

CENTRO SALESIANO
PASTORALE GIOVANILE



IN

GRUPPO

d'estate

«Campi» estivi
per gruppi
di preadolescenti

EDITRICE ELLE DI CI

CENTRO SALESIANO PASTORALE GIOVANILE

**IN GRUPPO
D'ESTATE**

«Campi» estivi per gruppi di preadolescenti

EDITRICE ELLE DI CI
100% LEUMANN (TORINO)

Collana

SUSSIDI DI GRUPPO

Senore: Preadolescenti.

A cura del Centro Salesiano Pastorale Giovanile
Via Marsala, 42 - 00185 Roma.

Realizzazione e adattamento: Mario Delpiano, Bruno Ferrero, Gaetano Pozzato e animatori del Centro Valier (Verona) e del Centro Giovanile dell'Oratorio Salesiano di Leumann (Torino).

Grafica e disegni: Gigetto De Liberali.

© 1989 Editrice Elle Di Ci - 10096 Leumann (Torino)
Tel. (011) 95.91.091 - Fax (011) 95.06.048 - 95.95.464

ISBN 88-01-13223-9

Presentazione

Dopo il sussidio vocazionale dell'«esodo» per i gruppi di preadolescenti, che ha aperto il settore preadolescenti della collana Sussidi di gruppo, offriamo, soprattutto per sollecitare la creatività e la fantasia dei gruppi di animatori di preadolescenti, un sussidio sui campi estivi.

Non si tratta di un programma redatto a tavolino, ma della raccolta di esperienze progettate, vissute e verificate nella realtà, create dalla inesauribile iniziativa di gruppi di animatori di Torino e di Verona. Sono sussidi che si offrono come strumenti per progettare l'estate oratoriana o parrocchiale di più gruppi di ragazzi (ma il tutto potrebbe essere ripensato per un singolo gruppo) che interagiscono e comunicano in un ambiente più grande che è la comunità educativa. Sono pensati come esperienze intense «estive», perché in qualche modo riassumono o rilanciano un progetto che viene percorso nel corso dell'anno o del triennio, o ne sviluppano alcuni punti fondamentali.

La nostra preoccupazione è stata quella di collocare queste proposte-esperienze non come funghi isolati di bosco, ma come nuclei di esperienza, simbolicamente arricchiti ed elaborati, collegati e collegabili necessariamente con un «prima» e un «dopo».

Questo «prima e dopo» è il progetto educativo pastorale che la comunità degli animatori di un ambiente è sollecitata a rielaborare in continuazione e a verificare (all'inizio e al termine di ogni anno).

Per questo le esperienze raccontate e strutturate in sussidio, sono comprensibili se collocate all'interno del progetto di animazione dei preadolescenti che in questi anni il Centro, non senza sforzi, ha elaborato.

Invitiamo perciò gli animatori a riandare al progetto indicato e ad accettarne un critico confronto.

È ciò a cui siamo più interessati.

Per questo indichiamo i seguenti riferimenti bibliografici:

PER IL PROGETTO DI ANIMAZIONE

AA.VV., *L'età negata. Ricerca sui preadolescenti in Italia*, Elle Di Ci, Leumann 1987.

CSPG (a cura di M. DELPIANO), *La relazione cercata. Un progetto di animazione culturale con i preadolescenti*, ivi, 1988.

PALIZZI G., *Preadolescenti in gruppo: l'età ritrovata?*, ivi, 1987.

FERRERO B., *Diventare grandi*, ivi, 1987.

PER LE TECNICHE DI ANIMATORI

ACR, *GiocaAcr., AVE, Roma* 1986.

BOURDONCLE P., *Tecniche di animazione con gruppi dagli 11 ai 15 anni*, Elle Di Ci, Leumann 1988.

BAGNASCO, GROTTIN, PETACCHI, *Un giorno nascerà*, Ancora, Milano 1982.

C.S.I., *Giocasport*, Roma 1986.

FANT A., *Tutti in cerchio*, voll. 1 e 2, ivi, 1982-1984.

Giocchi a schede, ivi, 1985.

GROM B., *Metodo per l'insegnamento della religione...*, ivi, 1981.

JELFS M., *Tecniche di animazione*, ivi, 1986.

L'INVENTAGIOCHI, *L'estatèungioco*, ivi, 1987.

MERLO S., PASQUET C., *Catechesi e animazione*, Claudiana, Torino 1987.



un' avventura con Pinocchio

**Un'esperienza di estate-ragazzi
con gruppi di preadolescenti**

Un'estate con una fiaba: riflessioni educative

Si approssima l'estate, e in qualunque oratorio o centro estivo di animazione è tutto un ribollire di iniziative, un'intensificarsi di progetti di campi, di uscite di gruppo, di attività un po' pazze da vivere con i ragazzi; si inventano o si ricercano esperienze davvero a misura di quel tempo felice e desiderato da ogni ragazzo che sono le vacanze.

Anche la fantasia degli animatori si scatena, alla ricerca delle avventure, dei giochi più affascinanti, spesso solo sognati dai preadolescenti davanti al video.

A PARTIRE DA UN PROGETTO

La valanga delle iniziative stenta però a trovare unificazione dentro un progetto; stenta a divenire l'espressione di qualcosa pensato con la mentalità di chi si sente educatore anche in tempo di vacanza. Così le attività, quasi affastellate caoticamente come per riempire il tempo vuoto, non hanno spesso sotteso un grappolo di obiettivi educativi che qualificano l'azione degli animatori; manca loro un progetto.

Il ricupero della fiaba, della favola, del racconto di avventure, può significare allora la possibilità di comporre tante esperienze in una figura con senso compiuto; di individuare il filo rosso che le cuce tutte e offre loro una direzione di sviluppo.

Il tempo estivo è per tanti ragazzi e ragazze (almeno per quelli che possono usufruire del diritto di vivere le vacanze da ragazzi) tempo di gioco, di libertà, di avventura, di noia e di svendita del tempo non-occupato, di confronto con alcuni aspetti, a volte piacevoli altre volte meno, del vivere quotidiano e sociale. Tempo di sogno dunque, ma anche scontro con la realtà.

Le esperienze vissute, comprese quelle tipiche delle vacanze, sono cariche di significati o, almeno, possono diventarlo.

È un peccato che siano consumate soltanto, senza che riescano a liberare

nei soggetti una parola nuova, una buona ragione per scatenare il bisogno di raccontarle.

La fiaba, il racconto di avventure o di «storie», in quanto modo di ricapitolare, di trascrivere sul registro della fantasia, la scoperta della vita, possono rivelarsi strumenti indispensabili perché i ragazzi stessi siano sollecitati a riesprimere l'avventura vissuta, dandole figura e voce.

La favola diventa allora la miccia che innesca la reazione a catena. Quando infatti ci si lascia affascinare dal gusto e dalla logica del raccontare la vita, magari trasfigurata dalla fantasia, il racconto non si esaurisce più, e la favola continua, intrecciandosi insieme alla storia di nuovi narratori. Anche i ragazzi cominciano a prender gusto a «costruire la loro favola», a trasfigurare, rivivendole, le loro avventure estive.

Una favola per andare oltre la scansione convenzionale del tempo

La scansione del tempo tra «produzione» e «riproduzione» (anche questa finalizzata al ricupero delle risorse per un successivo momento di nuova produzione), tipica delle società fondate sul circolo della produzione-consumo, sogna anche il tempo di crescita dei ragazzi di oggi; è il tarlo che rode dall'interno, svuotandolo, questo tempo prezioso di crescita che è l'estate.

Con la prevalenza delle logiche produttivistiche ed efficientistiche della programmazione razionalizzata anche nel tempo scolastico, ridotto a tempo istruttivo parcellizzato più che a tempo educativo, viene a prevalere, anche nei ragazzi, una concezione del tempo di vacanza come «riserva» che sfugge alla programmazione istituzionale; un «tempo vuoto», caratterizzato dalla passività e della massima disponibilità alla fruizione di proposte e stili «confezionati», svuotati della fantasia personale, espressi attraverso il registro dell'immaginario, fino a far perdere i contatti con la realtà della natura, degli altri, degli scambi sociali.

La frattura profonda tra realtà e fantasia, tra vita di impegno e vita disimpegnata, tra vita modellata più sul principio del piacere e vita costretta nel ferreo principio di realtà, sono un serio rischio educativo, quando non già un dato di fatto.

Riorganizzare le iniziative di un'estate con i ragazzi attorno a una fiaba, a un'avventura raccontata e insieme rivissuta, potrebbe allora apparire come la strada per superare tale frattura. Un'opportunità per fondere, in un unico processo, esperienza della realtà ed esperienza di trasfigurazione della realtà nell'immaginazione, avventura reale e scatenamento della fantasia, e liberare così la capacità di sognare a occhi aperti.

Si tratta cioè di far sognare un po' i ragazzi, non sul divano del salotto o sdraiati davanti all'impenetrabile video, ma mettendoli in condizione di «sperimentare insieme» l'avventura.

Una favola per prendere le distanze dalla realtà

La dimensione fiabesca e avventurosa (contenuta nel racconto ma recuperata nel modo di gestire e svolgere le attività) educa il ragazzo a prendere le distanze dalla realtà.

La vita a volte pesa davvero troppo sui ragazzi; si rivela spesso «resistente». Su di essa, rassegnati, sovente si adagiano. E rinunciano così a sognarvi sopra.

Il racconto dell'avventura, la trasposizione della loro vita in un «altro mondo», evocato, dove le cose sono meno resistenti e più morbide nel loro incontro, dove tutto è più governabile e malleabile, permettono ai ragazzi di recuperare la ricchezza della vita con i suoi significati; di rileggerla in forma trasfigurata, di trovare dentro di essa nuove possibilità, quasi una «sorpresa».

E questo mondo, delineato dal linguaggio fantastico, si aggancia anche meglio all'aspetto ludico e giocoso della vita del ragazzo in tempo di vacanza, quando in diversi momenti il principio della realtà sembra allentarsi e liberare maggiormente la vitalità.

La vita estiva ricompresa dentro una favola permette infine il recupero di quei registri e linguaggi che sono troppo dimenticati dall'educazione, e che vanno anche loro in vacanza lungo tutto il corso dell'anno.

D'estate i ragazzi fanno tante esperienze, avventurose e magari quasi temerarie, ma non sempre riescono a dirle; sono esperienze che restano mute, prive di parola, consumate soltanto.

E nei ragazzi cresce la mentalità che non siano «cose serie», non meritino parola, magari anche solo perché sono venute a mancare le parole giuste, l'espressione appropriata capace di indicare il ricco tesoro in esse contenuto.

Il recupero della proprietà e della capacità linguistica più ampia, saldata all'esperienza vissuta, è un obiettivo importante per l'animazione.

«LE AVVENTURE DI PINOCCHIO» OVVERO L'AVVENTURA DELLA CRESCITA

Favola e avventura da recuperare come caratteristiche dominanti e immancabili in una esperienza estiva coi ragazzi. D'accordo. Perché proprio con «le avventure di Pinocchio»?

La fiaba di Pinocchio la conoscono tutti, grandi e piccoli. Eppure una comunità di animatori ha scoperto che riesce a dire ancora qualcosa di nuovo ai ragazzi anche oggi, ai più grandicelli, a quelli che non vogliono più sentirsi bambini, agli animatori stessi.

Le avventure del burattino di legno per due motivi:

— per scoprire l'avventura;

— per comprendere la vita come avventura della crescita.

Educazione non è solo avventura e rischio per l'educatore e per i ragazzi; può essere educazione all'avventura.

Dentro la logica del «tutto programmabile», del massimo grado di prevedibilità, sotto il dominio del principio di realtà e della ragione strumentale, il momento educativo rischia di esorcizzare la dimensione avventurosa dalla vita dei ragazzi.

Si parla comunemente di avventura per esplicitare quel carattere imprevedibile della vita che sfugge ad ogni programmazione. È «avventura» ciò che non è anticipabile nemmeno attraverso l'immaginazione e il progettare del ragazzo o dell'animatore. Ciò che, essendo non accaduto né ancora raggiunto dall'immaginazione anticipatrice, ci lascia disarmati e insicuri. Qualcosa su cui occorre rischiare, scommettere. In questo senso si può, anzi si deve, educare all'avventura.

Vivere l'avventura, inoltre, diventa qualcosa di ulteriormente formativo: scandaglia le risorse più impensate, arricchisce l'esperienza con la novità dell'imprevisto.

La favola con la vita modellata su di essa, l'avventura e il gioco in situazione fantastica, educano e sostengono il ragazzo nello spingersi oltre, senza paura. In «situazione protetta» è possibile sperimentare e rischiare su di un reale più morbido, dove l'insuccesso appare meno rischioso. Le avventure di Pinocchio, inoltre, sollecitano i ragazzi a provare l'avventura della crescita, del «farsi persona», con tutta la fatica e l'euforia che l'accompagnano.

«Le avventure» una metafora della preadolescenza

Pinocchio è una fiaba pedagogica.

Il racconto delle avventure di un ragazzo-burattino che, attraverso la grande lezione della vita, dello scontro tra desiderio di felicità e mondo reale, riesce a diventar uomo e a non restare un pezzo di legno.

Pinocchio può rappresentare «simbolicamente» l'alternativa che brucia dentro il preadolescente: restare «burattino», manovrato da altri, o diventare «qualcuno», cioè, di volta in volta, soggetto, figlio, amico, costruttore della propria vita.

Un'avventura, quella raccontata, in cui è facile individuare i percorsi di crescita di ogni ragazzo, anche di quelli di oggi: forse la fata sarà trasfigurata, il gatto e la volpe avranno preso la fisionomia dei persuasori occulti, e mangiafuoco apparirà meno mostruoso e con la barba ben colta. La via del fare esperienza attraverso le mille avventure suggerite dal racconto, rivissute nell'oggi, che intessono una «storia» da esprimere con parole e linguaggi nuovi, è la via educativa dell'incontro del desiderio di vita con la realtà; un incontro affascinante perché anticipato nel sogno, ma insieme costruttivo, perché la realtà plasma, è resistente, non si spiega totalmente al desiderio.

È l'unica condizione climatica entro cui può nascere «l'albero»: non quello delle monete d'oro, che nasce dalla falsa sicurezza e dal possesso, ma quello che nasce dal rischio e dalla fatica, da un pezzo di legno che ha messo un germoglio: l'albero della felicità per i ragazzi e le ragazze di oggi.

NOTA METODOLOGICA

Occorre sforzarsi di *ricomprendere le «avventure»*.

Siamo convinti che le avventure del burattino che diventa persona abbiano qualcosa da dire anche oggi, all'educatore, ma soprattutto ai ragazzi. Tuttavia la favola non è da riprodurre tale quale, senza altro contesto. È necessario uno sforzo per ricomprendere la storia di Pinocchio come storia della crescita del preadolescente di oggi, *in questa società e dentro questa cultura*. Non è riproponibile tale e quale, senza sforzo. Scadrebbe immediatamente in discorso moralistico.

È necessario allora un momento di lettura ragionata e interpretante del libro di Collodi da parte del gruppo degli animatori, e nello stesso tempo è indispensabile un momento di analisi dell'esperienza di crescita del preadolescente di oggi. È possibile, per raggiungere questo obiettivo, accompagnare le varie tematiche educative con le testimonianze dei preadolescenti di oggi e la loro esperienza interpretata, che può essere facilmente ritrovata nel libro-ricerca *L'età negata*.

L'importanza del raccontare

Le avventure sono da raccontare, più che da leggere.

Occorrerà curare, soprattutto da parte degli animatori, il momento narrativo d'inizio, arricchendolo di tutti gli elementi linguistici e fantastici necessari per scatenare la reazione nei ragazzi.

Ci sono tanti modi per raccontare, non solo a parole.

È importante che il momento da cui prendono avvio le giornate e le attività sia particolarmente curato. Scenografia, drammatizzazione, mimo, sfondo musicale, sono tutti ingredienti utili per rendere efficace la comunicazione e introdurre i ragazzi dentro l'avventura, scatenando in loro la voglia di viverla sulla loro pelle.

I canti e le musiche hanno anche la loro funzione e la loro importanza. Si possono rintracciare tutte le canzoni su Pinocchio esistenti nei diversi repertori. Segnaliamo soltanto l'album di E. Bennato dal titolo: *Burattino senza fili*. Naturalmente, anche attraverso il canto, animatore e ragazzi possono esprimere la loro creatività.

L'ambiente e l'obiettivo

La creazione di un ambiente che introduca all'avventura e alla favola è importante. Può essere progressivamente costruito, nel corso di tutto il campo, dai ragazzi stessi, nel gruppo. Murales, pannelli, ambienti che assumono la fisionomia del mondo della favola, vestiti e abbigliamenti degli animatori e dei ragazzi, soprannomi di singoli che riprendono i personaggi della favola, segni di appartenenza, sedi e nomi dei gruppi e delle squadre: tutto può essere fantasticamente trasferito nel mondo di Pinocchio.

Tutto inoltre converge in un crescendo. Il grande obiettivo finale è quello di rendere accessibile ai ragazzi l'avventura raccontata; la logica del raccontare vuole che essi diventino dei «cantastorie». Devono poter arrivare a riesprimere la loro avventura vissuta nel campo.

