltà, dei limiti e di ciò che non funziona. Riconoscere le fragilità è importante, ma non sufficiente. Educare significa anche imparare a cogliere le possibilità, le risorse e i processi di crescita presenti in ogni persona.

Per questo il percorso proposto agli animatori ha cercato di favorire uno spostamento dello sguardo: dal problema alla possibilità, dalla mancanza alla risorsa, dall'etichetta alla persona.

I ragazzi hanno raccolto questa sfida con serietà e coinvolgimento. Attraverso momenti di confronto, dialogo e riflessione hanno imparato a riconoscere i propri talenti e quelli degli altri, scoprendo che ciascuno può offrire qualcosa di prezioso al gruppo. Hanno sperimentato che il contributo di ognuno, anche quando appare piccolo, può diventare significativo per la crescita comune.

La storia di Elia e Miriam nasce proprio da questo lavoro condiviso. Dietro le avventure, gli ostacoli e i mondi attraversati si nascondono

no esperienze reali, emozioni autentiche, paure, desideri e domande che appartengono anche ai ragazzi che l'hanno scritta. Molti passaggi richiamano, in forma simbolica, vissuti personali che hanno trovato spazio di ascolto e di elaborazione all'interno del gruppo.

Il viaggio dei protagonisti racconta la scoperta di una verità semplice ma fondamentale: nessuno cresce da solo. È nell'incontro con l'altro che impariamo a conoscere noi stessi, a riconoscere il nostro valore, ad affrontare le paure e a trasformare le ferite in occasioni di crescita.

In un'epoca in cui molte relazioni rischiano di diventare sempre più virtuali, questo percorso desidera restituire valore all'esperienza concreta dello stare insieme: giocare, confrontarsi, cadere e rialzarsi, vivere una delusione, accettare una sconfitta, chiedere aiuto, offrire sostegno, costruire legami reali.

I valori non si apprendono soltanto attraverso le parole. Per diventare parte della nostra identità hanno bisogno di essere vissuti, sperimentati e condivisi. Per questo gli animatori sono stati coinvolti non solo come destinatari di una formazione, ma come protagonisti attivi di un percorso che li ha invitati a mettersi in gioco, a confrontarsi e a costruire insieme significati e relazioni.

Questo sussidio è il frutto del loro impegno. Testimonia come anche gli adolescenti, se accompagnati e valorizzati, possano diventare costruttori di comunità, relazioni e bellezza.

Lo sguardo a cui questo percorso invita è uno sguardo condiviso e generativo: uno sguardo capace di vedere, accogliere e far emergere le possibilità presenti in ogni persona. Una sfida che riguarda certamente i bambini e i ragazzi, ma che interpella prima di tutto noi adulti, chiamati ogni giorno a educare attraverso la qualità della nostra presenza e del nostro modo di guardare l'altro.



La storia

Da anni il cielo sopra l'immenso mare aveva perso colore. Non era nero, non era blu. Era un grigio spento, come cenere bagnata. Le stelle continuavano a esserci, ma brillavano appena, come se qualcosa le stesse lentamente spegnendo una a una. Di notte il porto sembrava un quadro lavato dalla pioggia: contorni sfocati, luci dei lampioni riflesse sull'acqua che tremavano deboli, senza forza. Gli anziani del porto dicevano che un tempo non era così. Raccontavano seduti sui cassoni, con le mani segnate e la voce roca di sale, che il mondo era attraversato da Frammenti di Bellezza come piccole luci invisibili. Nascevano ogni volta che qualcuno sceglieva di amare davvero, anche per un solo secondo. Quando una persona aiutava un'altra senza guardare l'orologio. Quando qualcuno trovava il coraggio di chiedere scusa, con la voce che tremava. Quando un pezzo di pane veniva spezzato e condiviso senza aspettarsi nulla in cambio. Quando una madre cantava a un bambino anche se era stanca morta.



Quando due sconosciuti si guardavano negli occhi e non scappavano. Ogni incontro autentico lasciava una traccia luminosa nel mondo. Ma col passare degli anni le persone avevano smesso di fidarsi. Avevano iniziato a nascondere le fragilità sotto cappotti troppo spessi. A vivere da sole, chiuse dietro porte con tre catenacci. A competere per chi urlava più forte. A difendersi prima ancora di essere attaccati. E così i frammenti si dispersero. Cadevano in mare e si spegnevano con un sibilo che nessuno sentiva più. Da allora il mare era diventato grigio, piatto come metallo. L'odore non era più di sale e alghe, ma di ruggine e gasolio.

Le città erano diventate più rumorose: clacson, urla, porte sbattute. Ma i silenzi erano più vuoti. I sorrisi erano più rari, e quando arrivavano sembravano presi in prestito, duravano un attimo e poi scappavano. I bambini avevano smesso di alzare gli occhi al cielo. Gli adulti avevano smesso di abbassare gli occhi alle favole. Eppure esisteva ancora una leggenda, sussurrata tra le banchine offuscate dalla nebbia: "Quando i frammenti verranno ricomposti, gli uomini torneranno a vedere la bellezza nascosta in sé e negli altri. E il cielo tornerà a brillare."

I due protagonisti

• **ELIA**

Corre sempre, anche per attraversare la stanza. Magro, capelli castano scuro, corti e sempre spettinati.

Parla prima di pensare.

Vuole dimostrare di essere forte.

Odia sentirsi inutile.

Quando qualcosa lo ferisce, ride.

Quando ha paura, provoca.

Dentro però custodisce una domanda che non dice mai:

“E se non fossi abbastanza?”

• **MIRIAM**

Osserva tutto, sempre un passo indietro. Piccola di statura, spalle strette. Capelli castano chiaro, lunghi fino alle scapole, spesso raccolti.

Ascolta più di quanto parli.

Capisce le emozioni degli altri prima ancora che vengano dette.

Ma si sente spesso invisibile.

Ha paura di deludere.

Ha paura che, se mostrasse davvero ciò che sente, nessuno resterebbe ad ascoltarla.

• **UNA PRESENZA NASCOSTA**

Qualcuno osserva il porto da molto tempo.

Non parla quasi mai. Magro, ossuto, movimenti attenti da gatto, pelle olivastria, sporca di sale e occhi grigio-acciaio.

Si muove tra le banchine quando tutti dormono.

Porta un mantello consumato e un cappuccio troppo grande che gli scende sugli occhi.

Sembra conoscere il mare meglio di chiunque altro.

Eppure evita ogni incontro.

Nessuno sa il suo nome.

Alcuni lo chiamano l'Uomo della Nebbia.

Altri giurano di averlo visto parlare da solo guardando le stelle spente.

Custodisce qualcosa.

O forse fugge da qualcosa.

Dentro di lui vive una convinzione diventata quasi una legge:

“Quando ti fidi degli altri, prima o poi perdi tutto.”



La barca volante

La notte in cui tutto inizia, il porto viene travolto da una tempesta violentissima.

Il vento piega gli alberi delle navi.

Il mare si infrange contro le banchine.

Le corde si spezzano una dopo l'altra. Trac Trac. Suoni secchi che coprono anche i tuoni. Resta solo il lampo, bianco e crudele, che per un secondo ridisegna tutto : le gru storte, i cassoni ribaltati, il mare che sembra ribollire.

Le luci del porto si spengono una dopo l'altra.

Elia corre sotto la pioggia per mettere in salvo alcune casse di merluzzo salato,

Miriam cerca riparo sotto un vecchio molo.

È lì che la vedono: Una barca sospesa a pochi centimetri dall'acqua. Vecchia.

Coperta di simboli luminosi.



Con vele consumate che sembrano respirare nel buio.
Per un istante nessuno dei due parla.
Poi un lampo illumina il porto.
Miriam ha la sensazione di intravedere qualcuno sulla banchina.
Una figura immobile.