La festa degli amici e dei genitori (se colonia o campeggio) o la giornata di festa oratoriana aperta al territorio, potrebbero essere il momento conclusivo ideale, quasi la verifica del conseguimento dell'obiettivo.

C'è un posto nell'avventura per i momenti religioso-celebrativi?

È possibile ripensare nella conclusione delle «giornate» un momento esplicito di celebrazione, anche in termini religiosi, dell'esperienza vissuta e rielaborata dai ragazzi.

In alcune giornate del presente sussidio ciò è stato fatto, a modo esemplificativo; in altre è lasciato agli animatori del campo.

Importante è che il momento celebrativo non risulti appiccicato al resto, ma sgorghi come ricomprensione nuova dell'esperienza, e risposta insieme ad alcuni interrogativi lasciati aperti.

Il ricupero del racconto dell'avventura ci sembra un'utile introduzione

all'accoglienza della narrazione di un'avventura più grande ancora di quella di Pinocchio e rivissuta nel campo: l'avventura di Gesù di Nazaret e di coloro che ne sono stati coinvolti.

Un interrogativo interessante, anche se non sviluppato direttamente nel presente sussidio, potrebbe essere il seguente: In quali personaggi delle «avventure» i ragazzi riescono a cogliere traccia dell'immagine di Dio? Con quali caratteristiche?

BIBLIOGRAFIA

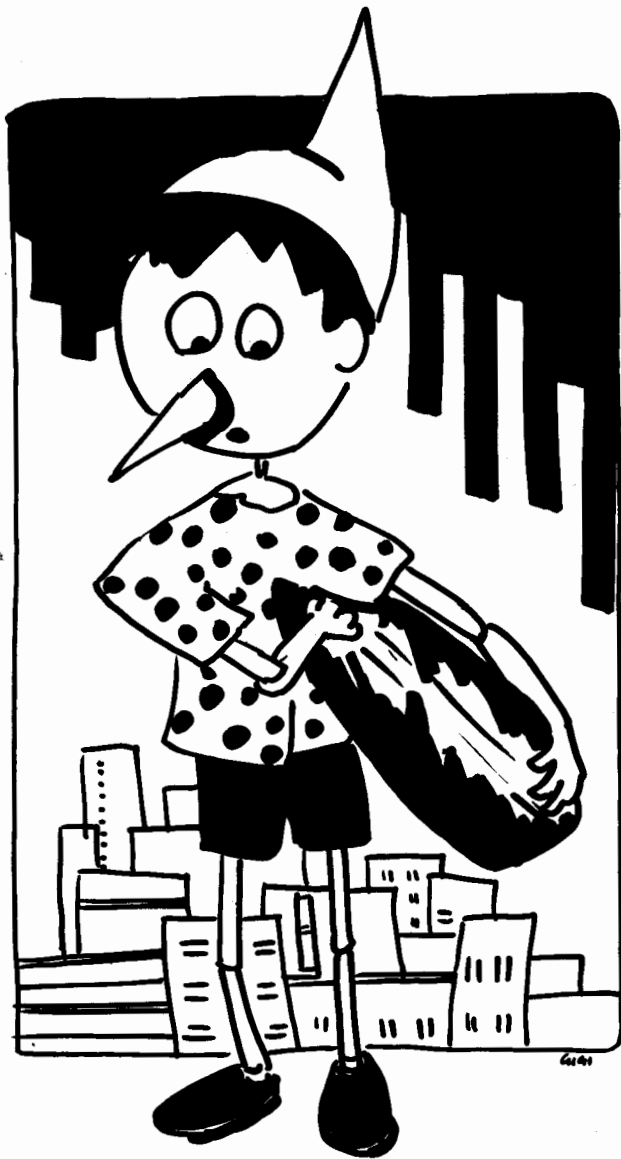
C. COLLODI, *Le avventure di Pinocchio*, Mondadori, Milano 1981. Ma anche recente edizione SEI, Torino 1985.

E. GARRONI, *Pinocchio uno e bino*, Laterza, Bari 1975.

M.T. GENTILE, *L'albero di Pinocchio*, Studium, Roma 1983.

G. BIFFI, *Contro Mastro Ciliegia*, Jaca Book, Milano 1978.

P.P. SEVERI (a cura di), *Educare con una favola*, Centro di studi e esperienze Scout, Modena, 1984.



Un campo estivo con Pinocchio: come e perché?

Intervista con un'animatrice

Questo sussidio vuole raccontare e offrire agli animatori dei preadolescenti un'esperienza progettata e sperimentata da un gruppo di animatori e animatrici di un oratorio-centro giovanile situato in un comune suburbano della cintura di una grande città industriale.

Attraverso la struttura simbolica di una favola, essi hanno intessuto il progetto di attività e le tematiche di un'estate ragazzi, da vivere con intensità tra le montagne nella loro casa di vacanze.

Presentiamo il progetto del «campo» e la sua articolazione, attraverso un'intervista a un gruppetto di animatori che lo hanno progettato e sperimentato in prima persona. Essi fanno parte di una istituzione educativa che ha ormai una tradizione di iniziative in tal senso. È perciò un punto di arrivo di tutto un cammino di formazione e creatività educativa.

L'impegno del vostro gruppo tra i ragazzi, durante l'estate, non è una novità. Perché un'esperienza estiva trasfigurata nelle «avventure di Pinocchio»?

Da più anni cercavamo un filo conduttore che offrisse una unità tematica e di sviluppo alle tante cose che si fanno d'estate coi ragazzi. Il libro «Le avventure» sembrava utile per collocare tutte quelle attività estive (dal gioco allo svago, dall'avventura in mezzo alla natura ai momenti riflessivi e celebrativi di gruppo) all'interno di una serie organica di temi educativi caratteristici del momento esplorativo di crescita del preadolescente. Ci troviamo di fronte a un momento in cui il ragazzo comincia a voler «fare esperienza sulla propria pelle dell'avventura della vita». E l'estate è per questo un momento privilegiato.

Le avventure di Pinocchio ci sono dunque apparse un discorso educativo interessante, meritevole di essere riscoperto e anche reinterpretato nell'oggi del preadolescente.

«Le avventure» hanno molto da dire e da insegnare ai preadolescenti assetati di «avventura» e freneticamente desiderosi di cambiar la pelle del burattino per poter finalmente provare ad essere qualcuno.

Perché proprio una «fiaba» da vivere durante l'estate coi ragazzi?

L'accentuazione della dimensione fantastica e dell'avventura ci sembra capace di esprimere il carattere affascinante e insieme altamente educativo del «tempo delle vacanze» oltre che della «stagione del cambio», e in tal modo offrire la possibilità di dipingere, con i colori della vita, la ricca esperienza che i ragazzi vivono, ma che rischia di restare inespressa.

Quale il bilancio di questa esperienza?

Dalla reazione e dalla partecipazione dimostrata dai ragazzi si potrebbe anzitutto dire che è stata per loro un'esperienza interessante, che li ha affascinati. Hanno accettato volentieri di «stare al gioco», tutti quanti, anche i più grandicelli; tuttavia una maggiore attenzione alla differenza d'età potrebbe ora suggerirci una differenziazione della proposta.

Con l'iniziativa comprendente il fare esperienza e la espressione simbolica di essa, siamo riusciti a sviluppare *il grande tema dell'avventura e della fatica di crescere e di essere uomo*, non solo burattino. Un'avventura che non ha interruzioni nel corso dell'anno.

Come si strutturava il campo nelle sue giornate?

Tutte le attività e le esperienze prendevano avvio da un momento particolare, posto all'inizio di ogni unità educativa, che era «il tempo del racconto». La narrazione di una particolare avventura di Pinocchio era perciò seguita da alcune giornate in cui i ragazzi vivevano, in maniera riattualizzata, quella esperienza raccontata del burattino.

Il punto di arrivo era la riespressione delle cose vissute insieme; i ragazzi giungevano perciò a ricostruire il «loro racconto», a dare parola alla avventura da loro vissuta.

Perché questa attenzione particolare al «raccontare» e questa cura nel cercare e creare appositamente «i momenti del racconto»?

Imparare a raccontare ed essere capaci ad accogliere una «storia» è una cosa grande e fondamentale per crescere.

È importante perché, in un modo o nell'altro, si racconta la vita, magari trasfigurata dalla fiaba. Le avventure di Pinocchio lo sono. Devono perciò essere raccontate, non lette; e raccontate appunto dentro la vita, facendo esperienza, magari insieme, non solo sui banchi di scuola o sugli schermi televisivi.

Il racconto va fatto con arte e fantasia, per coinvolgere il ragazzo e scate-

nare la sua fantasia, ma anche la sua voglia di vivere e di fare esperienza delle avventure raccontate. Solo a questa condizione può egli stesso, con gli altri, continuare l'avventura, e quindi anche la storia di questa avventura.

Attorno a questo «tempo sacro» iniziale ruotava l'avventura delle varie giornate. Era come il fischio della partenza, il motivo che li accompagnava, anche se nascosto, e che alla fine i ragazzi, coi loro linguaggi, potevano liberamente riprendere in collegamento con quanto vissuto.

Le svariate attività e i momenti delle giornate erano perciò ripensati in rapporto ai nuclei tematici dell'avventura raccontata, in modo che la vita briosa del campo potesse costituire un «valore» significativo (cioè un'esperienza) e insieme traccia e materiale di una nuova avventura da raccontare, quella vissuta insieme.

Si trattava perciò di ricercare e selezionare quelle attività che fossero aderenti alla sensibilità e ai bisogni dei ragazzi, e che, in un certo modo, trovassero già una prima interpretazione ed espressione in Pinocchio. Tutto ciò non con un intento di carattere dimostrativo o deduttivo, ma con l'obiettivo di spingere i ragazzi a «dare parola» alla loro avventura, per non perdere la ricchezza di quanto veniva vissuto insieme nel campo.

Una meta irrinunciabile era dunque che i ragazzi ricostruissero la storia, ma una storia arricchita da qualcosa che poteva essere soltanto loro, cioè la storia da loro stessi vissuta.

Il momento culminante e conclusivo del campo è stata la «festa con i genitori e gli amici». Lì essi hanno riproposto e rappresentato, raccontandola, la loro avventura, non più ascoltatori silenziosi o spettatori, ma protagonisti e narratori.

Un'estate attorno a una favola può essere vissuta in maniera diversa da fanciulli o da preadolescenti. Come è stato possibile?

Se si accetta la formazione di gruppi omogenei attorno all'età, è possibile allora anche differenziare il modo di vivere la favola.

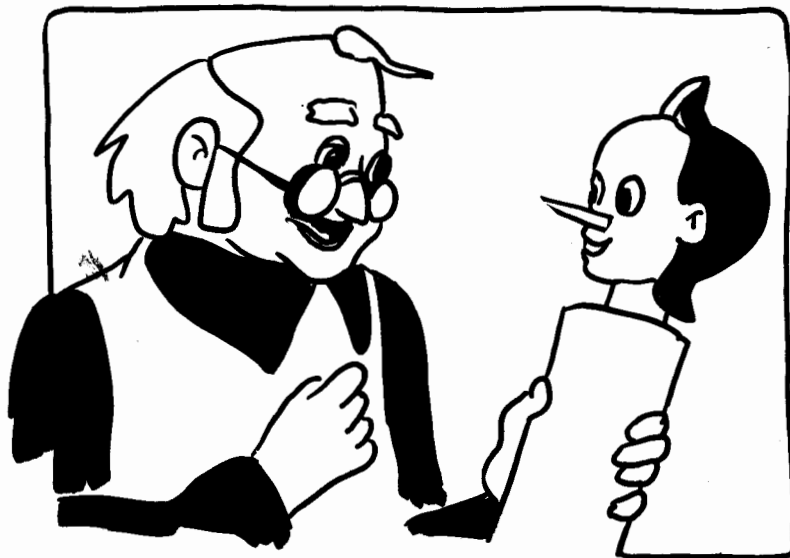
I più piccoli infatti rimanevano «catturati» nel suo mondo, come in un grande gioco, come se vivessero insieme un grande sogno.

I preadolescenti, invece, soprattutto i più grandicelli, la accettavano, sì, come momento ludico e avventuroso, ma la coglievano anche come linguaggio simbolico, capace di dire qualcosa sulla loro vita. Essi tendevano a vedervi dentro, rispecchiata, la vita lontana dal campo, quella di tutti i giorni, con la dimensione concreta, realistica, e insieme con la sua buona dose di sogno e di immaginazione.

Come avete pensato il sussidio e perciò il progetto del campo?

Presentiamo il sussidio. Esso è costituito da un insieme di unità narrative ed esperienziali, scelte tra le tante possibili, sviluppate nel racconto delle «avventure», che apparivano più rispondenti alla situazione di vita del ragazzo. Ogni unità si può articolare in maniera elastica in più giornate, secondo i tempi del campo e gli obiettivi che si intendono privilegiare. Sullo stesso stile sarà possibile elaborarne altre, magari più aderenti alla concreta situazione dei destinatari.

1. *Le giornate del* *«C'era una volta...»*



Il racconto

I primi tre capitoli di *Le avventure di Pinocchio* raccontano la «nascita» del burattino da un pezzo di legno, il suo «battesimo», le sue prime scoperte del mondo.

Area e obiettivo educativo

Vogliamo aiutare i ragazzi a comprendere che la loro vita è una «storia» con un punto di partenza e uno di arrivo.
Qualcuno li ha chiamati a vivere,

qualcuno che ha un volto e un nome preciso. Da quel momento è iniziata l'avventura del crescere.

I ragazzi vivono supercondizionati dalla società, soprattutto attraverso la presenza ossessiva dei mass-media; questi li spingono a vivere la loro esperienza nel mondo in termini di contemporaneità e ubiquità. Tutto diviene per loro evento del presente; ogni spazio e luogo di avventura è reso accessibile alla loro fantasia e immaginazione. E tutto ciò finisce con l'ingabbiarli in un presente appiattito.

Dal punto di vista educativo è importante far loro scoprire che crescere significa progredire nel tempo, cioè «salire dei gradini», camminare, evolvere, diversificarsi. Ogni giorno è un pezzo di strada da percorrere, un pezzo della propria storia personale da comporre.

Non si cresce da soli, come Robinson Crusò in un'isola; nessuno cresce senza radici. Il bambino che nasce è stato desiderato, voluto, sognato. È già portatore di un «progetto», che prima di tutto è di altri. L'obiettivo di quest'area pedagogica è ulteriormente scomponibile in obiettivi più circoscritti e specifici. Ne indichiamo tre, ma nella forma dinamica di «sentieri» educativi.

Il sentiero del tempo

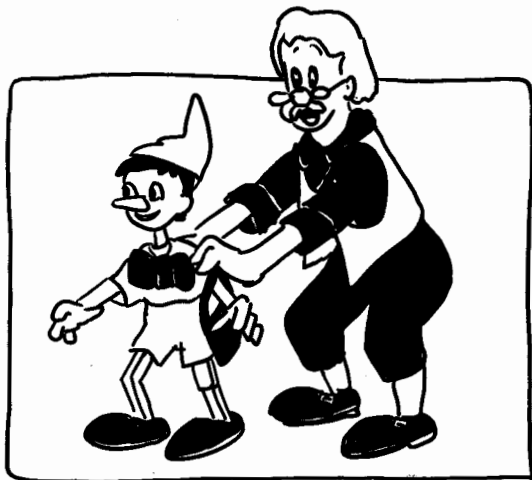
L'obiettivo che guida questo percorso si prefigge di portare i ragazzi a riscoprire la dimensione storica della loro esistenza e a scrivere la loro storia personale dentro la storia più grande della vita.

Devono accorgersi che essi non vivono solo al presente; hanno un passato personale dentro un passato più grande, che è collettivo.

È importante recuperare le «radici» della propria storia. È la condizione per poter costruire il futuro.

Indichiamo alcune attività possibili.

□ *Tutto è cominciato.* Si realizza-



no ricerche, documentari, diapositive, cartelloni, che descrivono l'inizio delle cose.

Si può, per esempio, seguire lo sviluppo di un fiore o di una pianta dal seme; anche seminare qualche fiore; osservare le diverse fasi dello sviluppo delle rane in uno stagno (è facile una caccia di girini ai diversi stadi della crescita). Sarebbe molto bello anche descrivere, con tecniche varie, lo sviluppo della vita umana e riesprimere il tutto attraverso una tecnica di espressione corporea.

Se la situazione lo consente, ogni ragazzo prepara il «cartellone d'identità», con tutte le fotografie che riesce a rintracciare per descrivere la sua crescita. Si può realizzare anche a forma di «quiz»: esporre le foto dei ragazzi quando erano «pop-panti» e indovinare a chi appartengono. Oppure premiare chi riesce a trovare la fotografia più vicina al momento «0» della sua storia.

Per eventuali discussioni e approfondimenti si può utilizzare l'inserto di *Mondo Erre*: «*La tua storia*», dal Big Bang fino al tredicesimo di oggi. La migliore conclusione di questa attività è un falò in cui a gruppetti i ragazzi mimano nascita, crescita e morte di qualche cosa. Alla fine di tutto un animatore proclama, con opportuno sfondo musicale, uno dei racconti della creazione tratti dalla «Genesi».