Incappucciata.

Quando guarda meglio, non c'è più nessuno.

«Tu la vedi?» chiede Elia.

Miriam annuisce lentamente.

La barca oscilla appena, come se li stesse aspettando.

Quando salgono a bordo, i piedi bagnati lasciano impronte sul ponte consumato. Una frase appare lentamente sulla vela principale, lettera dopo lettera, come se qualcuno la stesse scrivendo: «La bellezza si scopre attraversando gli altri».

Il vento cambia direzione all'improvviso. Non tira più da ovest. Tira da dentro la barca. Le vele si gonfiano da sole, senza mani, senza corde. Il tessuto strappato diventa teso, vivo. Poi la barca si solleva dal mare. Piano. Senza rumore. L'acqua sotto di loro smette di essere grigia per un secondo e brilla, come polvere di stelle.



1° Incontro - LA PARTENZA

1° frammento: “Nessuno si salva da solo”



■ OBIETTIVO EDUCATIVO

Imparare a collaborare

■ DOMANDA GUIDA

“Mi fido abbastanza degli altri da non dover fare tutto da solo?”

■ AMBIENTAZIONE

La ciurma è pronta a partire.

Il porto è avvolto dalla nebbia.

La Barca Volante ha scelto il suo equipaggio.

Ma il primo ostacolo arriva subito: senza collaborazione la nave non riesce a navigare.

■ IL VANGELO

Marco 2,1-12 — Il paralitico portato dagli amici

Gesù è circondato dalla folla.

Un uomo paralizzato non riesce ad arrivare fino a Lui.

Da solo non può farcela.

Quattro amici, però, non si arrendono.
Lo prendono sulle spalle. Superano gli ostacoli.
Scoperchiano persino il tetto pur di portarlo davanti a Gesù.
La guarigione nasce da un legame.
Dal coraggio di chi sceglie di non lasciare indietro nessuno.

■ STORIA

La barca attraversa una nebbia fittissima. Non si vede più il cielo.
Non si vede il mare.

Solo bianco. Improvvisamente il vento che sostiene la barca scompare. La nave perde quota. «Fantastico» sbuffa Elia.

«Moriremo su una nave impazzita».

Miriam si inginocchia accanto a una vecchia mappa piena di simboli.

«Aspetta... credo che questi segni indichino le correnti del vento».

«E quindi?».

«Quindi, se riesci a sistemare la vela, forse possiamo uscire dalla nebbia».

Elia si arrampica sull'albero maestro.

Il vento lo sbatte violentemente.

Per un istante rischia di cadere.

«ELIA!», grida Miriam... Ma,

Elia riesce a bloccare la vela appena in tempo. La barca riparte. Sul pavimento compare una piccola luce.

Il primo frammento.

Dentro si sente una voce lieve: «Ho bisogno anche di ciò che non possiedo».

Quella notte, mentre il mare torna calmo, Miriam sussurra:

«E se non fossimo noi quelli giusti, capaci di riportare ordine in un mondo così frammentato?

Elia resta in silenzio. E poi: «Forse nessuno è quello giusto da solo».

Miriam lo guarda sorpresa.

«Detto da te sembra strano. Fino a poco fa volevi fare tutto da solo».

Elia sorride appena.

«Perché quando non so cosa fare, faccio finta di avere tutto sotto controllo».

«Per non sbagliare?», chiede Miriam.

«Per non far vedere che ho paura».

Miriam abbassa lo sguardo.

Per la prima volta capisce che dietro la sicurezza di Elia non c'era forza, ma fragilità.

E forse anche lui, come lei, aveva bisogno degli altri.

Davanti a loro, oltre la nebbia, inizia ad apparire una terra sconosciuta.

Era il primo mondo.

■ DRAMMATIZZAZIONE

ELIA: Che disastro! C'è nebbia, il motore è rotto e la barca sta cadendo. Moriremo qui! MIRIAM: Elia, non urlare. Se sali sull'albero e sistemi la vela seguendo il vento, ci salviamo. ELIA: Ci provo... (mima di salire, scivola) Aiuto, sto cadendo! MIRIAM: (Gli afferra la mano) Ti tengo io! Insieme! (Si accende una luce blu a terra) VOCE FUORI CAMPO: Primo frammento: Nessuno si salva da solo.

■ LABORATORIO ESPERIENZIALE

Chi mi aiuta quando non riesco?

Mi lascio aiutare davvero?

Quando faccio fatica, chiedo aiuto o faccio finta di stare bene?

C'è qualcuno che oggi ha bisogno di essere "portato" dal gruppo?



ATTIVITÀ

La regola dell'equipaggio

Ogni squadra scrive una regola fondamentale per essere una buona ciurma.

Le regole vengono raccolte su un grande cartellone a forma di nave.

GIOCO DEL GIORNO

La navigazione cieca

Un membro della coppia viene bendato. L'altro deve guidarlo lungo un percorso.

Bomba ad orologeria

Si passa una palla "bomba" mentre suona la musica. Quando l'animatore ferma la musica, chi ha la palla in mano fa una penitenza lampo: 5 salti, 3 addominali, mimare un animale. Ma il gruppo potrà aiutarlo.

SPORT

Staffetta della ciurma

Istruzioni:

- ☐ percorso a squadre;
- ☐ ogni partecipante completa solo una parte del tragitto;
- ☐ si vince soltanto se tutti terminano il percorso.

Motivazione: nella staffetta, il corridore più veloce è inutile se non ha un compagno che gli passa il testimone o un compagno a cui passarlo. Ciò comporta una collaborazione dei membri della squadra e una fiducia reciproca.

CUCINA

Biscotti-frolla a forma di barca/vela. Ognuno ha il suo ruolo, chi impasta, chi taglia, chi decora... A fine attività ogni squadra dona una porzione a un altro gruppo con un biglietto: "Grazie per il tuo aiuto oggi".

BALLO

Marine Band / Pirates Style

Preghiera

*Signore,
ti ringraziamo per averci chiamato a vivere questa preziosa esperienza insieme ai nostri amici e insieme a Te.*

Grazie per i sorrisi, i giochi, le amicizie e per tutte le cose belle che abbiamo ricevuto oggi. Aiutaci a riconoscere la bellezza che hai messo nel cuore di ciascuno di noi e a condividerla con gli altri attraverso parole gentili, gesti di aiuto e tanta gioia.

Fa' che ogni incontro sia uno scambio di bellezza, capace di portare luce, speranza e bontà a chi ci sta accanto.

Accompagnaci con il tuo amore e aiutaci a costruire, insieme, un mondo più bello.

Amen

2° Incontro - IL MONDO DEI LEGAMI

2° frammento “La fiducia può rinascere”

■ OBIETTIVO EDUCATIVO

Imparare a coltivare la fiducia dopo una delusione.

■ DOMANDA GUIDA

«Dopo una delusione, riesco ancora a fidarmi?»

■ AMBIENTAZIONE

La Barca Volante approda in un villaggio silenzioso.

Le case sono vicine.

Le persone no.

Tutti vivono accanto agli altri...
ma nessuno vive con gli altri.

Nel centro del villaggio sorge una grande torre incompleta.

Da anni nessuno riesce più a terminarla.

■ IL VANGELO

Luca 15,11–32 — Il Padre misericordioso

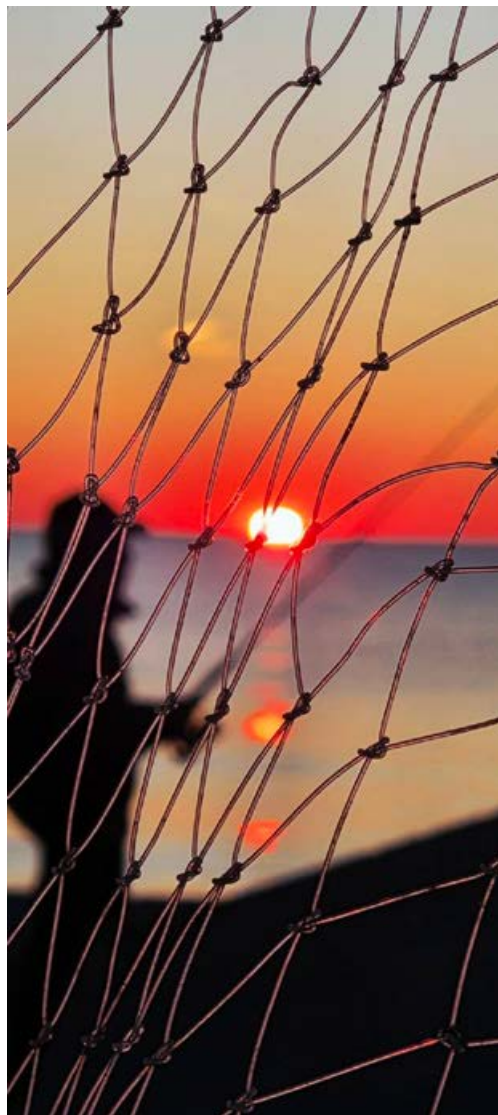
Un figlio rompe il legame con la sua famiglia.

Pretende tutto.

Se ne va.

Spreca ogni cosa.

Ferisce profondamente suo padre.



Quando torna, nessuno avrebbe biasimato il padre se avesse chiuso la porta.

In fondo, era già stato deluso una volta.

E invece accade qualcosa di inatteso.

Il padre corre incontro al figlio.

Non cancella il dolore.

Non finge che nulla sia successo.

Ma sceglie di riaprire la relazione.

Il Vangelo non racconta una fiducia ingenua.

■ STORIA

Il villaggio sembra congelato.

Le case sono vicinissime.

Ma nessuno si guarda.

Un uomo trascina enormi secchi d'acqua da solo, tremando per la fatica.

Una donna cerca di riparare il tetto sotto la pioggia.

I bambini giocano separati, senza parlarsi.

Nel centro del villaggio si erge una gigantesca torre incompleta.

Pietre ovunque.

Impalcature abbandonate.

Su una vecchia incisione compare l'immagine di un uomo con una bussola spezzata.

«Perché nessuno la finisce?» chiede Miriam.

Una vecchia risponde senza alzare lo sguardo: «Perché nessuno vuole più fidarsi»

Piano piano Elia e Miriam scoprono la verità.

Anni prima il villaggio era molto unito.

Poi qualcuno rubò le scorte per l'inverno.

Tradì la comunità.

Da quel giorno tutto cambiò.

Meglio soli che feriti.

Elia sbuffa.

«Quindi preferite vivere così per sempre?»

Un uomo si volta bruscamente.
«Tu non sai cosa significa fidarsi della persona sbagliata »
Elia lo fissa.
«E tu non sai cosa significa smettere di credere in chiunque»
Per un attimo sembra che l'uomo voglia colpirlo.
Miriam interviene subito.
«Forse avete ragione entrambi.....»
Il silenzio cala sulla piazza.
Nessuno parla.
Elia prova ancora a convincerli.
«Se continuate così non costruirete mai niente».
Ma nessuno lo ascolta.
Miriam, invece, nota una bambina seduta vicino alla torre.
Sta cercando da sola di spostare una pietra enorme.
Si inginocchia accanto a lei.
«Perché non chiedi aiuto?»
La bambina abbassa gli occhi.
«Qui chi si fida finisce sempre per essere ferito».
Quella notte una tempesta si abbatte sul villaggio.
La torre inizia a crollare.
Le corde cedono.
Le impalcature oscillano pericolosamente.
Per salvarla, gli abitanti sono costretti a collaborare.
Per la prima volta dopo anni si passano corde, assi di legno e martelli.
Un uomo sostiene il peso per un altro.
Una donna protegge i bambini dalla pioggia.
Piano piano la torre torna stabile.
Quando l'ultima pietra viene posata, una luce attraversa tutta la struttura.
La torre si illumina.
Davanti agli occhi di tutti compare il secondo frammento.
Dal frammento si diffonde una voce lieve:
« *La fiducia può rinascere.....* ».

Ma poco lontano, sulla collina, qualcuno li osserva.
Una figura incappucciata.
Immobile.

■ DRAMMATIZZAZIONE

MIRIAM: Ma perché in questo villaggio nessuno si parla? ABITANTE: Tempo fa uno ci ha traditi. Da allora, meglio soli che feriti! (Rumore di tempesta: crolla una torre, una bambina urla nel mezzo)
ELIA: La torre sta crollando e potrebbe ferire la bambina! Aiuto! Da solo non ce la faccio! ABITANTE: (Ci pensa, poi corre) Ti aiuto io, prendi questa corda! (Tutti insieme salvano la bambina. La torre si illumina)
VOCE FUORI CAMPO: Secondo frammento: La fiducia può rinascere.

■ LABORATORIO ESPERIENZIALE

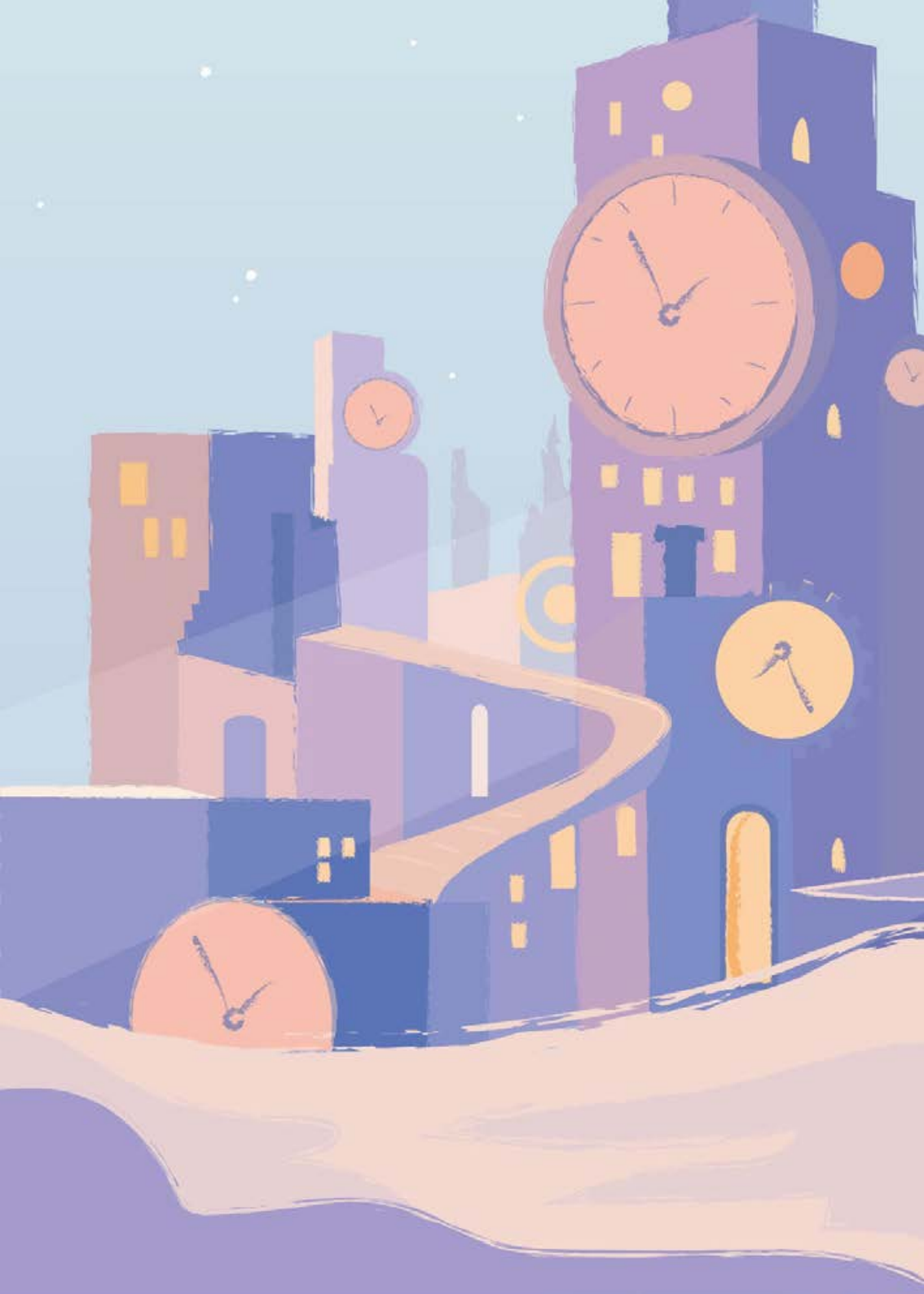
Domande guida:

Mi è mai capitato di sentirmi deluso?

Cosa faccio quando qualcuno mi ferisce?

Mi proteggerò chiudendomi?

Riesco a dare un'altra possibilità?



ATTIVITÀ

La torre della fiducia

Ogni squadra costruisce una torre.

Durante il lavoro alcuni pezzi vengono tolti e scambiati

GIOCHI

Il ponte umano

Ogni squadra deve attraversare un percorso.

Possono usare solo alcuni cartoni/teli come appoggio.

Se qualcuno resta indietro, tutta la squadra torna indietro.

Per vincere serve:

comunicare;

aspettarsi;

fidarsi.

Caccia al numero

Mettere 20 cartoncini numerati 1-20 sparsi nel campo. Si chiama un numero: le squadre corrono a prenderlo. Chi prende il numero sbagliato, ha 5 sec di penalità. Vince chi ne prende di più in 5 min.

SPORT

Pallavolo

Motivazioni: se si perde un punto, un set o una partita, è la squadra che perde, non un

singolo giocatore. Quindi bisogna ricominciare a fidarsi delle capacità altrui per vincere.

CUCINA

Il Cuore della Fiducia

I ragazzi preparano un tramezzino a forma di cuore, decorandolo con ingredienti colorati.

Durante l'attività si ricorda che il cuore può essere ferito, ma non per questo smette di amare e di fidarsi.

BALLO

Timber

Pregghiera

Signore,

ti ringraziamo per averci chiamato a vivere questa preziosa esperienza insieme ai nostri amici e insieme a Te.

Grazie per i sorrisi, i giochi, le amicizie e per tutte le cose belle che abbiamo ricevuto oggi. Aiutaci a riconoscere la bellezza che hai messo nel cuore di ciascuno di noi e a condividerla con gli altri attraverso parole gentili, gesti di aiuto e tanta gioia.

Fa' che ogni incontro sia uno scambio di bellezza, capace di portare luce, speranza e bontà a chi ci sta accanto.

Accompagnaci con il tuo amore e aiutaci a costruire, insieme, un mondo più bello.

Amen

3° Incontro - IL MONDO DEI TALENTI

3° FRAMMENTO «Qualsiasi talento è luce e brilla se condiviso»

■ OBIETTIVO EDUCATIVO

Scoprire il proprio talento e imparare a dividerlo

■ DOMANDA GUIDA

«Riesci a riconoscere i tuoi talenti e a dividerli?»

■ AMBIENTAZIONE

La Barca Volante arriva in una città che non dorme mai.

Orologi giganteschi scandiscono ogni minuto.

Tutti corrono.

Tutti producono.

Tutti devono dimostrare qualcosa.

Qui fermarsi sembra una sconfitta.



 IL VANGELO

Giovanni 13,1-15 — La Lavanda dei piedi

Gesù è il Maestro.

Potrebbe stare al centro.

Potrebbe lasciarsi servire.

E invece fa qualcosa di impensabile.

Si inginocchia.

Prende un asciugamano.

Comincia a lavare i piedi ai suoi discepoli.

Nel mondo di Gesù quel gesto apparteneva ai servi.

Eppure è proprio lì che Gesù mostra la vera grandezza.

Il Vangelo ribalta una logica che conosciamo bene: non vali perché sei il migliore.

Non vali perché impressioni gli altri.

Non vali perché fai tutto perfettamente.

I doni ricevuti diventano davvero belli quando smettono di costruire un piedistallo per noi stessi... e iniziano a diventare cura, aiuto, servizio per sé e per gli altri.

 STORIA

La città dei talenti non dorme mai.

Orologi giganteschi scandiscono ogni minuto.

Macchine ovunque.

Persone che corrono senza fermarsi.

Nessuno ride.

Nessuno perde tempo.

Quando Elia chiede indicazioni, un uomo risponde senza rallentare:

«Ogni secondo inutile è una sconfitta».

Elia rimane affascinato.

Qui essere i migliori sembra l'unica cosa che conta.

Poco dopo sente parlare di una sfida.

Il grande motore della città si è fermato.

Chi riuscirà a ripararlo prima della mezzanotte sarà celebrato da tutti.

Elia non esita.

«Ci penso io».



Vuole dimostrare di essere capace.
Vuole dimostrare di valere. Di essere “Qualcuno”.
Lavora senza fermarsi.
Sempre più veloce.
Sempre più nervoso. Ma...
le mani iniziano a tremargli.
I bulloni gli scivolano dalle dita.
La folla comincia a mormorare.
«Non ce la farà».
«Ha sbagliato».
Quelle parole entrano dentro Elia come lame.
Per la prima volta si accorge di quanto abbia bisogno che gli altri lo considerino forte.
Intanto Miriam si allontana dalle strade affollate e raggiunge una piccola bottega nascosta.
Lì incontra un anziano orologiaio.
A differenza di tutti gli altri, lui lavora lentamente.
Costruisce piccoli carillon.
«Perché non corri anche tu?» domanda Miriam.
L'uomo sorride.
Poi prende tra le mani un orologio rotto.
«Vedi questo? Qui tutti hanno imparato a misurare il tempo... ma hanno dimenticato come viverlo».
Miriam osserva le pareti.
Sono coperte da centinaia di orologi fermi.
«Perché li tieni?»
L'orologiaio abbassa lo sguardo.
«Ogni orologio apparteneva a qualcuno che voleva essere perfetto. Hanno trascorso la vita cercando di valere abbastanza».
Poi aggiunge:
«Tutti hanno un talento. Ma un talento non decide quanto vali».
Miriam rimane in silenzio.
L'uomo accarezza uno dei carillon.
«I talenti sono semi. Se servono solo per essere ammirati, smettono di dare vita».

Nel frattempo Elia crolla dalla stanchezza.
 Ha quasi riparato il motore.
 Quasi.
 Ma da solo non ce la fa.
 Per la prima volta si guarda attorno.
 E per la prima volta chiede aiuto.
 Alcuni ragazzi della città si avvicinano.
 Uno sa costruire.
 Uno riconosce i rumori delle macchine.
 Uno riesce a incoraggiare gli altri quando stanno per arrendersi.
 Insieme riprendono il lavoro.
 Poco alla volta il motore torna a funzionare.
 Un rombo attraversa la città.
 Le luci si riaccendono.
 Davanti a loro compare il terzo frammento.
 Dal frammento si diffonde una voce lieve:
«Qualsiasi talento è luce e brilla se condiviso»
 Elia osserva la luce.
 Per la prima volta non si sente forte perché ha vinto.
 Si sente forte perché non è rimasto solo.
 Prima di ripartire, una figura compare dietro di loro.
 È l'uomo incappucciato.
 La sua voce è bassa.
 Quasi spezzata.
 «State raccogliendo i frammenti... ma siete pronti a guardare le vostre crepe?»
 Poi scompare.