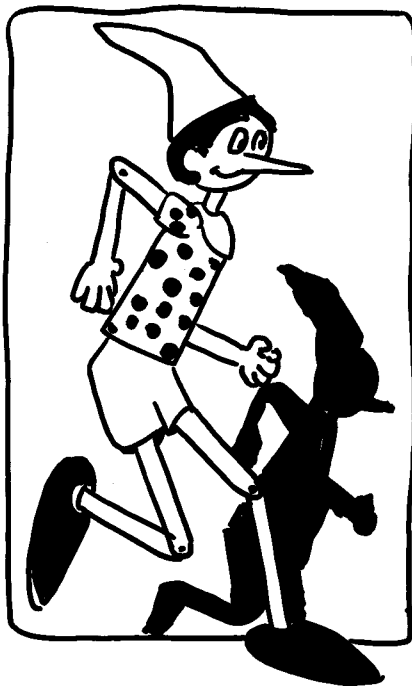
□ *Gioco delle sagome*. Lo scopo è quello di permettere ai ragazzi di riconoscersi reciprocamente. Si disegna su un grande foglio il profilo di ogni ragazzo, con tecniche a scelta (ottima quella dell'ombra). Poi si distribuiscono a caso dei foglietti con i nomi di tutti i ragazzi presenti. Ognuno deve applicare il biglietto con il nome alla sagoma corrispondente.

Il sentiero dello spazio-ambiente

La storia di ogni vita si svolge non solo nel tempo ma all'interno di uno «spazio» vitale, fisico-geografico e sociale insieme, cioè intessuto di relazioni.

Qui si è privilegiata la scoperta dello spazio inteso come territorio-ambiente.

Il percorso vuole condurre i ragazzi a scoprire il luogo dove si trovano.



È segno di maturità avere una soddisfacente relazione con l'ambiente vitale. È necessaria anche una conoscenza e sensibilità di tipo ecologico e di conservazione: il cosmo è stato affidato all'uomo, che ne è pienamente responsabile.

Le attività che sono state privilegiate sono:

□ *Caccia al tesoro*: progettata in modo da far scoprire strade, costruzioni, particolarità geografiche e storiche del posto in cui ci si trova.

□ *Concorso di fotografia o di pittura* su soggetti dell'ambiente in cui si vive.

□ *Passeggiate e gite guidate* di tipo «esplorativo».

Il sentiero del reticolo vitale

Il ricupero delle radici nello spazio comprende anche la scoperta della «rete di relazioni vitali» cui noi apparteniamo e da cui siamo sostenuti. L'animatore-cantastorie «racconta» alcuni passi della storia di Pinocchio in cui è protagonista Geppetto. È Geppetto che fabbrica il burattino, che si rivela subito insolente e molto «crudele». I ragazzi sono sollecitati a recuperare qualcosa dalle loro «radici» familiari, suggerite dai volti, dalle esperienze quotidiane, dai fatti anche banali, sotto i quali è possibile cogliere i problemi della famiglia di oggi, del viverci da dentro quali componenti.

Il problema è quello del rapporto ragazzi-famiglia, molto più ampio di quello figli-genitori. Molto utile per le discussioni con i ragazzi può essere l'inserito di *Mondo Erre*: «*La famiglia*».

Le attività proposte

□ *Inchiesta* tra i ragazzi sul loro rapporto con la famiglia. L'animatore può usare una parte del questionario riportato nel libro-ricerca *L'età negata* o in altre ricerche anche locali, e poi confrontare i dati ottenuti con quelli delle ricerche.

□ *Teatro-verità*: i ragazzi a gruppi devono rappresentare scenette di vita familiare che capitano loro tutti i giorni (il risveglio, la par-

tenza per la scuola, i pasti, i litigi, il rientro fuori orario, la tv, ecc.).

□ *La famiglia in tv*. Una serie di scenette per criticare umoristicamente come viene presentata in televisione, soprattutto nella pubblicità, la famiglia (la madre che lava sempre, il padre assaggiatore di whisky o compratore di automobili, ecc.).

□ *Cambio casa* (gioco). I ragazzi si prendono per mano a due a due e formano la casa. Dentro la casa abita l'inquilino che si colloca stando in piedi tra le braccia dei due. Un ragazzo rimane «libero». Al via si hanno quindi tante case con inquilino più un giocatore «libero». Il capogioco ordina di «cambiare casa»: quelli che formano la casa devono formarne un'altra con un altro compagno qualsiasi, compreso il giocatore libero. Il capogioco può ordinare il «cambio inquilino»: in questo caso cambiano tutti gli inquilini, e il giocatore libero può infilarsi nella prima casa senza inquilino e condannare un altro giocatore alla giusta penitenza. All'ordine: «Cambio tutto!», si devono riformare case e inquilini.

È un gioco di movimento e di destrezza, ma che fa sperimentare il gusto di costruire relazioni nuove.

□ *Fratelli e sorelle* (gioco). Si formano delle coppie, che vengono poi «dissolte» in due file. Un elemento di una coppia in una fila e l'altro

nell'altra fila. Le due file serpeggiano sul terreno di gioco. A un urlo di un animatore le coppie devono riformarsi il più velocemente possibile e sedersi per terra schiena contro schiena. Gli ultimi di ogni turno vengono eliminati. I vincitori sono proclamati «coppia del secolo» e possono diventare (con solennità e sfarzo!) i protagonisti del gioco-scherzo seguente.

Lo sposalizio. È un gioco da farsi quando fa molto caldo.

Occorrente

— vestito per lo sposo: un pigiama con fiore all'occhiello;

— vestito per la sposa: una lunga camicia da notte con abbellimenti in carta crespa bianca o colorata, fiori nei capelli e velo;

— quattro poltrone: possono essere anche degli eleganti sgabelli o puf realizzati con tre gomme ciascuno e poi rivestiti di stoffa e chiusi da un asse. Le due poltrone, o puf, per gli sposi dovranno essere confezionate in modo che essi, sedendosi, possano bagnarsi abbondantemente e vistosamente;

— piccola banda vera o fittizia;

— fascia bianca di carta crespa per il parroco che terrà il discorso agli sposi;

— due testimoni e relative damigelle che seguiranno la sposa;

— due paggetti per tenere lo strascico o il velo della sposa;

— il corteo ben nutrito.



Gioco

a) Il corteo con banda in testa seguita dagli sposi, paggetti, damigelle e tanti amici, si dirige al luogo convenuto dove troverà il parroco, i testimoni e tutto il necessario per la cerimonia.

b) Qui è molto importante il discorso del parroco il quale con disinvoltura dovrà far sedere prima i testimoni e poi alla fine del discorso invitare ancora i testimoni ad alzarsi per aiutare gli sposi a sedersi.

«Lo stupore degli sposi sarà grande»; il parroco per consolarli ricorderà a tutti il detto: «Sposi bagnati, sposi fortunati».

2. Le giornate del «Grillo parlante»



Il racconto

È il famoso capitolo quarto della storia di Pinocchio: «Dove si vede come i ragazzi cattivi hanno a noia di sentirsi correggere da chi ne sa più di loro».

È un capitolo vivace e dialogato che si presta particolarmente ad essere recitato con le *ombre cinesi*.

Obiettivo educativo

Far capire ai ragazzi che nelle loro azioni devono agire con responsa-

bilità.

Avere *responsabilità* significa dover dare *risposte* a qualcuno. Si tocca qui un punto delicato della vita dell'uomo: la sua coscienza morale. Siamo stati chiamati a vivere da qualcuno, quindi la nostra vita ha un senso. Non siamo degli sbandati, abbiamo un compito importante da svolgere. Ogni mattina riceviamo l'invito al «ballo» della vita, ma dobbiamo «ballare» secondo determinate regole o sciuperemo tutto, in particolare il bene più grande che possediamo: la vita stessa.

Il sentiero della responsabilità

La corrispondenza o meno a quanto detta la coscienza porta alla realizzazione di sé o al fallimento.

I ragazzi devono anzitutto imparare a «sentirla». I valori (cioè la chiamata al buono, al bello, al giusto, al rispetto, alla libertà, ecc.) non vengono inventati, ma devono essere scoperti, in quanto sono già consegnati a ognuno. Di qui l'importanza di non agire a capriccio, ma di seguire questa voce che chiama e ammonisce dentro di noi.

Pinocchio, illudendosi di poter vivere senza «risposte» da dare a nessuno, uccide il Grillo con una martellata, pur pentendosi poi di aver perso un simile amico. La sua pretesa libertà inizia a dare i suoi frutti amari fin dall'inizio: la frittata vola dalla finestra, gli si bruciano i piedi, per concludere il tutto con le orecchie da ciuchino nel paese dei Balocchi.

Il capitolo è denso di significati morali più o meno manifesti. Si possono sottolineare tenendo conto dell'età dei ragazzi.

Pinocchio entra nella stanza dopo essere scappato dalle mani dei carabinieri: in seguito a qualche marachella la coscienza si fa subito sentire. È l'esperienza dell'uomo che rientra in se stesso (la stanza è figura della coscienza, del riflettere su se stessi). È interessante no-



tare che questa è la prima birbanteria combinata da Pinocchio e subito la coscienza si fa sentire. Ma una volta uccisa...

Pinocchio sente il cri-cri del Grillo e si chiede chi sia, ma la voce risponde solo: «Sono io!». Inutile chiedere chi sia quella voce che risuona dentro di noi. Essa è la chiamata a essere noi stessi, la nostra vera identità.

Le attività suggerite

□ *Storie incomplete.* Si inizia una storia lasciando il finale sospeso. Toccherà ai ragazzi concluderla. Dalle conclusioni emergeranno i valori che i ragazzi ritengono più importanti.

Per esempio: Un marito ha la mo-

glie ammalata. Per curarla c'è solo un farmaco molto costoso. Il farmacista non vende la medicina se non viene pagato tutto e subito. Che cosa fa il marito?

Oppure: Una madre vedova ha due figli di undici e otto anni. Non vivono in condizioni agiate. Il figlio di undici anni allora...

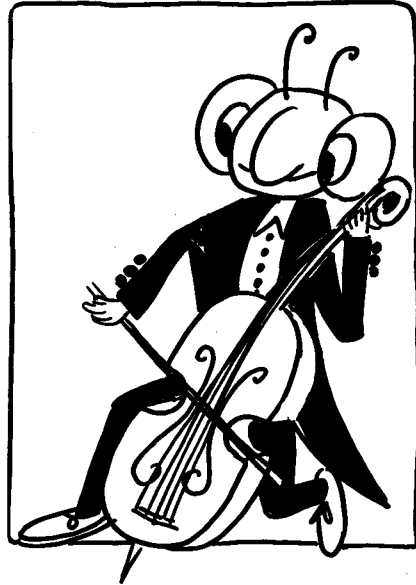
□ *Audiovisivi incompleti.* È adatto soprattutto ai più piccoli. Viene proiettata una delle tante favole e racconti con relativo commento sonoro. La storia, però, si interrompe prima del finale. Tocca ai ragazzi inventare la conclusione.

L'animatore, dopo aver sentito le conclusioni dei ragazzi, deve aiutarli a giudicarle. Nelle loro «finali» i ragazzi hanno espresso quello che per loro era importante. Ma non tutte le soluzioni possono essere valide. È questo il momento della verifica e della presa di coscienza dei valori.

Molto utile per gli incontri con i ragazzi può diventare l'insero di *Mondo Erre*: «*Le qualità umane per diventare adulti*».

Il sentiero del giudizio

Sottolinea un secondo importante obiettivo: diventare indipendenti dai giudizi degli altri in modo responsabile, imparando a filtrare le varie voci, le pressioni e le influenze che agiscono su ciascuno di noi.



Le voci più importanti sono quelle dei genitori, degli amici, dei mass media, dei valori personali, della religione, degli educatori. Riuscire a farne una sintesi corretta è un passo avanti verso la maturità. Possono far crescere il senso dell'io, oppure condizionarlo fino a precipitarlo nel pantano del più piatto conformismo.

Le attività

□ *Il gioco degli emblemi.* È fondato sulla distanza che esiste spesso in un individuo tra l'immagine che ha di se stesso e l'immagine che di sé presenta agli altri. Questo giochetto permette a ciascuno di prendere coscienza di questa differenza, quando esiste.

I partecipanti devono essere una

quindicina. Il materiale occorrente è carta e matita. Ogni partecipante sceglie un simbolo con cui identifica se stesso (un leone, una scala, un guerriero, ecc.), poi disegna un simbolo per ciascuno degli altri partecipanti, secondo come percepisce la loro personalità.

Alla fine i partecipanti spiegano il perché delle loro scelte. Ciascuno può prendere coscienza dell'immagine di sé che offre agli altri.

□ *Il guardiano del faro.* È un gioco che aiuta a promuovere l'originalità delle idee. Occorrono fogli di carta e pennarelli.

Il conduttore del gioco propone ai partecipanti di scrivere sul loro foglio, in cinque minuti, il massimo di idee e proposte per trovare un'occupazione o una distrazione per un

guardiano di faro che vive solo, isolato sulla sua torre.

Passati i cinque minuti, ogni partecipante legge forte le sue idee. Chi trova sul proprio foglio un'idea enunciata da un altro la cancella. Quando tutti si sono espressi, tutte le idee «doppie» sono state cancellate. Rimangono le idee originali (quelle che uno solo ha trovato). Chi ha il maggior numero di idee originali ha vinto.

□ *Il tribunale.* Si istituisce un processo regolare con giudici, avvocati difensori, pubblico ministero, giurati, ecc., per giudicare un fatto capitato oppure un personaggio storico o inventato. Si può fare il processo al lupo di Cappuccetto Rosso, a Giulio Cesare, a Cristoforo Colombo, ecc.

3. *Le giornate de* *«Il gatto e la volpe»*



Il racconto

Il dodicesimo e tredicesimo capitolo della storia di Pinocchio sono molto vivaci e pieni di spunti «educativi».

Il povero burattino (quando è ancora lunga la strada per diventare «ragazzino»!) viene abbindolato e derubato dal gatto e dalla volpe.

Obiettivo educativo

Nel cammino di crescita, i ragazzi incontrano molti ostacoli. Questi, personificati da «il gatto e la volpe», si propongono sotto un'apparenza luccicante ma ingannatrice. Promettono di «far uno ricco dalla mattina alla sera» (e, secondo l'ombra del Grillo, «o sono matti o sono imbro-

gioni») e conoscono perfettamente le tecniche per far cadere nella trappola chi è giovane e sprovvisto. L'obiettivo è allora quello di aiutare i ragazzi a capire l'importanza di imparare a distinguere l'apparenza dalla realtà, l'oro da quel che luccica soltanto, sapendo che sono numerosi quelli che di mestiere fanno gli «ingannatori». Nello stesso tempo è importante saper distinguere il bene dal male, comprendere che le cose vere e belle costano fatica e sacrificio e non si ottengono dalla sera alla mattina.

Il sentiero della scoperta dei persuasori occulti

È un obiettivo vastissimo. Noi abbiamo scelto di limitare il discorso ai «mass media», affibbiando loro



l'ingrato ruolo di «gatti e volpi» della nostra società. Non per connotarli come elementi «cattivi», ma come potenziali manipolatori della coscienza umana attraverso la loro enorme potenza di comunicazione e di suggestione. Molto utili a proposito si rivelano i seguenti inserti di *Mondo Erre*: «*La storia dei mass media, Il giornale compagno di scuola, La televisione, Gli stregoni della pubblicità, I fumetti*». Sono tutti corredati da piste di attività e di discussione.

Proponiamo un grappolo di attività tra le quali sceglierne alcune.

□ *Mimi e disegni non completi.* L'animatore può mimare una scena o una situazione e interrompere l'esecuzione in vari momenti, quindi far esprimere dai ragazzi quanto hanno capito e invitarli a continuare l'interpretazione. Può servirsi anche di grandi quadri, dopo averli coperti con un cartellone bianco, scoprirli un po' alla volta (come il mimo). Tutto ciò può aiutare i ragazzi a cogliere come non tutto ciò che a prima vista sembra in un modo, lo sia poi effettivamente.

□ *Gioco delle smorfie.* Cinque persone tutte in fila e tutte con la faccia rivolta verso destra. Il primo (quello che non vede nessuno dei suoi compagni) inventa una smorfia e, girandosi lentamente, deve mostrarla agli spettatori e al suo compagno più vicino, e così via. Al-

la fine del giro, il primo della fila ricomincia con un'altra smorfia. Lo scopo è di evidenziare come è ridicola l'imitazione pappagallesca degli altri.

□ *Giocchi di parole.*

— Tutto il gruppo è raccolto in una saletta, uno soltanto esce. Gli altri, d'accordo, devono ricordare una parola ciascuno che è stata loro assegnata e riguarda un certo ambito (es. la guerra); a uno solo dei ragazzi presenti in sala è stata consegnata una parola riferita all'ambito «pace». Quando il tizio che era fuori rientra, al via tutti i ragazzi gridano contemporaneamente la loro parola. Egli deve riuscire a capire la parola diversa e sommersa dalle altre.

— Si stabiliscono cinque ambiti (per esempio: sport, musica, scuola, chiesa, lavoro) e si scrivono dieci parole che riguardano ciascuno di essi. Ad esse vengono mescolate cento o duecento parole a caso e che non rientrino negli ambiti prestabi-

liti. Si mischia il tutto e si invitano i ragazzi, in un tempo determinato, a ricostruire gli ambiti cercando tra le parole.

Questi giochi abitano i ragazzi a riconoscere i messaggi, anche se «a basso volume».

□ *Analisi della pubblicità e costruzione di un laboratorio di pubblicità.* Con varie tecniche si analizza un certo quantitativo di messaggi pubblicitari e poi si passa a costruire la pubblicità in gruppo, partendo da qualche «tema» assegnato a tutti.

□ *Giocchi dell'inferno.* Si costruisce col gruppo un cerchio di persone che si tengono per mano. Essi devono far arrivare uno dei componenti il cerchio a toccare un oggetto qualsiasi posto al centro del cerchio. Naturalmente questi deve opporre resistenza, non facendosi tirare dagli altri. Attraverso il gioco si può evidenziare l'esigenza e la fatica di «resistere» alle pressioni esterne.

4. *Le giornate dei «Compagni di strada»*



Il racconto

I capitoli a cui ci si riferisce narrano episodi e avventure del burattino, seguite all'incontro con alcuni personaggi che lasciano una traccia nella sua storia; sono «compagni di strada» che lo sollecitano a crescere e, a loro modo, lo fanno diventare persona, buoni o cattivi che siano; (sono: la fata, cap. 16, 24, 25, 29; i burattini di mangiafuoco, cap. 10, 11; Lucignolo, cap. 30).

Area e obiettivo educativo

Il grappolo diversificato di capitoli, da raccontare in giornate diverse, appare unificato da un tema centralissimo nella vita dei ragazzi e delle ragazze: l'amicizia.

Questa esperienza orienta l'organizzazione della rete di relazioni che il preadolescente va intessendo, mentre tenta di dilatare il proprio mondo sociale.

Sono relazioni interpersonali con-

trassegnate da ricerca di uguaglianza, reciprocità, connotate da profonde valenze emotive e affettive, cariche di riconoscimento e valorizzazione ma anche di ambivalenza. Le giornate vissute fino a questo momento dell'avventura estiva hanno di certo favorito lo sbocciare di relazioni con persone nuove e il rinsaldarsi o l'allentarsi di amicizie precedenti. È il frutto della vita insieme. Questo è il momento opportuno per fare una diagnosi dei reali rapporti di amicizia coltivati nel gruppo e comprendere ciò che di nuovo sta accadendo.

L'obiettivo consiste nel far prendere coscienza ai ragazzi che non esiste un cammino di crescita da soli. Isolarsi è come non voler crescere, è voler fuggire dalla vita.

Ognuno ha bisogno degli altri, ed è vivo proprio grazie al fatto che fa parte di una rete di relazioni costruite con gli altri.

In queste relazioni si realizza uno scambio arricchente tra le persone: si danno e si ricevono insieme beni materiali e beni che non pesano né si misurano, come l'aiuto, la stima, l'affetto.

Questo è ciò che caratterizza l'amicizia, quale relazione tra le persone. Essa è indispensabile al ragazzo per crescere, ed è una «cosa» tanto grande e preziosa che va coltivata.

L'amicizia non la si trova al supermercato; nessun negoziante la sventa a nessun prezzo. Ognuno può solo riceverla in dono e rispondervi.

Nel gruppo si fa esperienza dell'amicizia, ad essa ci si educa; si impara a essere amici. Ci si allena all'incontro con l'altro, senza che precipiti in uno scontro; si apprende poco alla volta ad accogliere quello che l'altro è in grado di offrirci, apprezzando il suo dono; si è sollecitati a dare qualcosa di proprio, a «dividere il tesoro» che si possiede con l'altro.

Il cammino non si ferma all'amicizia a due o tra pochi soltanto; si apre a «tanti amici», a tutto il gruppo, perché è arricchente crescere in tanti.

I ragazzi saranno allora sollecitati a verificare la loro capacità di «farsi amici» degli altri e di rispondere all'amicizia; a fare il punto sulle relazioni tra i membri del gruppo, prendendo coscienza dei momenti critici del cammino di crescita nella collaborazione e nella solidarietà.

Il sentiero dell'amicizia: voglio farmi un amico

L'amicizia è un aiuto indispensabile, esprime un'esigenza del ragazzo. Ci vuole sempre un amico, un'amica, anzi, ce ne vogliono tanti.

Nella vita di ogni ragazzo qualche amico c'è già.

Nell'estate vissuta insieme se ne possono trovare altri. Forse è bene fare il punto della situazione sulla loro esperienza di amicizia.

Attività

□ *Racconto in gruppo* delle proprie storie di amicizia. Attenzione al come è nata l'amicizia, agli incidenti di percorso, alla sua eventuale fine.

□ Raccolta in gruppo di una pista di domande per realizzare successivamente una *intervista* registrata su storie di amicizia nell'ambiente. I ragazzi danno importanza ai dati concreti attraverso cui si esprime l'amicizia: dove ci si incontra, cosa si fa insieme, i dati anagrafici dell'amico e dell'amica, l'età, le qualità.

Realizzazione dell'intervista nell'ambiente dei coetanei anzitutto, ma anche dei grandi.

□ *Gioco delle coppie di amici*. Si tratta di una versione di «fratelli e sorelle» realizzata con coppie di amici (cf sopra a pag. 24).

□ *Il diskjockey dell'amicizia*. Momento di ascolto: i messaggi sull'amicizia dal mondo della canzone. Ne suggeriamo alcuni: *Sono amici* (M. Bosé); *Io e te* (Rettore); *Un'estate con te* (T. Cotugno); *L'amico è*; *Ci vorrebbe un amico* (A. Venditti).

Si può anche lanciare un mini-festival con il «pinocchietto» per la canzone dell'amicizia vincente.

□ *Momento di riflessione* sul bisogno di incontrare e comunicare con l'altro. Si può proiettare in gruppo la serie di diapositive della Elle Di Ci Hp 71-80 sul tema «Incontro e



comunicazione». Farne una lettura insieme, giungendo a costruire un commento realizzato dal gruppo stesso.

□ *Sussidi*. Utili strumenti per i diversi tempi di riflessione col gruppo potranno rivelarsi: il dossier di *Mondo Erre*: «L'amicizia», e il dossier: «Amicizia chi sei?» di Margherita Del Lago, in *Primavera* (19/1985).

□ *Falò o spettacolo con mimi*. Attorno all'elenco delle «qualità dell'amico» si possono costruire alcune tipologie buffe, esagerandone un po' le qualità o le contro-qualità, e mettere insieme un bozzetto teatrale da rappresentare insieme poi in un momento espressivo o durante il falò dell'amicizia.

**Sentiero dell'amicizia:
quando appare «la fata»**

Questo percorso può essere intrapreso con i gruppi dei più grandi-celli. È finalizzato a far prendere coscienza di una qualità nuova che viene ad assumere l'amicizia particolare ricercata con un coetaneo o una coetanea dell'altro sesso, considerati poi come l'amico o l'amica del cuore.

□ *La lettera.* Proponiamo la distribuzione a tutto il gruppo e la lettura con il commento comune di parte della «lettera a Pinocchio» (debitamente ridotta per quello che si riferisce ai soggetti di questa età) dal titolo: «Quando ti prenderai la cotta». È rinvenibile in: Albino Lucia-



ni, *Illustrissimi. Lettere del Patriarca*, Messaggero, Padova 1978.

□ *Cantastorie.* Con l'invenzione di una storiella cantata (su di una melodia magari tradizionale, molto orecchiabile) si rappresenta in maniera ironico-scherzosa la fine di uno di questi amori-bolla di sapone, sottolineando e accentuando quei comportamenti stereotipi di ruolo socio-sessuale che tante volte rendono «ridicoli» gli stessi ragazzi e ragazze.

□ *Gioco delle «anime gemelle»* (cf *Giocate con noi*, Elle Di Ci, vol. 1, p. 28).

□ *Gara di ballo a coppie con giornale.* Si organizza una gara di ballo a coppie di «amici del cuore». Ogni coppia è munita di un paginone di giornale, piegato tante volte quanto basta perché ci stia nel portafogli. Quando la musica verrà interrotta, bisogna estrarre il giornale e dispiegarlo delicatamente, quindi la coppia deve sedersi sopra. Si elimina l'ultima coppia arrivata. È importante cambiare tipo di musica, e magari velocità del disco.

**Il sentiero del gruppo:
c'è amicizia
nel nostro gruppo?**

Anche se fa esperienza che con alcuni scorrono relazioni più intense, quasi come se fossero canali di co-



unicazione privilegiati, il ragazzo è sollecitato a guardare dentro il gruppo per scoprire le situazioni di solitudine, di isolamento, la consistenza dell'amicizia tra i membri.

Attività

□ *Tecnica dei cartelloni.* Aiutandosi anche con le schede di «Fotolinguaggio», si rappresenta visivamente, mentre viene discussa insieme, la situazione di amicizia nel gruppo.

□ *Gioco dei mestieri.* Per sapersi accorgere del ruolo giocato dagli altri. Ci si divide in due sottogruppi. Nel primo ognuno mima un mestie-

re. Quelli del secondo, avendo ciascuno ricevuto la consegna di un determinato mestiere, devono saperlo riconoscere in qualcuno del primo gruppo. Poi si invertono i ruoli, naturalmente cambiando nuovamente i mestieri.

□ *Pomeriggio di grandi giochi senza frontiere.* A squadre, con particolare attenzione alla collaborazione e alle relazioni «dentro il gruppo». È bene prevedere una revisione, naturalmente in un momento successivo opportuno, intorno alla dinamica del gruppo manifestatasi durante il grande gioco.

**Il sentiero dell'amicizia:
gli altri miei compagni
di viaggio**

Far percepire al singolo la vicinanza e il sostegno che gli offrono i compagni del gruppo.

Attività

□ *Cacce guidate agli oggetti.* Un elemento del gruppo, bendato, deve trovare, con l'aiuto «vocale» degli altri membri che gli stanno attorno, un certo numero di oggetti. Il gioco può svolgersi anche con alcune coppie contemporaneamente; uno resta bendato e l'altro lo guida «a voce». Il gioco di questa caccia bendata è a tempo.

□ *Guida del cieco.* Il gioco ha diverse varianti.



— Quello classico del tipo bendato che deve «appiccicare» la coda di carta all'elefante o al maialetto dipinto su un cartellone, con l'aiuto e il suggerimento dei compagni («codice» ristretto: alto-basso-destra-sinistra; oppure secondo i punti cardinali). Si può svolgere come gara a tempo tra i membri dentro il gruppo.

— Lo slalom tra oggetti fragili sparsi sul pavimento; sempre naturalmente con il tipo bendato e la guida delle voci degli altri.

— Il «trenino»: tutti in fila indiana, tutti bendati, tranne l'ultimo. Questi, con colpetti sulla spalla destra o sinistra di colui che lo precede, guida tutti gli altri sul percorso prestabilito.

Il disegno del gruppo. Analisi delle dinamiche di gruppo attraverso cartelloni con le tipologie e i ruoli nel gruppo. Si possono invitare i ragazzi a rappresentare con disegni, figure-tipo, i ruoli che ognuno di loro mette in atto nel gruppo.

**Sentiero dell'amicizia:
io compagno di viaggio
per gli altri**

Condurre alla presa di coscienza della propria personale apertura e chiusura all'amicizia, attraverso il sostegno del gruppo stesso.

Attività

Questionario di autoapplicazione per misurare la propria capacità



di essere e farsi amici. Sollecitiamo il gruppo di animatori a costruire un questionario di autovalutazione sul tipo di quello che si trova a conclusione del dossier di *Mondo Erre*: «L'amicizia».

□ *Il voto di gruppo sull'essere amico.* Si raccoglie una serie di indicatori dell'amicizia; debbono essere riferiti a situazioni concrete, non i generici aggettivi che i ragazzi tendono a riferire riguardo alle qualità dell'amico. Ora a gruppetti di quattro-cinque si assegna a turno il voto a ciascuno in riferimento alle singole qualità.

□ Si possono leggere e commentare insieme le due pagine del dos-

sier citato, dal titolo: «*rendersi amabili*».

□ *Gimkana a coppie di amici.* Per sollecitare alla collaborazione, superando la prospettiva individualistica.

□ Come conclusione si organizza una giornata di «*festa degli amici*», nella quale si possono prevedere alcuni momenti comunitari e alcuni di gruppo.

Vi potrebbero trovare spazio diverse attività come le seguenti.

— Il *mercatinò* dello scambio: oggetti costruiti-prodotti dai ragazzi da barattare in segno di amicizia.

— Il *festival* della «canzone dell'amicizia».

— Un *falò* dell'amicizia con proposte da parte di tutti i gruppi.

— Un *grande gioco*.

— Il «*grazie comune*» a «chi» ha inventato l'amicizia e «ci chiama amici» (quale momento celebrativo).

Qui trova spazio la narrazione, da parte di coloro che si sentono i depositari della «memoria», di una storia di amicizia che è più grande di noi e ci supera, la storia di Gesù di Nazaret, amico di ogni uomo.

In questo momento può anche trovare spazio la proiezione dell'audiovisivo *Il miglior amico*, della serie Ed 4 (Elle Di Ci), con relativo momento di riflessione comune.

5. *Le giornate del* *«Consuma... consuma»*



Il racconto

Il capitolo settimo del libro di Colodi racconta come il burattino, con i piedi ridotti a un carboncino, sotto i morsi della fame, impara a mangiare persino le bucce.

Area e obiettivo educativo

Questo episodio offre l'opportunità di un lavoro di coscientizzazione dei ragazzi attorno al tema della

ricerca di un adeguato rapporto con le cose, i beni di diversa natura, di cui si servono e da cui sono circondati.

Si vuole aiutarli a smascherare l'inconsistenza di alcune false modalità di rapporto con i beni, indotte dal consumismo (la logica dell'«usa e getta»).

Vogliamo favorire la scoperta che dietro ogni *cosa* c'è la *storia* di qualcuno, anzi, di tanti; c'è un'intenzionalità nascosta, un *dono*.

Il rapporto della persona con le cose va regolato dal riconoscimento dei bisogni delle persone e dei significati che le cose vengono ad avere per le persone. Tutto ciò per fondare una destinazione universale dei beni, che deve rapportarsi appunto alle esigenze di ogni creatura, non di poche privilegiate soltanto.

Il sentiero della scoperta dei doni personali

Questa parte si ricollega alle giornate del «c'era una volta».

Partendo dalle cose materiali che il ragazzo possiede e usa, lo si vuole condurre a prendere coscienza anche di quelle cose che materiali non sono, di cui è dotato, che sono le sue capacità e attitudini.

Spesso i ragazzi non si rendono conto di quello che hanno, né di ciò che sono o potrebbero diventare. Devono prima di tutto prenderne coscienza.

Il «bagaglio» di cui sono forniti è in parte frutto di conquista, di una presa di possesso; in parte giunge loro indipendentemente dalla loro azione.

Ci sono tante cose che imprevedibilmente sono giunte loro senza meritarsele.

Sono tante le persone dalle quali il ragazzo ha ricevuto «gratis» le cose, persino la vita. Dietro le cose

e le possibilità che concretamente gli sono offerte, egli può scoprire allora il carattere di «dono» che le cose posseggono, ma che può restare nascosto.

Nel mucchio di cose che lo circondano, che lo soffocano a volte, alcune sono per lui particolarmente più importanti di altre. Per alcune sarebbe anche disposto a edificare un monumento o un piccolo altare. Come fare a sapere ciò che è essenziale e ciò che è superfluo?

□ *Giornale di cambusa.* Ogni ragazzo compila un elenco di tutto quello che ha nella sua camera. Immaginando di imbarcarsi per un lungo viaggio, è invitato a indicare quali cose si porterebbe dietro. In caso d'emergenza, e dovendo buttare a mare tutte le cose meno le due



o tre ritenute «inseparabili» dalla sua sorte, quali salverebbe?

□ *Canzone da imparare insieme.* Magari con gruppetto che la propone: «Vanità» di Branduardi.

□ *La storia degli oggetti.* In gruppo ogni ragazzo abbozza su di un cartellone la «cosa» che gli è cara. Insieme si fa la storia di quella cosa all'indietro, partendo dal punto in cui si trova, cioè dal suo possessore. La cosa giunge da lontano, è passata forse nelle mani di tante persone, in essa c'è l'impronta della storia di tanti soggetti.

□ *La casa dei pregi.* Si disegna su un cartellone una casa di mattoni, se ne fanno tanti quanti sono i membri del gruppo. Ogni mattone ha il suo componente. Tutti gli altri scriveranno i pregi che trovano in lui.

□ *Kim sensoriali.* Giochi di espressione corporea. Hanno lo scopo di far prendere coscienza che è proprio col corpo che si entra in contatto e si «conoscono» gli oggetti. Cf *Giochi a schede*, Elle Di Ci, giochi numero S/101-102-109.