■ DRAMMATIZZAZIONE

ELIA: In questa città tu vali se mostri talento! Riparerò questo motore da solo!

MIRIAM: Elia, rallenta! Ti tremano le mani!

ELIA: (Fa finta di lavorare, gli cadono i bulloni.) Oh no! Non ce la faccio... Ho fallito!

MIRIAM: Non è vero. Tu vali per ciò che sei, non solo per quello che fai.

RAGAZZO: Elia, ti aiuto io!

ALTRO RAGAZZO: Anch'io!

(Tutti insieme sistemano il motore. Si accende una luce.)

VOCE FUORI CAMPO: Terzo frammento: «Qualsiasi talento è luce e brilla se condiviso».

■ LABORATORIO ESPERIENZIALE

Domande guida:

In cosa mi sento bravo? Qual è il mio talento?

Quando sbaglio, sento di valere meno?

Mi confronto spesso con gli altri?

I miei talenti servono solo a farmi notare o anche a far crescere qualcuno?

ATTIVITÀ

La costellazione dei doni

Ogni ragazzo riceve una stella su cui scrivere un proprio talento.

Alla fine si costruisce “la costellazione di talenti “ dove nessun dono vale più degli altri.

GIOCO

La missione impossibile

Ogni squadra riceve una missione.

Per esempio: costruire una torre; trasportare oggetti; risolvere un enigma.

Ogni ragazzo riceve un talento speciale: osservatore; portavoce; costruttore;

stratega; messaggero.

La missione riesce solo se tutti usano il proprio dono.

La rete dei talenti

I ragazzi si dispongono in cerchio. Con un gomito: uno lancia il filo a un compagno; gli dice una qualità che vede in lui.

Si crea una rete. Alla fine: “La rete cade se togliamo un filo.”

SPORT

Calcio

Indicare sul braccio il ruolo del giocatore, secondo il talento di ciascuno.

CUCINA

Puzzle di Pizza

Ogni gruppo prepara una piccola pizza (o focaccia).

Ogni ragazzo aggiunge un ingrediente diverso.

Alla fine si osserva che una pizza con un solo ingrediente è buona, ma con tanti ingredienti diversi è ancora più ricca.

BALLO

7 Rings

Pregghiera

Signore, ti ringraziamo per averci chiamato a vivere questa preziosa esperienza insieme ai nostri amici e insieme a Te.

Grazie per i sorrisi, i giochi, le amicizie e per tutte le cose belle che abbiamo ricevuto oggi. Aiutaci a riconoscere la bellezza che hai messo nel cuore di ciascuno di noi e a condividerla con gli altri attraverso parole gentili, gesti di aiuto e tanta gioia.

Fa' che ogni incontro sia uno scambio di bellezza, capace di portare luce, speranza e bontà a chi ci sta accanto.

Accompagnaci con il tuo amore e aiutaci a costruire, insieme, un mondo più bello.

Amen

4° Incontro - IL MONDO DELLE PAURE

4° FRAMMENTO «La paura perde forza quando
la accogli e la affronti insieme a qualcuno»

■ OBIETTIVO EDUCATIVO

Imparare ad accogliere le proprie paure

■ DOMANDA GUIDA

«Quando ho paura, mi chiudo, preferisco accoglierla da solo o con qualcuno?»

■ AMBIENTAZIONE

La Barca Volante entra in una giungla immersa nel buio.



ph@RaM

La luce fatica a passare tra gli alberi giganteschi.
Ponti sospesi attraversano il vuoto.
Ogni passo sembra risvegliare qualcosa.
Qui la paura non si nasconde.
Prende voce.
Prende forma.

■ II VANGELO

Matteo 14,22-33 — Gesù cammina sulle acque
È notte.

La barca è nel mezzo della tempesta.

I discepoli hanno paura.

Quando vedono Gesù camminare sull'acqua pensano addirittura che sia un fantasma.

La paura confonde tutto.

Pietro trova il coraggio di fare un passo.

Scende dalla barca.

Cammina.

Poi guarda il vento.

Le onde.

Il pericolo.

E comincia ad affondare.

In quel momento non nasconde la sua fragilità.

Grida: «Signore, salvami!»

E Gesù lo afferra subito per mano.

■ STORIA

La giungla è immersa nel buio.

La luce fatica a passare tra gli alberi giganteschi.

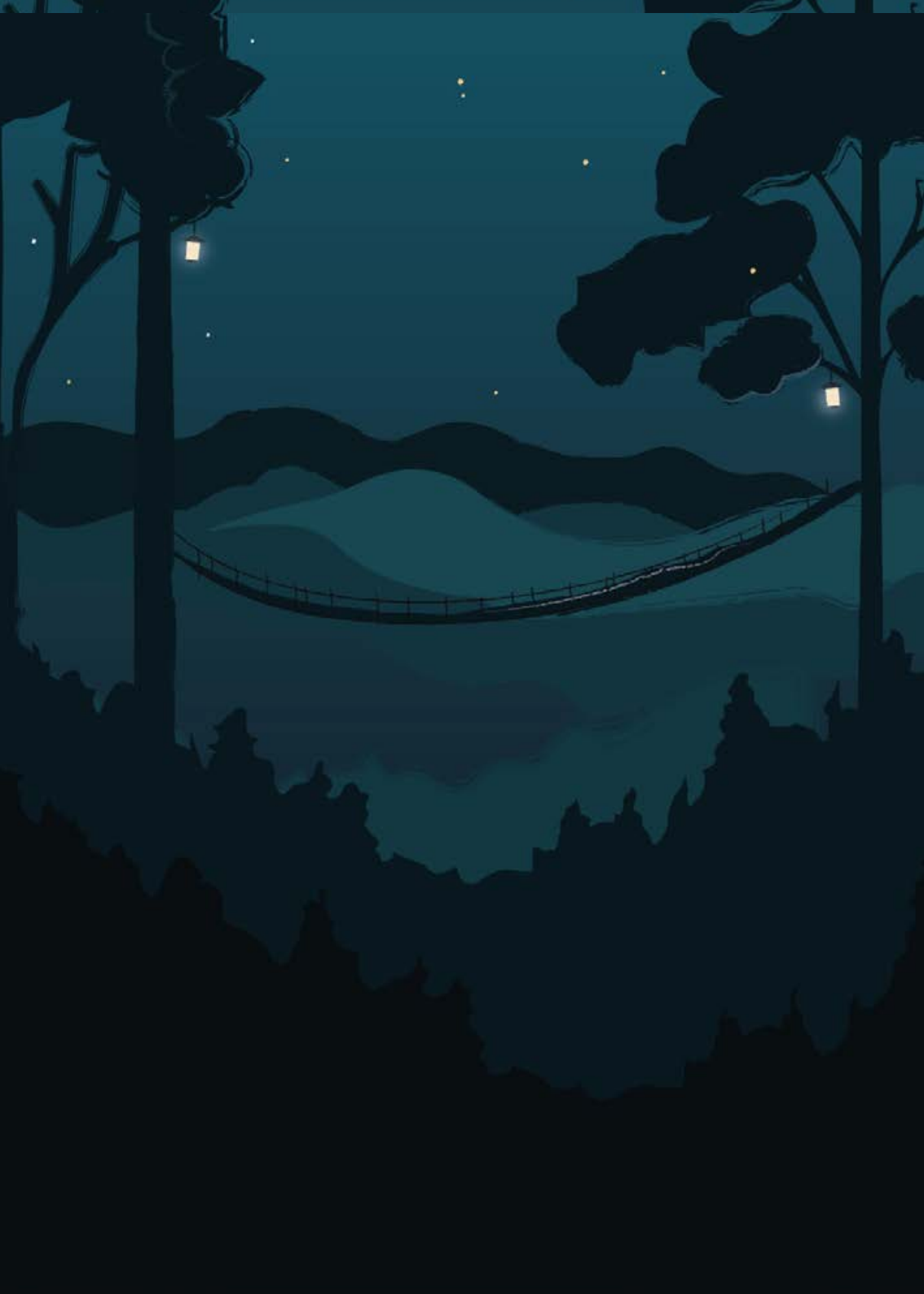
I ponti sospesi oscillano sopra un vuoto senza fine.