Il sentiero della responsabilità verso le cose

I doni di cui siamo depositari non sono un tesoro da nascondere e consumare gelosamente in privato.



Ogni volta che tratteniamo qualcosa solo per noi, c'è il rischio che perda il suo valore. La prova? Le capacità che non si esercitano, che non si mettono alla prova, si atrofizzano.

Vivere solo per noi, in funzione dei soli capricci, significa sprecare i doni della vita. Gli altri non sono solo da rispettare, ma persone con cui condividere la nostra avventura, anche con le cose.

Lo spreco del cibo, delle cose che abbiamo, del tempo, delle qualità, sono i segni esterni di uno spreco più profondo: quello di noi stessi. Ucciso il grillo, *Pinocchio* non si

accorge più del valore delle cose. Sarà solo l'emergere nuovo del bisogno (la fame) che lo fa tornare in sé, e lo costringerà a dare un esatto valore a tutte le cose.

□ *Gioco dell'oca.* Si organizza un grande gioco dell'oca con tutti. I vari imprevisti che ostacolano il percorso sono costruiti dagli «sprechi» possibili presenti nella vita quotidiana, nella vita di gruppo, a casa, a scuola...

□ *Il codice per il corretto uso delle cose.* Vengono formulate, attraverso una ricerca comune, le regole del gruppo per il rispetto e il corretto uso del materiale del gruppo e dell'ambiente.

□ *Oggetti portamessaggio.* Si costruiscono e lavorano oggetti (fermacarte, braccialetti, soprammobili di materiale vario) sui quali si fissano degli slogan che esprimono punti del codice.

□ *Corvé.* Definire una scaletta di possibili servizi da compiere nella vita del gruppo o del campo, distribuendosi gli incarichi. È un momento per condividere con gli altri quel che si è capaci di fare.

□ *Espressione.* A partire dalla «parabola dei talenti» (Lc 19,11-24) si invita il gruppo a riesprimere, attualizzandola, una storia analoga. È l'avvio di un momento celebrativo.

Sul sentiero verso il terzo e il quarto mondo

Il ragazzo ha dei bisogni e impara a trovarvi una risposta. Ma ci sono anche i bisogni di altri, che spesso restano senza risposta. Basta essere pronti con le antenne del «grillo» per saperli cogliere.

Si vuole portare il preadolescente a dilatare il proprio mondo. Non esiste soltanto il mondo incantato dei suoi desideri che trovano spesso e facilmente risposta. Vi sono anche altre realtà, vicine o lontane, molto diverse.



L'incontro con una persona (il missionario, un giovane volontario nel terzo mondo o nell'emarginazione) che racconta la sua esperienza, può aiutare a scoprire la presenza di realtà brucianti, anche vicinissime, sulle quali di preferenza si chiudono gli occhi. Si tratta di persone, di ragazzi e ragazze, i cui sogni non si realizzano, ma restano sempre e solo sogni; i cui bisogni non trovano risposta né immediata né posticipata.

Avrà ancora senso che possediamo gelosamente, impedendo a chiunque di aiutarci ad essere meno egoisti e ad insegnarci a condividere?

Le attività proposte.

Ricerca di documenti fotografici o reportages di giornali e riviste idonei al tema. I ragazzi potranno commentare o riferire su quanto hanno raccolto, visto e letto.

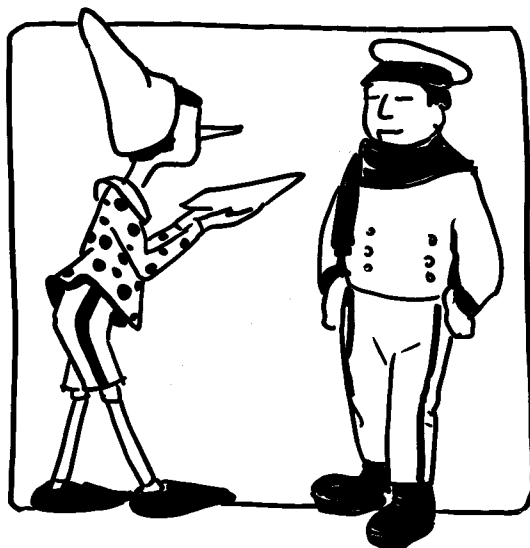
Diapositive. Si proietta un audiovisivo (es.: «Se questo è un uomo», Elle Di Ci) o un documentario sui problemi del terzo mondo.

Intervista con il «personaggio» che ha fatto esperienza.

Foto reportages. Macchina fotografica, taccuino e registratore alla mano, si organizza una ricerca in quartiere o in paese per conoscere le situazioni di maggior bisogno (gli anziani, gli handicappati, i malati, specie se ragazzi, il problema della casa, i giovani senza lavoro).

Strumento utile può rivelarsi l'estratto da *Mondo Erre*: «Fame», n. 24.

Il sentiero del contagio



Questo ultimo momento intende conseguire l'obiettivo di una sensibilizzazione degli altri: chi ha scoperto ed è venuto a conoscenza di certe cose, non può più fare «come se non sapesse». Sente il bisogno di gridarlo sui tetti, di svegliare un po' la gente.

È il momento della riformulazione, della riespressione e della comunicazione.

Collage in piazza. Si preparano pezzi di carta di vario formato e di vari colori, che verranno incollati su uno sfondo, anch'esso di carta o di cartone. Il luogo della realizza-

zione potrà essere una piazzetta abbastanza frequentata del paese o del quartiere. Con gesti «meccanici» si forma una catena di lavoro, con cui si passano i diversi pezzi da un punto a un altro, in modo che con una cadenza regolare vengano incollati sullo sfondo. Ai passanti che si fermano incuriositi, un ragazzo con megafono spiega il significato di quello che si sta facendo.

Ogni pezzo di carta incollato rappresenta un bambino che muore di fame nel mondo, una media di uno ogni due o tre minuti.

Esposizione al pubblico. I cartelloni eseguiti precedentemente vengono messi in mostra al pubblico e spiegati.

Drammatizzazione. Il gruppo

realizza una drammatizzazione o un mimo sul tema da presentare poi in un momento comunitario.

Attività manuale. Si realizzano, attraverso l'attività manuale, diversi lavoretti da distribuire alla gente, contenenti un «messaggio».

Concerto in piazza. Si può offrire alla gente un momento comunicativo attraverso un breve repertorio di canti-musiche, o realizzare un piccolo stage musicale affiancato all'esposizione dei cartelloni.

Celebrazione. È il momento per una celebrazione in comunità attorno al tema, dove possono trovare posto alcuni gesti simbolici che esprimano la riscoperta della logica del dono e della condivisione delle cose nel nome di Gesù.

6. *Le giornate del «viaggio nel paese dei balocchi»*



Il racconto

I capitoli trenta e trentuno delle «Avventure» rappresentano quello che è un po' il grande sogno di tantissimi ragazzi: una vita felice, costruita su misura dei propri desideri; come Pinocchio: un anno di 365 giorni di vacanza, e una vita fatta di mille anni così, a misura dei sogni, ma anche delle fantasie coltivate così irrealisticamente pure dai media.

Area e obiettivo educativo

Il fantastico, il sogno, la ricerca di una vita felice da «giocare» nel concreto, sono tutti elementi altamente educativi. In questa prospettiva ci distanziamo da una concezione solamente negativistica di tipo moralistico e illusoria del gioco come divertimento e basta, rispecchiata in Collodi; in esso è importante ricu-

perare quella dimensione interna di impegno che è un ingrediente indispensabile di una vita felice, respirata a pieni polmoni.

Attraverso il tema che il racconto propone, intendiamo allora condurre i ragazzi a *ricuperare* «il mondo della cuccagna» che ognuno di loro si porta dentro; rendere accessibile anche il mondo del desiderio e della fantasia; condurli alla scoperta che anche il gioco può divenire un elemento importante per la crescita. Per un approfondimento della funzione e della serietà del «gioco», rimandiamo gli educatori ad alcune riflessioni che si possono trovare in: Mario Pollo, *Q5/6 L'animazione culturale*, della serie *I quaderni dell'animatore*, Elle Di Ci, pp. 52ss.

Il sentiero del sogno di una vita felice

Ogni ragazzo sogna la sua vita felice, e la costruisce nella sua fantasia sulla falsariga di quei momenti nei quali maggiormente si scatena la voglia di vivere ed egli gusta l'avventura briosa della scoperta del gratuito e dell'imprevisto.

Questi momenti magici sono: la festa, il gioco e l'incontro gratuito, i tempi di vita non soggetti alla feroce legge della necessità e del dovere; momenti in cui si sente una profonda solidarietà con tutti gli altri, come quando l'euforia della fiera di paese investe tutti.



Questo sogno ha per l'educatore grande importanza e valore, e il diritto di affiorare, di venire liberato, di essere una volta anche «disegnato» insieme, con gli altri, al di là della solitudine della propria cameretta; come se diventasse realtà. Questo sogno liberato è capace anche di toccare la realtà, di darle colore e sapore, di spingere a trasformarla, perché non resti appiattita

nell'ordine della necessità e della pianificazione funzionale.

Attività

□ *Disegnare col sogno il «paese dei balocchi».* Si invitano i ragazzi a turno a verbalizzare come essi immaginano un ambiente di crescita a misura dei ragazzi. Se davvero dovessero realizzare una «ideale città dei ragazzi», cosa ci metterebbero dentro? Su di un cartellone, accessibile a tutti, si scrivono le caratteristiche di questa città.

Alla fine il gruppo si accinge a disegnare, su di una parete o su un grande cartellone affisso alle pareti della propria sede, questo immenso sogno collettivo di una città in cui i ragazzi crescono secondo i loro desideri.

Si può poi, in un momento successivo, confrontare quanti di questi elementi sono già presenti nel loro territorio, e accessibili ai ragazzi.

Ci si può interrogare sui seguenti punti: Ha avuto posto la scuola? C'è anche stato posto per il lavoro? Quanto interesse hanno espresso i ragazzi per il contatto con la natura? L'incontro con gli altri? Quali adulti sono stati ammessi alla vita della città? Quali le attività ritenute più importanti da parte dei ragazzi?

□ *Bottega magica.* Gioco per verbalizzare desideri interiori, soprattutto col registro della fantasia e della irrealtà. Cf n. S 269 dei *Giochi a schede*, Elle Di Ci.

Il sentiero del paese dei balocchi

Il gioco è uno dei momenti privilegiati e più scatenanti nella vita del ragazzo. Troppe volte però viene inteso come «momento» non serio, solo di ristoro-sfogo-ricreazione per il momento serio della «creazione-produzione» successiva.

Eppure anche il gioco è una cosa seria. Ma non ogni modo di giocare lo è, non ogni proposta.

Vogliamo perciò condurre i ragazzi a scoprire la differenza tra due diversissimi modi di concepire il gioco: uno, quello «confezionato», che in realtà «fa il gioco di altri» e non dei ragazzi; un altro, invece, che non è meno serio e impegnativo degli altri momenti della vita, ma che può divertire e far crescere davvero.

Attività

□ *Giornata al Luna-park.* Se si vive in città si progetta col proprio gruppo un intero pomeriggio, o anche una giornata, di «esperienza di evasione» in un mondo di sogni costruito dalla tecnologia dell'uomo. Un mondo di divertimento artificiale che in realtà è sorretto da un modo di concepire il gioco, il divertimento, la festa, poco misurata sui bisogni ludici dei ragazzi.

Dove non è possibile si organizza invece una specie di piccola «fiera» nel proprio ambiente. Ivi saranno



offerti una certa quantità di giochi «mercantilizzati» attraverso la tecnica dell'oggetto in premio o dei punti da accumulare per la lotteria finale.

Per un giorno il campo estivo deve trasformarsi nel «paese dei balocchi» di Pinocchio.

Un gioco diverso. Nella giornata successiva o nel pomeriggio restante, invece, si organizza un altro tipo di gioco: una grande partita di «tattica», secondo le più diverse varianti, naturalmente commisurate all'età.

Cartellone di analisi del gioco. Dopo le due differenti esperienze di gioco (magari due giornate) si cerca di analizzare le esperienze vissute, per coglierne le differenze e la capacità educativa.

Dividendo il cartellone in due par-

ti, si riportano le caratteristiche delle due distinte esperienze.

Non si dimentichino le preferenze dei ragazzi, l'analisi dei costi economici, il grado, ovvero le condizioni di accessibilità da parte dei ragazzi, l'elenco delle capacità richieste, soprattutto il grado di socialità delle due diverse proposte, infine il coefficiente di passività dei ragazzi. Il tutto può venir rappresentato attraverso l'assegnazione di un punteggio su scala per ogni elemento.

Processo al gioco. Attraverso la tecnica del processo si organizza un vero e proprio processo attorno al tema: «I pregi e i rischi del gioco». Per la conduzione della tecnica vedere: B. Grom, *o. c.*, p. 200. Per la realizzazione con i ragazzi sarà necessario semplificare il procedimento, definire con precisione i ruoli, curare l'apparato esteriore e scenografico, dall'abbigliamento all'ambiente del processo.

Il sentiero del gioco

A questo punto sarà ormai associato che, da una certa prospettiva, il gioco è anche una cosa «seria»: sviluppa le capacità della persona e può rivelarsi un'esperienza maturante. Ma si «impara» anche a giocare.

Attività

Gioco con le regole, gioco senza regole. Sugeriamo di trovare un



gioco di squadra, quindi di avviare i ragazzi dapprima a giocare secondo le regole. Solo in un secondo momento si annuncia loro: «Da questo momento le regole del gioco non valgono più». Il gioco prosegue fino a che... risulterà impossibile giocare.

Sarà opportuno analizzare in gruppo quello che è capitato.

□ *Gioco con le regole che vengono modificate.* Si svolge analogamente al primo, ma di volta in vol-

ta, fermando il gioco, si opera una lieve modifica alle regole. Forse si presta molto quello della «palla a mano». Si tratta di far prendere coscienza della convenzionalità delle regole del gioco, e della facilità con cui, proprio nel gioco, si possono modificare le regole, cioè il limite.

Il sentiero per dilatare il cerchio del gioco

Molte volte i ragazzi non si rendono conto del fatto che sono dei super-fortunati, per le possibilità di gioco loro offerte. C'è chi invece anche d'estate resta ai margini del gioco: è fuori del giro, è privo di offerte.

Si potrebbe allora «allargare il cerchio».

Attività

□ *Un gioco con tutti.* I vari gruppi si distribuiscono i compiti per offrire a tutti i ragazzi e le ragazze del quartiere, soprattutto a coloro che non vengono mai, l'opportunità di una giornata di grandi giochi tutta per loro. Una giornata in cui si gioca e si fa festa senza barriere.

Un momento particolare da curare sarà allora la sensibilizzazione capillare del quartiere, l'invito personale a compagni e compagne; e magari, perché no, un grande «carro» passerà al mattino per le vie a rac-



cogliere tutti gli invitati, mentre strilloni e tamburi chiameranno a raccolta.

CONCLUSIONE

Abbiamo segnalato all'inizio, nell'intervista, l'opportunità di concludere con una giornata di riespressione finale dell'avventura estiva, da realizzare con modalità appropriate allo stile del campo, come colonia o come estate-ragazzi nel quartiere.

In questa «giornata aperta», che assume i caratteri della festa, potrebbe trovare collocazione un momento in cui i ragazzi e le ragazze, che hanno vissuto l'esperienza, propongono la loro versione della storia di Pinocchio a tutti, con una rappresentazione o anche con una «sfilata di carri», addobbati a modo, e riproducenti le scene di «Le avventure» rivissute nell'estate.





costruiamo il villaggio dei senza frontiera

Campo estivo con i preadolescenti

Indicazioni per l'animatore

Il sussidio estivo che intendiamo sottoporre all'attenzione degli animatori dei preadolescenti, con il fine di provocare e sollecitare alla creatività e alla progettualità, senza concessioni alla pigrizia e all'uso del già confezionato, è centrato attorno a una tematica che risulta molto importante e urgente, da sviluppare con i soggetti di questa età.

Non possiamo dare per scontato che i preadolescenti di oggi sappiano già vivere in gruppo e siano naturalmente capaci di intessere relazioni interpersonali e gruppali adeguate.

Questo è un grande obiettivo di un cammino annuale.

Il nostro progetto di animazione con i preadolescenti ha individuato nell'area del «noi da costruire» una grande direzione dell'obiettivo dell'amore alla vita.

La decisione di «vivere con», di liberare la crescita insieme, la costruzione di una nuova solidarietà, un nuovo grembo accogliente, sono il modo attraverso cui abbiamo espresso il cammino prioritario con ogni gruppo di preadolescenti.

In questa prospettiva, il campo estivo con i gruppi (in questo sussidio si immagina una convivenza di più gruppi di preadolescenti) è un momento forte che riassume e rilancia, attraverso un'esperienza intensiva e fantastica, il cammino svolto nel corso dell'anno.