Sotto si sentono fruscii, versi lontani e il sibilo di enormi serpenti luminosi.

La bussola inizia a tremare.

Presto Elia e Miriam si accorgono di una cosa strana.

Ogni ponte sembra reagire alla paura.



Più qualcuno trema, più il ponte oscilla.

Elia ride nervosamente.

«Facile»

Fa qualche passo.

Poi guarda in basso.

I serpenti si muovono nel vuoto.

Le gambe gli cedono.

Si blocca.

«Non riesco...»

Miriam torna indietro lentamente e gli tende la mano.

Elia la guarda.

Per la prima volta senza nascondersi.

«Ho paura di cadere. Ho paura di non essere abbastanza forte»

Miriam non risponde.

Stringe la sua mano.

Insieme raggiungono l'altra estremità del ponte.

Ma poco dopo è Miriam a fermarsi.

Dal buio iniziano ad arrivare delle voci.

Non sembrano provenire dalla giungla.

Sembrano arrivare da dentro di lei.

«Non ce la farai»

«Cadrai»

«Sbaglierai»

Miriam si copre le orecchie.

Le gambe iniziano a tremarle.

La giungla non mostra soltanto le paure che si vedono.

Fa emergere anche quelle nascoste.

Nel cuore della foresta trovano un bambino seduto su una piattaforma sospesa.

Tra le mani stringe una piccola lanterna quasi spenta.

«Sto aspettando qualcuno che torni a prendermi»

«Da quanto tempo?» chiede Miriam.

Il bambino abbassa lo sguardo.

«Non lo so più»

In quel momento la giungla inizia a tremare.

I ponti oscillano.
 Le corde si spezzano.
 Gli alberi sembrano piegarsi su loro stessi.
 Elia e Miriam potrebbero correre via.
 Potrebbero salvarsi da soli.
 Ma si guardano.
 E tornano indietro per il bambino.
 Attraversano insieme l'ultimo ponte mentre tutto intorno crolla.
 Quando raggiungono l'altra sponda, la bussola esplode di luce.
 Davanti a loro compare il quarto frammento.
Dal frammento si diffonde una voce lieve:
«La paura perde forza quando la accogli e la affronti insieme a qual-
cuno.»
 Alla fine del ponte, immerso nel buio, qualcuno li aspetta.
 È l'uomo incappucciato.

■ DRAMMATIZZAZIONE

ELIA: Questo ponte non mi fa paura!
 (Fa qualche passo, guarda sotto e si blocca.)
 ELIA: Aspetta... forse un po' sì.
 MIRIAM: Non sei l'unico. Anch'io ho paura.
 BAMBINO: Non lasciatemi qui da solo!
 ELIA: Vieni con noi.
 MIRIAM: Insieme ce la facciamo.
 (Si prendono per mano e attraversano il ponte.)
 VOCE FUORI CAMPO: Quarto frammento: *La paura perde forza*
quando la accogli e la affronti insieme a qualcuno.

■ LABORATORIO ESPERIENZIALE

Domande guida:
 Qual è una paura che porto dentro?
 Quando faccio finta di essere forte?
 Chi mi aiuta nei momenti difficili?
 Riesco a chiedere aiuto quando ho paura?

ATTIVITÀ

I serpenti della giungla

Ogni ragazzo riceve alcune strisce di carta, che serviranno a realizzare serpenti luminosi e su ognuno scriverà la propria paura.

GIOCO DEL GIORNO

Il sentiero nel buio: un ragazzo viene bendato e l'altro lo guida.

SPORT

Corsa a tre gambe

Istruzioni:

- i bambini si dispongono a coppie;
- vengono legate insieme le loro caviglie interne;
- l'obiettivo è quello di cercare di compiere il più velocemente possibile un percorso.

Motivazione: l'attività tocca la paura di cadere. Nel momento in cui un giocatore viene legato ad un altro, perde la sua totale autonomia di movimento.

CUCINA

I mostriciattoli dolci

Ogni ragazzo realizza un piccolo mostriciattolo utilizzando biscotti, marshmallow, cioccolato, smarties e altri ingredienti per decorarlo.

BALLO

Waka Waka

Preghiera

Signore,

ti ringraziamo per averci chiamato a vivere questa preziosa esperienza insieme ai nostri amici e insieme a Te.

Grazie per i sorrisi, i giochi, le amicizie e per tutte le cose belle che abbiamo ricevuto oggi. Aiutaci a riconoscere la bellezza che hai messo nel cuore di ciascuno di noi e a condividerla con gli altri attraverso parole gentili, gesti di aiuto e tanta gioia.

Fa' che ogni incontro sia uno scambio di bellezza, capace di portare luce, speranza e bontà a chi ci sta accanto.

Accompagnaci con il tuo amore e aiutaci a costruire, insieme, un mondo più bello.

Amen

5° INCONTRO - IL MONDO DELLE FERITE

5° frammento «Ciò che è ferito può ancora amare»

■ OBIETTIVO EDUCATIVO

Imparare ad amare

■ DOMANDA GUIDA

«Credo che le mie ferite possano ancora generare qualcosa di bello?»



■ AMBIENTAZIONE

La Barca Volante raggiunge un mondo spezzato.

Rocce ovunque.

Crepe luminose attraversano il terreno.

Cenere nell'aria.

Al centro si erge un castello danneggiato.

Dietro di lui: un enorme vulcano.

Qui nessuno mostra ciò che è rotto.

Tutto viene coperto.

Nascosto.

Silenziato.

■ IL VANGELO

Giovanni 20,24–29 — Tommaso e le ferite del Risorto

Tommaso non riesce a credere.

Ha visto crollare tutto.

Ha dubbi.

Ha paura di illudersi ancora.

Quando Gesù torna dai discepoli non nasconde le sue ferite.

Non cancella i segni dei chiodi.

Li mostra.

Dice a Tommaso: «Guarda le mie mani»

Le cicatrici restano.

Ma non sono più soltanto il segno del dolore.

Diventano il luogo dell'incontro.

Il Vangelo ci consegna una verità sorprendente: la guarigione non sempre significa eliminare le ferite.

A volte significa imparare che anche ciò che è rotto può continuare ad amare

■ STORIA

Il quinto mondo è spezzato.

Rocce ovunque.

Crepe luminose attraversano il terreno.

Cenere nell'aria.