Se un'osservazione e un richiamo in più ci è permesso, deve essere per noi quello di porre molta attenzione a valorizzare tutta la dinamica di «esperienza sociale allo stato nascente» che i preadolescenti vivono all'interno del loro gruppo (il «popolo» di appartenenza), senza lasciarsi sopraffare dalla dimensione sociale e istituzionale più ampia (per noi derivata), che è quella che il presente sussidio cerca di rappresentare nell'O.N.U.P. (Organizzazione Nazioni Unite Preadolescenti). Questo per evitare forzature e imposizioni di esperienze, care magari agli adulti, ma per i preadolescenti ancora alquanto lontane.

Il ragazzo delle scuole medie scopre con particolare intensità emotiva il senso del «noi», il fare assieme, il gruppo.

Nel gruppo il preadolescente gioca se stesso e scopre così il proprio «io», assume all'interno ruoli diversificati e sperimenta vari atteggiamenti.

In questa linea si pone la proposta educativa del campo.

LA PROPOSTA EDUCATIVA DEL CAMPO

Vogliamo far vivere al ragazzo l'esperienza del «costruire il villaggio», del farsi popolo (l'O.N.U.P.), del sentirsi parte di un «noi» in cui ognuno occupa il proprio posto.

Intendiamo aiutarlo a scoprire che il «noi», verso cui si sente attratto, non funziona in qualsiasi modo. Occorre fare delle scelte, osservare certe regole e condizioni, costruirlo progressivamente con il contributo e la decisione di tutti. Soltanto allora ciascuno si troverà bene accolto e potrà scoprire con sorpresa di avere qualcosa da donare per il bene di tutti, insieme a tanti doni da ricevere.

Dal punto di vista del messaggio di fede, questa esperienza umana è la base da cui partire per la scoperta della *Chiesa*: comunità senza frontiere, nella quale ognuno occupa da protagonista il proprio posto.

All'interno della meta dell'educazione al «noi» e al «fare Chiesa», il campo richiama e vuole far sperimentare alcuni dei valori-atteggiamenti fondamentali presenti negli itinerari catechistici che una Chiesa locale propone alle parrocchie per i ragazzi delle medie.

Qui in particolare:

- la necessità di valutare le proposte della società, perché non tutto fa crescere;
 - la scoperta dei propri talenti;
 - l'occupare da protagonista il proprio posto nel gruppo e nella comunità, mettendosi al servizio di tutti;
 - la legge nuova;
 - saper coltivare la «memoria ecclesiale» per poter costruire il futuro.
- In questo modo il campo non è un momento staccato nella vita del gruppo, ma riprende e approfondisce il cammino annuale.

Obiettivi

Realizzare la finalità illustrata impegna a:

- prendere coscienza e superare la tentazione della chiusura, della competitività dell'avere cose per sentirsi importante e dominare;
- scoprire se stessi e i propri doni, e acquisire il gusto di occupare il proprio posto, stando alle «regole del gioco» e mettendo in circolo i propri talenti per il bene di tutti;
- scoprire la solidarietà che ci lega agli altri, a chi ci ha preceduto, al mondo in cui abitiamo, e che ci fa sentire popolo di Dio in cammino verso un futuro felice, perché garantito dal Signore.

Articolazione dell'esperienza

Il campo si può dividere in tre nuclei, quindi in tre momenti esperienziali distinti.

□ *«Esercitazione fallimento»*; ai ragazzi sarà presentata con il nome: *«I big del villaggio»*. Solo al momento dell'assemblea che conclude questo primo nucleo, emergerà il perché del fallimento.

□ *Nasce l'O.N.U.P.*: dopo aver constatato che il «villaggio» non funziona con l'impostazione data nel primo momento, si fa un «patto» e ci si dà una legge per farlo funzionare e perché ad ognuno sia riconosciuto il proprio posto.

Da questo momento in avanti si andrà alla scoperta di tutto ciò che fa diventare popolo, e contribuisce alla «costruzione del villaggio».

□ *Senza frontiere*: si diventa popolo solo se si scopre o si rispetta il misterioso legame che ci lega alla realtà e alla storia. Ci si scopre così popolo nuovo senza frontiere.

Ai ragazzi, come sussidio per vivere bene le varie esperienze, vengono consegnate, di giorno in giorno, delle *schede*.

Queste schede possono essere raccolte in una cartellina consegnata ad ogni ragazzo al momento indicato.

Le schede servono per la celebrazione, per la riflessione, per la discussione, a volte per far partire e a volte per sintetizzare l'esperienza.

Il campo è stato sperimentato più volte dal Centro diocesano pastorale preadolescenti di Verona: daremo quindi anche tutti i suggerimenti che vengono dalla diretta esperienza, con le indicazioni delle attività di ogni giorno, supponendo che il campo duri dalla domenica pomeriggio al sabato pomeriggio.

La divisione delle esperienze durante la settimana potrebbe essere la seguente.

— *I big del villaggio* (ovvero *«esercitazione fallimento»*): da domenica pomeriggio a lunedì pomeriggio.

— *Nasce l'O.N.U.P.*: lunedì pomeriggio e sera.

— *Una legge*: martedì mattina.

— *Un patto*: martedì pomeriggio.

— *Una terra*: mercoledì.

— *Una storia*: giovedì.

— *Senza frontiere*: venerdì.

- *Veglia alle stelle*: venerdì notte.
- *Inaugurazione*: sabato mattina.

Nota importante: il campo per i ragazzi deve avere il sapore dell'avventura; è bello quindi che sia una sorpresa. Per questo si ponga molta attenzione nel non far conoscere in anteprima le «attività» (non dico gli obiettivi del campo, ma le attività) che si svolgeranno successivamente. Soprattutto i ragazzi non devono sapere nulla dell'esito fallimentare della prima esperienza (esercitazione «*fallimento*»).

Presentiamo di seguito lo sviluppo delle varie esperienze e l'articolarsi delle attività che vivacizzano il campo estivo secondo la scaletta delle tappe sopra enunciate. Nelle tappe alleghiamo alcune *schede* tipo.

Altre potranno sorgere dalla fantasia e dall'iniziativa del gruppo di animatori che prepareranno il campo.

PRIMA TAPPA:
1. I BIG DEL VILLAGGIO



Vogliamo che i ragazzi tocchino con mano che alcune maniere di costruire il villaggio, la convivenza, portano senz'altro al fallimento, alla noia, alla insoddisfazione, alla infelicità. Sono i modelli basati sul possedere, sul «*questo è mio*», sull'accumulare senza badare agli altri, anzi tentando di scavalcarli e di farli largo a gomitate.

Vogliamo far sperimentare ai ragazzi, enfatizzandole, le leggi selvagge da cui è spesso regolata la nostra società; vorremmo far nascere in loro la domanda: «Non è possibile stare assieme in altro modo?».

□ I ragazzi si costituiscono in gruppi. Ogni gruppo è un popolo. Si faccia attenzione a scegliere, per i vari gruppi, popoli folcloristici: es. spagnoli, messicani, arabi, cinesi, scozzesi.

□ Riunione generale: lancio della prima esperienza: «*I big del villaggio*».

In assemblea, con grande solennità, viene spiegato che prenderà la direzione del campo il popolo più «sveglio», più furbo, che sa meglio cavarsela.

Per far questo c'è la «*prova degli affari*». La prova durerà qualche giorno e finirà all'improvviso. In quel momento basterà contare i sol-

di che ogni popolo ha e si vedrà qual è il popolo che sa meglio cavarsela e perciò che merita di governare il campo.

□ Ad ogni popolo viene data una somma uguale di denaro (banconote fotocopiate o originali del campo). Al campo si mangia e si vive pagando.

Per poter distinguersi, ad ogni popolo viene consegnata una casacca di colore diverso, stoffa dello stesso colore per fare bandiere, ecc.

Ogni gruppo si identifica con il popolo assegnatogli; ad esempio, può organizzarsi scegliendosi: capo, territorio, sede, capanne, lingua, canti, danze, costumi, bandiere...

Per guadagnare soldi ogni popolo potrà: risparmiare sul cibo, lavorare, imporre pedaggi, rubare, fare spettacoli a pagamento, vendere qualcosa, partecipare a gare e concorsi organizzati dalla direzione generale... La fantasia del gruppo ha veramente l'opportunità di esplodere.

□ Può funzionare una Radio Campo che annuncia, che lancia concorsi... e una Banca centrale che distribuisce premi, cambia soldi...

□ Dopo cena viene organizzata una serata al «Casinò di Montecarlo» con la possibilità di vincere e perdi-

te sempre in denaro (giochi d'azzardo, corse di cavalli con possibilità di scommesse).

È importante creare l'ambientazione: luci colorate, musiche, croupiers...; l'esperienza dimostra che i ragazzi si appassionano al vincere e perdere soldi, alla concorrenza, alle scommesse.

□ Il mattino seguente continuano le attività e le astuzie per guadagnare sempre più soldi nel tentativo di arrivare a comandare, anche a costo di «pestare» sugli altri.

□ Gli animatori creano confusione e tensioni e a un certo punto iniziano a far sorgere l'idea di fare qualcosa assieme mettendosi tutti d'accordo.

□ Nel primo pomeriggio grande «assemblea del malcontento».

Durante l'assemblea emergerà facilmente l'insoddisfazione della maggioranza per lo stile di vita del campo. Quel modo competitivo di stare insieme non gratifica i partecipanti. Verranno certamente messe in discussione le «regole del gioco». La costruzione del villaggio secondo quelle regole infatti sarà va-

lutata un sicuro e certissimo fallimento.

Nel corso dell'assemblea i ragazzi potranno sintetizzare il significato dell'esperienza fatta; ciò che dalla vita del campo, nel suo primo giorno, hanno appreso.

C'è un modo infatti di vivere insieme e di organizzare la vita di un gruppo o di una comunità che rende altamente infelici e porta alla dichiarazione del fallimento dell'esperienza, della invivibilità della vita insieme.

Dall'assemblea nascerà l'esigenza di contrattare e ricercare insieme un nuovo stile di vita del campo; di cercare insieme delle «regole del gioco» che permettano una vita serena e gratificante per tutti.

L'esperienza ha dimostrato che il passaggio avviene naturalmente. Dopo un giorno i ragazzi non ne possono più di quel modo di stare assieme, fino a minacciare di andare a casa. «Ci interessano di più i soldi che diventare amici»: è la frase ricorrente. Durante l'assemblea del malcontento, alla domanda: «Andiamo avanti così fino alla fine del campo?», la risposta decisa è sempre stata: «No!».

SECONDA TAPPA:
2. NASCE L'O.N.U.P.



Spieghiamo anzitutto la sigla O.N.U.P.: Organizzazione delle Nazioni Unite dei Preadolescenti. La giornata comporta un insieme di attività complesse. Ecco l'ordine:

- proposta di fare l'O.N.U.P.;
- organizzazione della campagna elettorale;
- elezione del segretario e della segretaria generale e dei rappresentanti dei vari popoli (da farsi «seriamente»: con schede elettorali, seggi, scrutatori);
- proclamazione degli eletti;

— a questo punto, non prima si può entrare nella «sala del parlamento», dare ai ragazzi la *scheda/1* attraverso la quale spiegare il senso del campo e annunciare che nei giorni seguenti il grande compito comune sarà quello di cercare tutto ciò che

occorre per costruire un modo diverso di stare assieme.

È di grande importanza l'ambientazione e il «cerimoniale»; la sala dell'O.N.U.P. sia una sala a «parlamento», magari con i banchi degradanti, tavolo della presidenza. Agli eletti siano consegnate le «insegne» dell'incarico, ad esempio, dei medaglioni da appendere al collo... con grande solennità.

Il tutto deve diventare un'esperienza di protagonismo.

Alla fine di questa cerimonia un ragazzo sussurrava all'amico: «Mi sembrava proprio di essere importante!».

A ciò segue ancora:

- il momento celebrativo-rituale: «Deponiamo ciò che ci isola» (*scheda/2*);
- una serata di gran gala per la nascita dell'O.N.U.P.

Scheda/1

NASCE L'O.N.U.P.



... sarebbe ora!

Fra sette-otto anni sarai una donna o un uomo «fatto». La tua personalità sarà in gran parte costruita: avrai alcune idee, alcune abitudini, alcune scelte fatte...

Come sarai?

- *Sarai una persona riuscita o un fallimento?*
- *Sarai un esemplare «originale» o una «copia senza valore»?*
- *Sarai un protagonista nel costruire un pezzetto di mondo migliore, o sarai una comparsa anonima?*

Lo stai decidendo adesso

Il mondo è come un puzzle meraviglioso che Dio si è inventato. Ciascuno di noi è un pezzetto originale e unico in questo fantastico disegno fatto di cielo, di mare, di uomini, di donne, di ragazzi... Se non occuperai il posto giusto non ti sentirai a tuo agio, starai male, ti sentirai... stretto, schiacciato, rotto!

Ugualmente se starai da solo, se terrai tutto per te, non servirai a niente, e nel grande disegno del mondo resterà un buco... mancherai tu!

Perché noi non siamo fatti per essere «isole», ma per essere «paese», per essere assieme.

Ma: attenzione!

Non tutti i modi di stare assieme fanno felici.

Ecco quindi questa settimana per allenarci a «costruire il villaggio», a «fare paese», perché ognuno impari a inserirsi al posto giusto nel grande disegno del mondo.

Il paese che proveremo assieme a far funzionare si chiamerà l'O.N.U.P. (Organizzazione delle Nazioni Unite dei Preadolescenti). Attraverso il grande gioco del campo, vogliamo scoprire quali sono gli atteggiamenti da tenere per costruire nella vita uno «stare assieme» che renda gli uomini felici.

Riporta qui i nomi dei rappresentanti eletti e dei membri del consiglio:

Segretario generale eletto _____

Segretaria generale eletta _____

Membri del consiglio dei rappresentanti (popolo di provenienza)

I ruoli di autogoverno del popolo:

Capo _____

Vicecapo _____

Segretario _____

Economo-cassiere _____

I vari «esperti» del popolo secondo ruoli e «brevetti»:

Addetto al canto-musica-danza _____

Esperto in problemi di organizzazione della vita sul territorio

Il mio posto nel popolo di appartenenza _____

Scheda/2

CELEBRAZIONE



Abbattiamo i muri che ci dividono

Celebrante

Non viviamo soli in un deserto, viviamo in una famiglia, in una scuola, nel gruppo, in un quartiere o in un paese.

Siamo insieme, siamo in tanti. Eppure quanti muri ci dividono. Anche noi a volte chiudiamo le porte del nostro cuore perché gli altri non ci piacciono, ci scomodano.

Chiediamo al Signore che ci aiuti a distruggere i muri che abbiamo costruito attorno al nostro cuore e che ci impediscono di fare comunità, gruppo, «paese».

Preghiera

**Signore, Dio di bontà,
noi crediamo che tu sei presente in mezzo a noi:
abbatti con la forza del tuo amore
le barriere che ci dividono,
donaci un cuore nuovo
capace di costruire con i fratelli il «paese» dell'amore.
Lo chiediamo a te
che sei sorgente di unità e di vita.**

Lettore

«Voi giovani sarete la più felice o la più miserabile generazione. Voi sarete la generazione più disgraziata che sia mai esistita, se entrerete stupidamente nella vita con il desiderio mostruoso che noi abbiamo avuto prima di voi: io, io, io, la mia carriera, la mia ricchezza, i miei comodi. Che mi interessa degli altri?

Sarete infelici se metterete il vostro benessere a vostro esclusivo servizio, indifferenti agli altri.

Lasciate qualche finestra aperta, qualche porta aperta di casa vostra» (Abbé Pierre).

Dialogo

Signore, è strano.

Tu ci vuoi uniti:

anche noi desideriamo essere uniti.

Però non facciamo altro che alzare barriere,

strade private, zone proibite,

parcheggi riservati, reti metalliche,

recinti, muri con vetri di bottiglia,

cartelli di divieto, di «occupato» e «prenotato».

Tanti credono e dicono

che questo è l'unico modo di convivere

senza spargimento di sangue.

Nei palazzi la gente

desidera l'entrata personale

e l'impianto di riscaldamento autonomo...

altrimenti si litiga.

Forse è vero che l'unico modo di vivere in pace

è quello di stare lontani e separati?

No, non può essere vero, Signore.

Tu ci hai creati per essere uniti e fratelli.

Quando alziamo i muri,

vuol dire che qualcosa non ha funzionato.

Ma cosa Signore?

Aiutaci a scoprirlo!

(da Amico Dio)

Celebrante

Matteo 19,16-22: quando i «tesori», i talenti che possediamo, sono tenuti solo per sé, ci si isola.

Gli egoismi che ci isolano

(Alcuni momenti di silenzio, magari con sottofondo di musica adatta. Ognuno legge personalmente le invocazioni riportate sotto; quando scopre il suo egoismo, il suo «muro» che lo chiude e lo divide dagli altri, lo scrive su un biglietto e lo mette in una scatola. Ogni ragazzo dovrà avere una sua scatola; è il tesoro tenuto per sé, chiuso nel proprio salvadanaio.

Alla fine ognuno dice ad alta voce l'invocazione che ha scritto e pone la scatola al centro del cerchio in modo che le scatole sovrapposte formino un muro).

Invocazioni

*Signore, il mio cuore è chiuso
perché ci tengo solo alla bella figura.*

*Signore, il mio cuore è chiuso
perché non aiuto chi è nel bisogno.*

*Signore, il mio cuore è chiuso
perché mi interessa solo della mia bici.*

*Signore, il mio cuore è chiuso
perché mi appiccico al televisore.*

*Signore, il mio cuore è chiuso
perché rispondo sempre «arrangiate!».*

*Signore, il mio cuore è chiuso
perché sono attento
solo ai dischi e alla radiolina.*

*Signore, il mio cuore è chiuso
perché ci tengo tanto ai bei vestiti.*

*Signore, il mio cuore è chiuso
perché voglio essere sempre il primo.*

*Signore, il mio cuore è chiuso
perché non sono sincero con gli altri.*

Signore, il mio cuore è chiuso
perché mi preoccupo solo del gioco.
Signore, il mio cuore è chiuso
perché rifiuto di andare con alcuni compagni.
Signore, il mio cuore è chiuso
perché mi credo superiore a tutti gli altri.

Costruiamo l'unità

Celebrante

Anche al tempo di Gesù c'era gente dal cuore chiuso, gente triste e sola. Egli, venuto per fare dell'umanità un'unica famiglia, ci insegna la strada per fare comunità. Ascoltiamo la sua parola.

Letto

- *Chi tra voi vuol essere primo, sia come l'ultimo e il servo di tutti (Mc 9,35).*
- *Fate agli altri ciò che volete che gli altri facciano a voi (Lc 6,31).*
- *Perché osservi la pagliuzza nell'occhio di tuo fratello, mentre non ti accorgi della trave che hai nel tuo occhio? (Mt 7,3).*
- *Se amate soltanto quelli che vi amano, che merito ne avete? Se aiutate soltanto i vostri amici, fate qualcosa di meglio degli altri? (Mt 5,43-48).*
- *Non accumulare tesori sulla terra... perché dove c'è il tuo tesoro c'è anche il tuo cuore (Mt 6,19-21).*
- *Se io, il maestro, vi ho lavato i piedi, anche voi dovete lavarvi i piedi gli uni gli altri (Gv 13,14).*

(Alcuni istanti di silenzio).

Celebrante

Chiediamo perdono al Signore perché non abbiamo vissuto questa sua parola e abbiamo chiuso il nostro cuore.

Invocazione

**Abbi pietà di me, Signore,
tu sei pieno di misericordia:
per la tua immensa bontà
cancella le mie mancanze.**

**Lavami da tutte le mie colpe,
purificami dai miei peccati.**

**Vedo chiaramente il male che ho commesso,
riconosco di essere cattivo.**

**Ho agito contro di te, Signore,
e ho fatto male ai miei fratelli.**

**Ma tu, Signore, che cerchi i cuori sinceri
è insegna la sapienza più coraggiosa,
purificami dai miei peccati**

e diventerò puro, bianco come la neve.

**Fammi sentire di nuovo la gioia di vivere,
tienimi vicino a te**

e non privarmi del tuo Spirito.

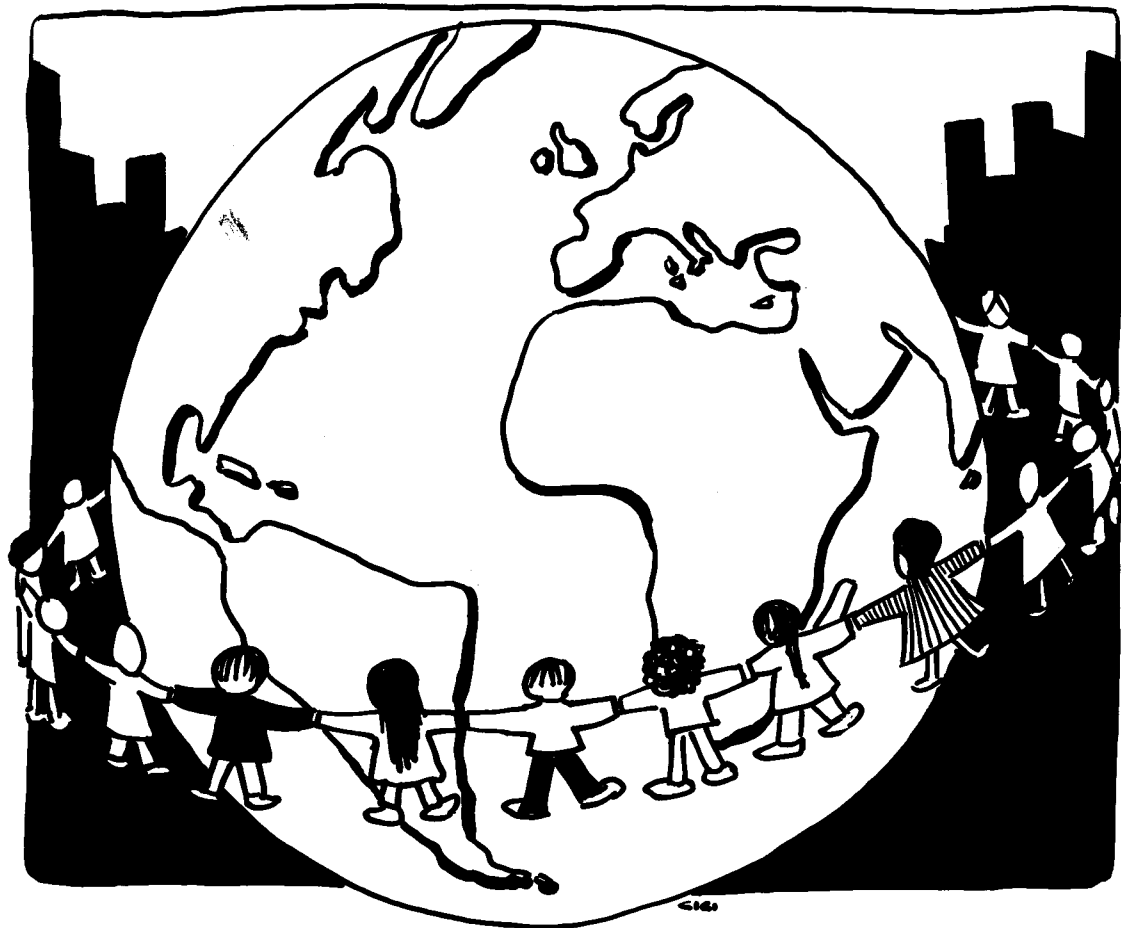
**Crea in me, o Dio, un cuore puro,
rendimi molto generoso.**

**Così potrò godere con tanti fratelli
per la vita che mi hai dato,**

**e la mia vita diventerà per loro
annuncio che tu sei grande.**

*Il muro viene abbattuto. Se possibile, le scatole vengono bruciate
mentre si fa un canto.*

3. TERZA TAPPA: UNA LEGGE



In una società dove ognuno sembra essere spinto a diventare legge a se stesso, vogliamo far sperimentare ai ragazzi che la vita di un villaggio (una convivenza) risulta felice solo se tutti osservano alcune leggi e soprattutto se viene scoperta e tenuta presente «la legge» che sta sotto e può essere l'anima di tutte le leggi. Per noi, cristiani, è la «legge nuova», quella che Gesù ci ha lasciato. Questo è il modo nuovo di stare assieme, che porta alla felicità. Per essere felici assieme non ci si può comportare a caso. E ciò non per limitare la felicità, ma perché essa possa esistere, e possa esistere al plurale.

Ecco i diversi momenti attraverso cui sviluppiamo l'esperienza:

«costruzione» della legge dell'O.N.U.P. (prima parte della *scheda/3*) ;

«proclamazione» della legge: le varie proposte di legge vengono sintetizzate in alcuni articoli, scritti su tavole e poste in parlamento in un luogo adatto;

momento di preghiera (*scheda/3*);

consegna dei soldi al ministro del tesoro; per far sentire i ragazzi protagonisti e perché risalti bene l'attività successiva, consegnare una grossa cifra (i soldi delle quote del campo) con cui si dovrà vivere una settimana, dando al cassiere il compito di affettuare i vari pagamenti.

Scheda/3

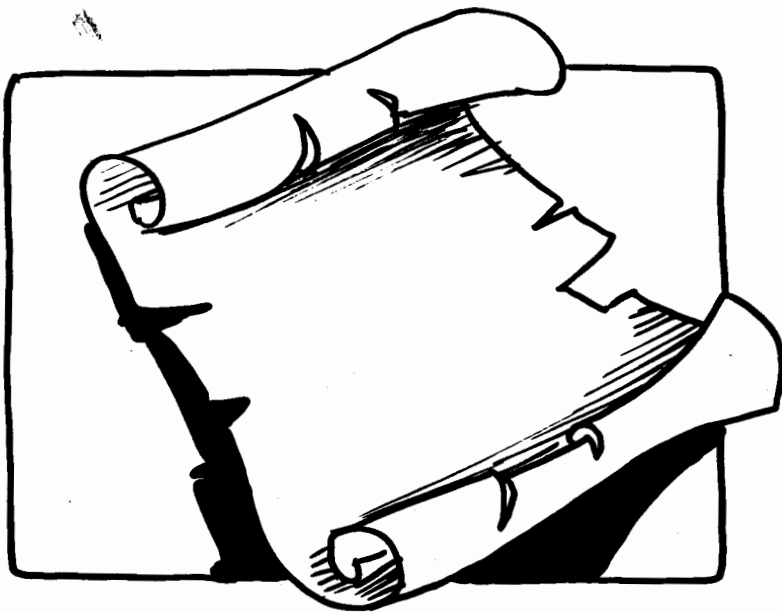
UNA LEGGE PER ESSERE POPOLO

Non basta aver eletto il segretario e la segretaria generale.

Ora bisogna fare una seconda scelta, perché non tutti i modi di comportarsi sono buoni, non tutti i modi di stare insieme fanno felici.

Il modo sperimentato nei giorni scorsi è un fallimento.

Scegliamo allora quello giusto, quello che, secondo noi, ci potrà rendere felici. Decidiamo la nostra legge.



A confronto con le leggi di diversi popoli

Per scrivere tutti insieme la legge del gruppo e quella più grande che permetterà la vita del nostro campo, il «codice» dell'O.N.U.P., ci è forse utile realizzare una ricerca sulle leggi (i codici) che altri popoli si sono dati prima di noi.

Il codice di Hammurabi

«Se un patrizio toglie un occhio a un altro gli sarà tolto un occhio. Se toglie un occhio o spezza un osso a un plebeo, pagherà una mina d'argento.

Se un medico ha operato un patrizio con un bisturi di bronzo e lo ha risanato... riceverà 10 sicli d'argento. Se un medico ha operato un patrizio con un bisturi di bronzo e ne ha causato la morte... gli sarà tagliata la mano».

Il codice del popolo ebraico (Dt 5,6-21)

La costituzione del popolo italiano

Art. 1. L'Italia è una Repubblica democratica fondata sul lavoro. La sovranità appartiene al popolo, che la esercita nelle forme e nei limiti della Costituzione.

Art. 2. La Repubblica riconosce e garantisce i diritti inviolabili dell'uomo, sia come singolo sia nelle formazioni sociali ove si svolge la sua personalità, e richiede l'adempimento dei doveri inderogabili di solidarietà politica, economica e sociale.

Art. 3. Tutti i cittadini hanno pari dignità sociale e sono eguali davanti alla legge, senza distinzione di sesso, di razza, di lingua, di religione, di opinioni politiche, di condizioni personali e sociali.

La «nostra legge»

Ogni popolo sceglie un modo di stare insieme e fissa con alcune leggi le cose che contano e che tutti devono tenere presenti; e ciò per regolare al suo interno la vita sociale, perché essa sia vivibile, e non precipiti tutto nel caos e nella legge della giungla.

È il momento che il vostro gruppo (popolo) definisca, con il contributo di tutti, la «legge del gruppo».

Conclusa la contrattazione, potrete riportare qui di seguito i punti principali di essa.

Questa è la legge del nostro popolo:

La legge del campo: «il codice O.N.U.P.»

Attraverso prima un lavoro nel gruppo e poi un grande confronto-ricerca in assemblea (con tutti gli altri popoli), siete invitati a delineare e scrivere il «codice», la «grande legge» che regolerà la vita del campo.

Preparate anche la «promessa di gruppo», da pronunciare insieme nel momento solenne della celebrazione-giuramento.

Per la proclamazione solenne della legge

- Il confronto con la «legge nuova» proclamata da Gesù di Nazaret.

Quando i farisei vennero a sapere che Gesù aveva chiuso la bocca ai sadducei, si radunarono attorno a lui. Poi uno di loro, che era maestro della legge, volle fargli una domanda per metterlo alla prova. Gli domandò: «Maestro, quel è il più importante comandamento della legge?». Gesù gli rispose: «Ama il Signore, il tuo Dio, con tutto il tuo cuore, con tutta la tua anima e con tutta la tua mente. Questo è il comandamento più grande e più importante. Il secondo è ugualmente importante: ama il tuo prossimo come te stesso. Tutta la legge di Mosè e tutto l'insegnamento dei profeti dipendono da questi due comandamenti».

- Preghiera per la proclamazione della legge.

Salmo 118:

- *felicità nella legge: vv. 1-8;*
- *decisione di seguire la legge: vv. 9-16;*
- *ammirazione per la saggezza della legge: vv. 17-24;*
- *la legge: un cammino sicuro per la felicità di tutti: vv. 25-28;*
- *preghiera-invocazione al Signore: vv. 33-40.*

- Proclamazione della «promessa» di ciascun popolo.

4. QUARTA TAPPA: UN PATTO



Il preadolescente è lanciato verso la scoperta di se stesso, ma è fortemente tentato di imitare superficialmente i modelli di successo che vede attorno e di entrare così nella società «fatto in serie».

L'esperienza di questa giornata del campo vuole aiutare i ragazzi a rendersi conto che il villaggio funziona bene quando ognuno ha scoperto i propri talenti, il proprio tesoro, e lo mette a disposizione a vantaggio di tutti.

Queste le attività della tappa:

il grande gioco: «*Hanno rubato il tesoro*» (caccia al tesoro). Il ministro del tesoro scopre che sono stati rubati tutti i soldi a lui affidati. Con aria tragica si sguinzaglia i ragazzi su varie tracce per cercare di scoprire i ladri (un paio di animatori) e di ricuperare il bottino. Lo sviluppo del gioco porta a scoprire che il tesoro è dentro di noi; il biglietto finale può recare la scritta: «Il tesoro è dentro di te»;

momento di riflessione personale. Si può utilizzare la narrazione ri-

portata in riquadro dal titolo: «*Un tesoro da scoprire sotto il tuo letto*», e poi seguire la traccia dell'inserito di *Mondo Erre* dal titolo: «*Il carattere dell'adolescente*». Questo per aiutare i ragazzi a scoprire il proprio «tesoro»: tutti i talenti che il Signore ha dato loro per il bene di tutti;

compilazione della «carta di identità personale» con le scoperte fatte riguardanti la propria personalità;

Eucaristia: il Dio dell'alleanza. Durante la Messa ognuno firma la legge per indicare che, scoperto il proprio tesoro, ognuno non lo tiene per sé, ma lo mette a disposizione di tutti: è la legge nuova che Gesù ci ha fatto scoprire e che ci guida a una convivenza e a una vita felice.

Dopo la firma ognuno scambia la carta d'identità con un amico (sarà restituita nell'ultimo giorno con reciproche amichevoli osservazioni): questo per esprimere, anche a livello di segno, che ognuno si «consegna» all'altro, mette nelle mani dell'altro il suo personale tesoro.

Un tesoro da scoprire sotto il tuo letto

«Tanto tempo fa qui, a Kalamazoo, viveva un giovane. Era molto povero, disoccupato. Abitava in una capanna piccola, decrepita, alla periferia della città.

Una bella notte ebbe un sogno. Vide un grande tesoro sepolto sotto un ponte in una lontana città che non conosceva, il suo nome era Praga, in Cecoslovacchia.

Quando s'alzò prese il badile e si mise in cammino. Attraversò tutta l'America e giunse alla costa orientale, dove s'imbarcò per l'Europa. Peregrinò per molti paesi finché giunse a Praga. Qui trovò il ponte del sogno. Attese la notte e prese a scavare. Per sette notti scavò e non trovò nulla.

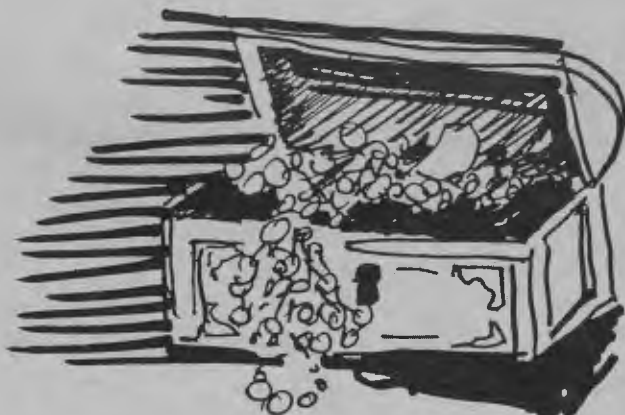
Durante la settima notte, improvvi-

samente, sul ponte comparve un altro giovane. Lo vide e gli chiese che cosa stesse cercando.