Al centro si erge un castello danneggiato.
 Dietro di lui si innalza un enorme vulcano.
 Gli abitanti passano le giornate a coprire le crepe con pietre e stoffe.
 Nascondono tutto ciò che è rotto.
«Qui non mostriamo le ferite» dice una guardia.
 Nel castello vive l'uomo incappucciato.
 Per la prima volta si toglie il cappuccio.
«Mi chiamo Noam»
 Elia e Miriam restano in silenzio.
«Un tempo ero il Custode dei Frammenti. Era mio compito proteggerli»
 Il suo sguardo si perde verso il vulcano.
«Poi ho perso mio fratello durante una grande alluvione»
 Per qualche istante nessuno parla.
«Da allora ho smesso di fidarmi degli altri e del mondo intero»
 Li conduce in una sala piena di frammenti spenti.
«Ho provato a ricomporli da solo. Non ha funzionato»
 Elia osserva le crepe che attraversano il castello.
«Perché non le riparate?»
 Noam guarda il vulcano.
«Molti anni fa questo mondo stava per essere sommerso dall'acqua. Il vulcano eruttò e distrusse parte del regno... ma fermò l'inondazione e salvò tutti.»
 Miriam osserva le crepe.
 Forse non tutto ciò che ferisce distrugge.
 Quella notte il vulcano si risveglia.
 La terra trema.
 Le mura del castello iniziano a cedere.
 Gli abitanti fuggono spaventati.
 Nel caos, Miriam abbassa lo sguardo.
«Per tutta la vita ho avuto paura che, mostrando ciò che sento davvero, gli altri se ne andassero.»
 Elia la guarda.
 Poi parla a sua volta.

«Io invece ho sempre fatto il forte. Pensavo che, se gli altri avessero visto le mie paure, non sarei mai stato abbastanza.»

Noam li ascolta In silenzio.

Le crepe del castello iniziano a illuminarsi.

Sempre di più.

Davanti a loro compare il quinto frammento.

Dal frammento si diffonde una voce lieve:

«Ciò che è ferito può ancora amare.»

Una lacrima scende sul volto di Noam.

Per la prima volta dopo anni non prova a nascondersela.

■ DRAMMATIZZAZIONE

MIRIAM: Perché coprite i muri con le stoffe? GUARDIA: Qui nascondiamo le crepe. Noi non mostriamo le ferite. NOAM: (Si toglie il cappuccio) Le persone feriscono e abbandonano. Io ero il Custode dei Frammenti, ma dopo aver perso mio fratello ho smesso di credere in tutti. ELIA: Ma così si vive nel buio! NOAM: Lo so. Eppure ho continuato a nascondere il mio dolore.

MIRIAM: Anch'io ho sempre avuto paura. Pensavo che, se gli altri avessero visto ciò che sento davvero, mi avrebbero lasciata sola.

ELIA: Io invece facevo il forte. Ma avevo paura di non essere abbastanza.

NOAM: Forse le ferite fanno male quando le nascondiamo. Ma quando le condividiamo, possono diventare qualcosa di diverso. (Le luci si accendono sulle crepe del castello.)

■ LABORATORIO ESPERIENZIALE

Domande guida:

Quando sbaglio, mi sento meno degno di essere amato?

Riesco ad accogliere i miei limiti?

Le mie ferite mi hanno insegnato qualcosa?

ATTIVITÀ

Kintsugi della ciurma

Il castello fatiscante ritorna a brillare con la tecnica del Kintsugi

GIOCO DEL GIORNO

L'orso e le api

Un “orso” dorme in mezzo al campo. Le “api” devono rubare il miele - palline/palloncini - senza farsi toccare. Se l'orso tocca qualcuno diventa a sua volta orso.

Il vaso rotto

Ogni squadra riceve un puzzle rotto o un vaso di cartone tagliato in pezzi e colla-oro.

I pezzi vengono distribuiti casualmente tra squadre diverse.

Per completare il proprio oggetto bisogna chiedere aiuto , scambiare pezzi e incollarli con colla preziosa.

La staffetta dei ritorni

Chi sbaglia una prova non viene eliminato.

Riceve invece l'aiuto di un compagno.

L'obiettivo è arrivare tutti.

SPORT

Palla seduta

Istruzioni:

- tutti contro tutti con una palla spugnosa;
- quando qualcuno viene eliminato deve sedersi;
- per tornare in gioco, coloro che sono seduti devono recuperare la palla al volo o attendere che un compagno decida di passare la palla deliberatamente per farli tornare in piedi.

Motivazione: questo sport affronta direttamente la paura dell'errore, il senso di colpa del fallimento e la vergogna di mostrarsi davanti agli altri.

CUCINA

I Muffin Vulcano

I ragazzi preparano dei muffin e, una volta cotti, li decorano con glassa e zuccherini colorati che “esplodono” come un vulcano.

BALLO

Bring me to life

Pregghiera

*Signore,
ti ringraziamo per averci chiamato a vivere questa preziosa esperienza insieme ai nostri amici e insieme a Te.*

Grazie per i sorrisi, i giochi, le amicizie e per tutte le cose belle che abbiamo ricevuto oggi. Aiutaci a riconoscere la bellezza che hai messo nel cuore di ciascuno di noi e a dividerla con gli altri attraverso parole gentili, gesti di aiuto e tanta gioia.

Fa' che ogni incontro sia uno scambio di bellezza, capace di portare luce, speranza e bontà a chi ci sta accanto.

Accompagnaci con il tuo amore e aiutaci a costruire, insieme, un mondo più bello.

Amen

6° Incontro

LO SCAMBIO DEI FRAMMENTI

*6° frammento: «Ogni incontro lascia dentro di noi
un frammento di bellezza»*

■ OBIETTIVO EDUCATIVO

“Imparare a custodire ogni frammento di bellezza”.

■ DOMANDA GUIDA

«Tengo per me ciò che ho ricevuto o lo dono?»

■ AMBIENTAZIONE

La Barca Volante è quasi arrivata.
I frammenti raccolti brillano nella sala centrale.
Eppure qualcosa non funziona.
La luce è debole.
I frammenti non riescono a unirsi.
Il viaggio sembra incompleto.

■ II VANGELO

Matteo 17,1-9 — La Trasfigurazione
Gesù sale sul monte con Pietro, Giacomo e Giovanni.
Davanti a loro il suo volto cambia.
Diventa luce.
I discepoli restano senza parole.
Pietro vorrebbe fermare tutto.
Vorrebbe restare lì.
Vorrebbe trattenere quel momento.



«Facciamo tre tende.»

Come se la bellezza potesse essere conservata.

Posseduta.

Messa al sicuro.

Ma il Vangelo prende un'altra direzione.

La luce del monte non serve per rimanere fermi.

Serve per imparare a scendere.

Per portare ciò che si è vissuto dentro la vita quotidiana.

La bellezza vera non si chiude in una stanza.

Non si mette in tasca.

Si riceve.

E poi si dona.

Proprio come i frammenti del viaggio.

■ STORIA

La Barca Volante riparte.

Tutti i frammenti raccolti brillano nella sala centrale.

Eppure qualcosa manca.

La luce è debole.

I frammenti non si uniscono.

«No...» sussurra Noam.

«Non basta trovarli.»

«E allora cosa manca?» chiede Elia.

Noam prende tra le mani la bussola spezzata.

«I frammenti non si accendono quando vengono conservati. Si accendono quando vengono donati»

Per qualche istante cala il silenzio

Miriam ripensa al viaggio.

Al villaggio dei legami.

Alla città dei talenti.

Alla giungla delle paure.

Al mondo delle ferite.

All'improvviso comprende.

Il viaggio non serviva a raccogliere frammenti.

Serviva a lasciarsi cambiare dagli incontri.

Elia prende uno dei frammenti e lo porge a Miriam.
«Tu mi hai insegnato che chiedere aiuto non è una debolezza»
Miriam sorride.
Poi prende il suo frammento e lo dona a Elia.
«E tu mi hai insegnato che si può avere paura e continuare a camminare»
Piano piano tutti iniziano a fare lo stesso.
Gli abitanti dei mondi si scambiano ciò che hanno imparato.
Chi dona coraggio.
Chi ascolto.
Chi speranza.
Chi creatività.
Chi fiducia.
I frammenti iniziano a brillare sempre più intensamente.
Poi si uniscono.
La bussola si ricompone.
Un'enorme luce attraversa il cielo.
Le stelle tornano a brillare.
Noam osserva il mare.
Per anni aveva cercato di custodire la bellezza.
Ora capisce che la bellezza non si protegge chiudendola in una stanza.
La bellezza cresce quando passa da una persona all'altra.
Nel porto da cui tutto era iniziato, la gente alza gli occhi al cielo.
Per la prima volta dopo anni le stelle si riflettono nel mare.
E ciascuno riesce a vedere qualcosa che aveva dimenticato: la bellezza nascosta negli altri. Sulla vela della Barca Volante appare un'ultima frase:
«Ogni incontro lascia dentro di noi un frammento di bellezza.»
Il mondo non diventa perfetto.
Ci sono ancora paure. Ancora ferite. Ancora crepe.
Ma ora ci sono persone che hanno imparato a portarle insieme.
La Barca Volante aveva ritrovato la rotta. Non grazie a un eroe, ma grazie alla sua ciurma.

■ DRAMMATIZZAZIONE

ELIA: Abbiamo raccolto tutti i frammenti! Perché il cielo è ancora grigio?

NOAM: Perché la bellezza non si trattiene. Si accende soltanto quando viene donata.

MIRIAM: Allora ho capito.

(Prende il suo frammento.)

MIRIAM: Elia, tu mi hai insegnato che chiedere aiuto non è una debolezza.

(Gli consegna il frammento.)

ELIA: E tu mi hai insegnato che si può avere paura e continuare a camminare.

(Le consegna il suo frammento.)

ABITANTE DEL VILLAGGIO: Io dono la fiducia.

RAGAZZO DELLA CITTÀ DEI TALENTI: Io dono ciò che so fare.

BAMBINO DELLA GIUNGLA: Io dono il coraggio.

NOAM: Io dono la mia storia.

(Le luci aumentano progressivamente.)

VOCE FUORI CAMPO: I frammenti si unirono e la bussola tornò a brillare.

(Luce totale.)

■ LABORATORIO ESPERIENZIALE

Domande guida:

Quale incontro mi ha lasciato qualcosa dentro?

Chi mi ha aiutato a diventare ciò che sono?

Quale dono ricevo dagli altri?

In che modo posso restituirlo?

ATTIVITÀ

Catena di “frammenti di bellezza”.

Ogni bambino riceve un cartoncino a forma di frammento.

Scrivo: “Porto a casa...”

Oppure “Dono...”

GIOCO DEL GIORNO

Pallavolo con il lenzuolo

2 squadre tengono un lenzuolo alle estremità e devono far rimbalzare il pallone sopra. Obiettivo: far cadere il pallone nel campo avversario.

Il semaforo impazzito

Un animatore è il semaforo. Verde = tutti corrono, Giallo = si cammina sulle punte, Rosso = si resta fermi come una statua. Chi si muove al rosso torna alla partenza. Si fa a staffetta: chi arriva per primo fa guadagnare 1 punto alla squadra.

SPORT

Ultimate frisbee

Istruzioni:

- due squadre si affrontano usando un frisbee (o una palla di spugna);
- chi ha il frisbee in mano non può correre, ma può passarlo o tirarlo;
- si fa punto quando un compagno afferra il frisbee nella zona di meta;
- per fare punto bisogna passare il frisbee a tutti i compagni.

CUCINA

Stelle splendenti ripiene : dentro ogni stella si mette una piccola sorpresa (marmellata, crema...).

BALLO

Beauty and a beat

Preghiera

Signore,

ti ringraziamo per averci chiamato a vivere questa preziosa esperienza insieme ai nostri amici e insieme a Te.

Grazie per i sorrisi, i giochi, le amicizie e per tutte le cose belle che abbiamo ricevuto oggi. Aiutaci a riconoscere la bellezza che hai messo nel cuore di ciascuno di noi e a condividerla con gli altri attraverso parole gentili, gesti di aiuto e tanta gioia.

Fa' che ogni incontro sia uno scambio di bellezza, capace di portare luce, speranza e bontà a chi ci sta accanto.

Accompagnaci con il tuo amore e aiutaci a costruire, insieme, un mondo più bello.

Amen.

Spettacolo Finale

Strumenti per gli animatori

1. Le Regole della Ciurma

Per costruire un clima positivo e inclusivo, i ragazzi hanno elaborato insieme alcune semplici regole che accompagneranno tutta l'esperienza dell'oratorio.

😊 Ci prendiamo cura gli uni degli altri.

🗣️ Parliamo con rispetto.

🚶 Nessuno resta indietro.

★ Partecipiamo con entusiasmo.

🧹 Ci prendiamo cura degli spazi.

❤️ Accogliamo tutti.

Le regole non sono un elenco di divieti, ma un impegno condiviso che aiuta il gruppo a diventare una vera comunità.

2. La Barca della Giornata

Per aiutare i bambini a orientarsi nel tempo e nelle attività, ogni giornata viene rappresentata attraverso un cartellone a forma di Barca Volante. Le tappe della giornata sono:

⚓ Accoglienza – Saliamo a bordo

🙏 Preghiera – Alziamo lo sguardo

🎲 Gioco – Navighiamo insieme

⚽ Sport – Mettiamo in campo i nostri talenti

🍏 Merenda – Condividiamo

🎨 Laboratori – Costruiamo bellezza

🎵 Balli e animazione – Facciamo festa

★ Conclusione – Torniamo a casa con un frammento di bellezza

Questa strategia aiuta i bambini a sentirsi sicuri, a comprendere la scansione della giornata e a partecipare con maggiore consapevolezza.



3. Il Semaforo della Parola

Durante i laboratori esperienziali ogni bambino può esprimere il proprio bisogno di intervenire attraverso tre cartoncini colorati.

● Verde – Vorrei parlare

Il bambino desidera condividere un pensiero, un'emozione o un'esperienza.

● Giallo – Posso aspettare

Il bambino desidera intervenire ma può attendere il proprio turno.

● Rosso – Ho bisogno di parlare adesso

Il bambino sente il bisogno urgente di esprimere qualcosa di importante per sé.

Questa strategia favorisce l'ascolto reciproco, aiuta i bambini a riconoscere i propri bisogni comunicativi e permette anche ai più timidi di trovare uno spazio di espressione all'interno del gruppo.

Per gli animatori il cartoncino rosso non rappresenta un privilegio, ma un segnale di bisogno da accogliere con attenzione e responsabilità.

RINGRAZIAMENTI

Un grazie speciale ai ragazzi che hanno immaginato, scritto e costruito questa storia, mettendo in gioco idee, emozioni, talenti e frammenti della propria esperienza.

Grazie agli educatori che li hanno accompagnati con fiducia e presenza, credendo nel valore della crescita condivisa.

Grazie ai Parroci e alle comunità parrocchiali, che continuano a rendere l'oratorio un luogo di incontro, relazione e appartenenza.

Grazie alla Fondazione CARISAP per aver sostenuto questo progetto e per aver creduto nell'importanza di investire nei giovani e nelle comunità educanti.

Infine, grazie ai bambini che vivranno questa avventura: possano custodire e condividere i frammenti di bellezza raccolti lungo il cammino.

Perché nessuno cresce da solo e ogni incontro può lasciare nel cuore qualcosa di prezioso.



INDICE

Introduzione: sguardo pedagogico	3
1° incontro LA PARTENZA	11
2° incontro IL MONDO DEI LEGAMI	17
3° incontro IL MONDO DEI TALENTI	24
4° incontro IL MONDO DELLE PAURE	30
5° incontro IL MONDO DELLE FERITE	37
6° incontro IL MONDO DELLA BELLEZZA	44
Alcune strategie pedagogiche	50
Ringraziamenti	51