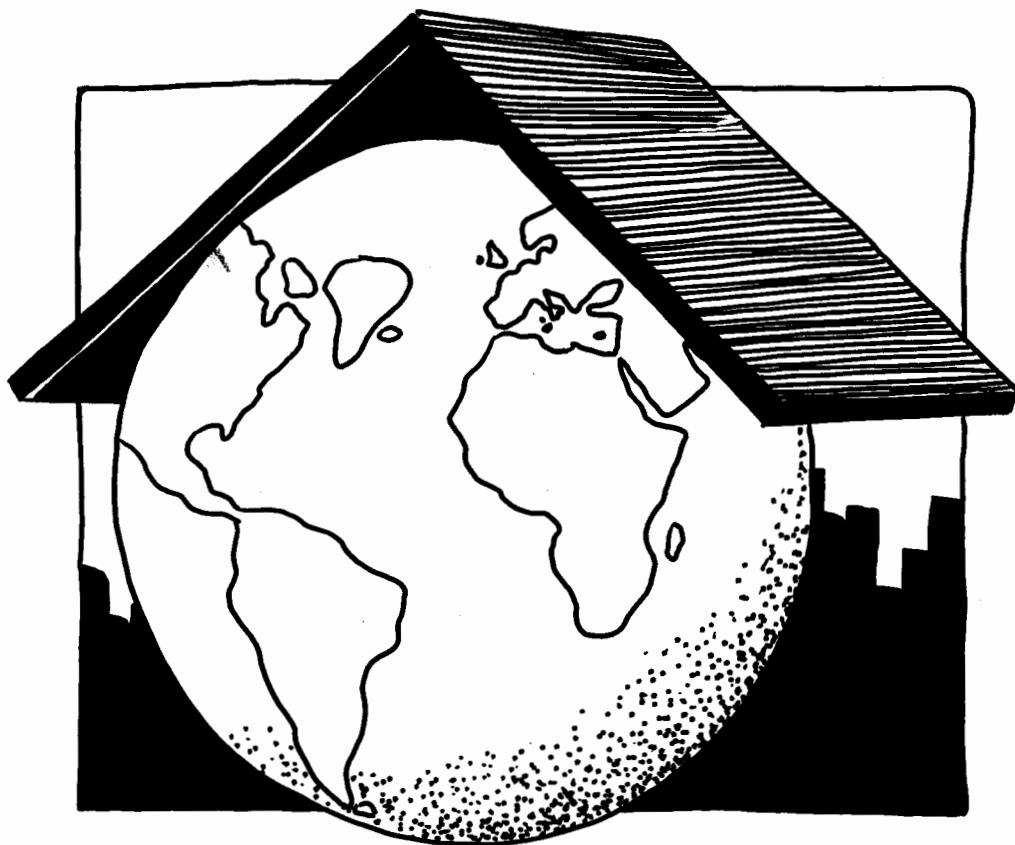
Quando gli raccontò il sogno fatto nella capanna a Kalamazoo, quegli si mise a ridere e disse: «La scorsa notte ho fatto anch'io un sogno simile. Ho visto un tesoro sepolto in una piccola e decrepita capanna sotto un tetto. La capanna sorge alla periferia di una piccola città dal nome simpatico: Kalamazoo. Ma io non sono così scemo da andarci».

Il nostro giovane capì il messaggio, prese il badile, attraversò i paesi dell'Europa, giunse a un porto, s'imbarcò, attraversò l'Atlantico e ritornò in America. Qui percorse tanti boschi finché giunse a Kalamazoo.

Entrato nella piccola, decrepita capanna, scostò il letto e prese a scavare. Trovò il tesoro che aveva sognato e divenne ricco».



5. QUINTA TAPPA:
UNA TERRA COME CASA



Ciascuno di noi vive in una terra che gli è familiare, che porta il segno di tanti fatti e avvenimenti di ieri e di oggi. Porta impressi i ricordi, le gioie e le speranze nostre e di molti. Spesso noi siamo, verso la nostra terra solo dei *turisti* e degli *sfruttatori*.

Perché la convivenza sia felice, dobbiamo imparare ad avere verso l'ambiente un profondo rispetto. Attraverso la gita di un giorno, proponiamo ai ragazzi di guardare ogni cosa con occhi nuovi, con profonda simpatia e partecipazione, evitando di «fare i turisti».

Così abbiamo pensato la giornata:

momento di preghiera alla partenza (*scheda/4*);

consegna a ogni popolo di un compito.

Durante il cammino, ogni gruppo lo svolge secondo il «punto di os-

servazione» assegnatogli dal ruolo sotto indicato.

Alla sera, attorno al fuoco, si raccontano le varie esperienze.

— *I botanici*: hanno osservato e dato un nome a piante e fiori.

— *I sociologi*: hanno osservato come si comportano i vari gruppi (se sono fedeli alle leggi dell'O.N.U.P.), inoltre hanno preso informazioni (interviste, ecc.) su tutte le persone incontrate lungo il cammino.

— *Gli storici*: ricostruiscono la storia dei posti che hanno attraversato.

— *I geologi*: hanno scoperto rocce e fossili.

— *I fotografi*: hanno fotografato e disegnato le cose più belle della giornata per mantenerne il ricordo.

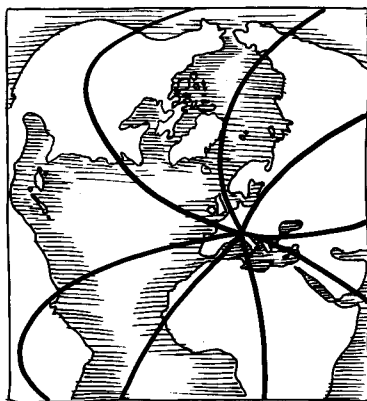
— *I cantastorie*: raccontano in musica le imprese dei tipi più interessanti della giornata, e le storie di cui sono venuti a conoscenza.

Scheda/4

PREGHIERA ALLA PARTENZA

Per ogni popolo una terra

Per ogni popolo il Signore ha preparato una terra. Oggi vogliamo imparare a sviluppare gli atteggiamenti giusti per scoprire e abitare la nostra terra, la casa del nostro popolo.



Dialogo

*Ieri, Signore, ho pensato al mio paese:
la chiesa, il campanile, la piazza, le vie,
la mia casa,
il campo sportivo, gli alberi, i giardini,
i campi attorno.*

*Un poco, Signore, ho sentito nostalgia.
Se dovessi restare per tanto tempo lontano,
mi dispiacerebbe.*

*Il fatto è, Signore,
che quello è il mio paese.
Ogni angolo mi è familiare,
mi ricorda qualcosa.*

*Qui ho incontrato per la prima volta Marco,
il mio migliore amico,
là vado di solito a giocare
con la mia compagnia.
Qui in chiesa, ricordi, Signore,
la mia prima comunione?
A quell'angolo, là in fondo alla strada,
in un incidente
è morto un mio compagno di classe.
Gli alberi, le case, le piazze
tutto mi è familiare,
ogni cosa mi parla di qualcuno.
E poi le persone che vi abitano:
molte le conosco, le saluto.
Mi fa piacere vederle:
...è la mia terra Signore.
Quella che tu mi hai regalato
perché potessi crescere felice.
Per ogni popolo
tu hai preparato una terra.
Spesso sono distratto,
cammino sulla terra
che mi hai donato per crescere,
come un turista disinteressato,
oppure come uno «sfruttatore»
che adopera tutte le cose che vuole,
magari rovinandole, senza mai ringraziare,
senza mai fermarsi ad ammirare.
Aiutami oggi, Signore,
a strapparmi dagli occhi questa benda
che mi impedisce di vedere
gli uomini e le cose.
Aiutami a guardare
ogni tua creatura con simpatia,
aiutami ad ammirare e a ringraziare.*

*Prima di partire con i miei amici,
questa mattina, Signore,
ti prego, ascolta la nostra canzone.*

Canto

Preghiera

*Come sei grande,
Signore Dio nostro!
La tua luce e la tua bellezza
riempiono l'universo.
Nel cielo sereno
vediamo il tuo sguardo,
il vento ci porta la tua voce,
anche il temporale ci parla di te.*

*Tu hai creato
la terra e gli oceani,
hai dato ordine ai monti e alle valli,
hai fatto scaturire
sorgenti e fiumi,
hai fatto crescere i boschi
e li hai riempiti
del canto degli uccelli.
Con la luna e il sole
riempi di bellezza e di vita
il giorno e la notte.*

*Ci hai dato
il cuore per amare
e il cervello
per completare l'opera tua.
Come sono grandi le tue opere,
Signore!
Come sono belle
tutte le tue creature!*

*Donaci sempre
la sapienza di vederti.
Donaci sempre la gioia di cantarti.
O Signore, nostro Dio,
come splende la tua grandezza
su tutta la terra!
Contemplo il cielo,
il mare, i monti:
osservo e ammiro
tutte le creature.
Signore, sei grande!*

*Se poi guardo l'uomo
che hai creato a tua immagine
non riesco
a trattenere la gioia.
Signore,
ci hai fatto poco meno di te:
intelligenti e capaci di amare.
Ci hai messo in grado
di dare un nome agli uccelli,
alle piante, alle stelle,
a tutte le tue creature.
Ci hai dato il potere
di trasformare il mondo
con la scienza e con l'arte.*

*Se poi entro in me stesso,
mi sento crescere
nel corpo e nello spirito.
Ascolto in me
la tua opera creatrice
e non riesco
a trattenere la gioia:
Signore Dio, sei grande davvero!*

SESTA TAPPA:
6. UNA STORIA DA SCOPRIRE



Una storia è una catena di giorni che sta attaccata a un giorno importante, una catena di fatti che sta attaccata a un fatto centrale, una catena di persone che si rifanno a una persona significativa.

I preadolescenti si sentono fortemente spinti verso la vita, il mondo, il «villaggio», ma, sia per il momento psicologico che vivono, sia per l'influsso della nostra società, sono malati di presentismo; vivono il presente ma non hanno canali adeguati che li mettano in comunicazione con il passato e li aiutino a progettare il futuro.

Senza radici e senza orizzonti sono facilmente preda della superficialità e del consumismo.

Nel *Piccolo Principe* si legge:

«...gli uomini? Ne esistono, credo, sei o sette. Li ho visti molti anni fa, ma non si sa mai dove trovarli. Il vento li spinge qua e là. Non hanno radici e questo li imbarazza molto...».

L'esperienza di oggi vorrebbe far percepire ai ragazzi che quando ci mettiamo a costruire il villaggio secondo lo stile di Gesù, entriamo in un lungo cammino, siamo quasi presi per mano da una lunga fila di persone, di fatti, di avvenimenti che partendo da Gesù di Nazaret, arrivano fino a noi e ci coinvolgono nel loro corso verso il futuro che Dio ha preparato: quasi un villaggio nuovo, una convivenza nuova dove ognuno sarà felice.

Se coloro che ci hanno preceduto sono riusciti a costruire «un po' di mondo nuovo», è segno che è possibile!

Ripensare al passato diventa quindi spinta per il futuro.

Ecco come si sviluppa la tappa.

□ Diapomontaggio che presenta in breve la «rivoluzione cristiana» e come questa è stata portata avanti lungo i secoli da uomini e donne fino ai nostri giorni (cf inserto di *Mondo Erre*: «La rivoluzione cristiana», e qualche «storia della Chiesa» adatta).

□ Ogni popolo ha a disposizione tutta la giornata per preparare una visualizzazione (mimo, drammatizzazione, canto, preghiera, scenetta...) della vita (o di alcuni momenti della vita) di un personaggio importante della storia della Chiesa.

Si può consegnare ad ogni gruppo una storia a fumetti della vita di alcuni santi.

I vari personaggi saranno scelti da epoche diverse per mostrare il cammino lungo i secoli del messaggio di Gesù.

□ Alla sera *la marcia del popolo di Gesù*: un tragitto, alla luce delle torce, con varie tappe intercalate da canti e preghiere. Ad ogni tappa un gruppo presenta il personaggio su cui si è preparato.

L'ultima tappa sarà a casa: ora i personaggi siamo noi.

7. SETTIMA TAPPA: SENZA FRONTIERE



Il preadolescente vive volentieri l'esperienza di gruppo, ma se non è presente un animatore adulto il gruppo corre vari rischi: i più forti e bravi prevalgono, i più deboli sono facilmente emarginati, presi in giro. I ragazzi hanno la tendenza a mettere in risalto i difetti fisici o di altra natura dei più deboli e di chi è diverso da loro. Anche all'interno della propria classe i preadolescenti si dividono facilmente in bande, in tribù spesso rivali tra loro. Le armi più usate di solito sono l'ironia, le beffe, le parolacce, i soprannomi. I capi tribù sono le ragazze più sveglie e di lingua pronta e i ragazzi più forti e prestanti. Gli altri fanno i «gregari», i «portaborse».

L'esperienza di oggi vuole aiutare i ragazzi a togliere le barriere, a guardare verso tutti, anche verso chi

è diverso da loro, con simpatia e accoglienza, anzi a mettersi a loro servizio per sperimentare dal vivo che Gesù aveva ragione quando diceva: «C'è molta più gioia nel dare che nel ricevere».

Al mattino: preghiera e riflessione introduttiva all'esperienza (*scheda /5*);

ospitare e servire per una giornata un gruppo di handicappati, oppure ospitare un gruppo di ragazzi;

o andare a vivere una giornata con i ragazzi di un grest, di una colonia;

oppure ospitare e ascoltare l'esperienza di qualcuno che ha provato a superare le barriere: un missionario, una famiglia che ha adottato un bambino straniero, persone a servizio di handicappati.

Scheda/5

SENZA FRONTIERE



Dal vangelo di Luca

Mentre Gesù si trovava in un villaggio, un uomo tutto coperto di lebbra gli venne incontro. Appena vide Gesù, si buttò ai suoi piedi e lo supplicò: «Signore, se tu vuoi, puoi guarirmi». Gesù lo toccò con la mano e gli disse: «Sì, lo voglio! Sii guarito!». E subito la lebbra sparì.

Da tempo l'uomo aveva lasciato la moglie, i figli, il villaggio. Così prescriveva la legge per i lebbrosi. Se incontrava qualcuno doveva gridare: «Impuro, impuro». La lebbra gli divorava il corpo, le mani, le labbra.

Quel giorno corse da Gesù, si fermò vicino a lui. Non gridò: «Impuro, impuro», come era prescritto. Disse: «Gesù, se vuoi, tu puoi guarirmi».

Gesù non fuggì. Davanti a quel volto, a quegli occhi, non innalzò barriere. Lentamente alzò il braccio e con la mano fece il gesto proibito: Gesù toccò il lebbroso. «Sì, lo voglio: guarisci!». Nessuno toccava un lebbroso. Era «di là della frontiera». Era un intoccabile. Gesù si fermò, e toccò un intoccabile. Per lui non ci sono frontiere: ama ugualmente chi è al di qua e chi è al di là.

Ieri, Signore, all'inizio della riunione, il nostro animatore aveva letto questo brano di vangelo. Io stavo riflettendo su tutte le frontiere che la gente si mette attorno per tenere lontano questo, per non incontrare quell'altro. In quel momento è arrivata in ritardo Mariella ed è andata diritta verso una sedia libera. Sul punto di mettersi seduta, Laura l'ha fermata, mettendo una mano sopra la sedia: «Scusa, è occupata per Gianna». Signore, cos'è che non funziona? Perché alcuni li consideriamo di qua e alcuni di là della nostra frontiera?

❖ Quelli oltrefrontiera

□ «Sono matta come te».

Laura B., insegnante di lettere in una scuola media della cintura milanese, racconta la storia di Dora, studentessa handicappata di scuola media: «Urla, colpi e mugolii rintronavano nel corridoio sul quale si affacciano le porte delle aule. Uscii e vidi la ragazza con gli occhi sbarrati e una scopa in mano che assaliva chiunque passava: bidelli, alunni, professori. Mi avvicinai sorridendo e senza darle tempo di riflettere, cominciai a raccontare una storiella buffa e irrazionale, inventata lì per lì, mimandola col viso e le mani. Mi guardò divertita e la crisi passò. Restarono solo il singhiozzo, le lacrime, il sudore. Questo è stato il mio incontro con Dora, una handicappata psichica che ha lasciato un segno profondo nella mia esistenza di madre e di insegnante.

Ci chiudevamo in un'aula e recitavo. Dopo ogni esibizione particolarmente riuscita, Dora mi dava di gomito e con aria complice mi diceva: "Sei un po' matta vero?". Io rispondevo "Sì" e allora Dora esplodeva di felicità. Il perché era semplice e straziante insieme.

Fuori, ma anche dentro la scuola, molti bambini la insultavano chiamandola matta. E il fatto che anch'io mi dichiarassi matta, la faceva sentire meno sola e soprattutto orgogliosa che anch'io, la professoressa, fossi come lei».

□ Lettera di un bambino di nove anni.

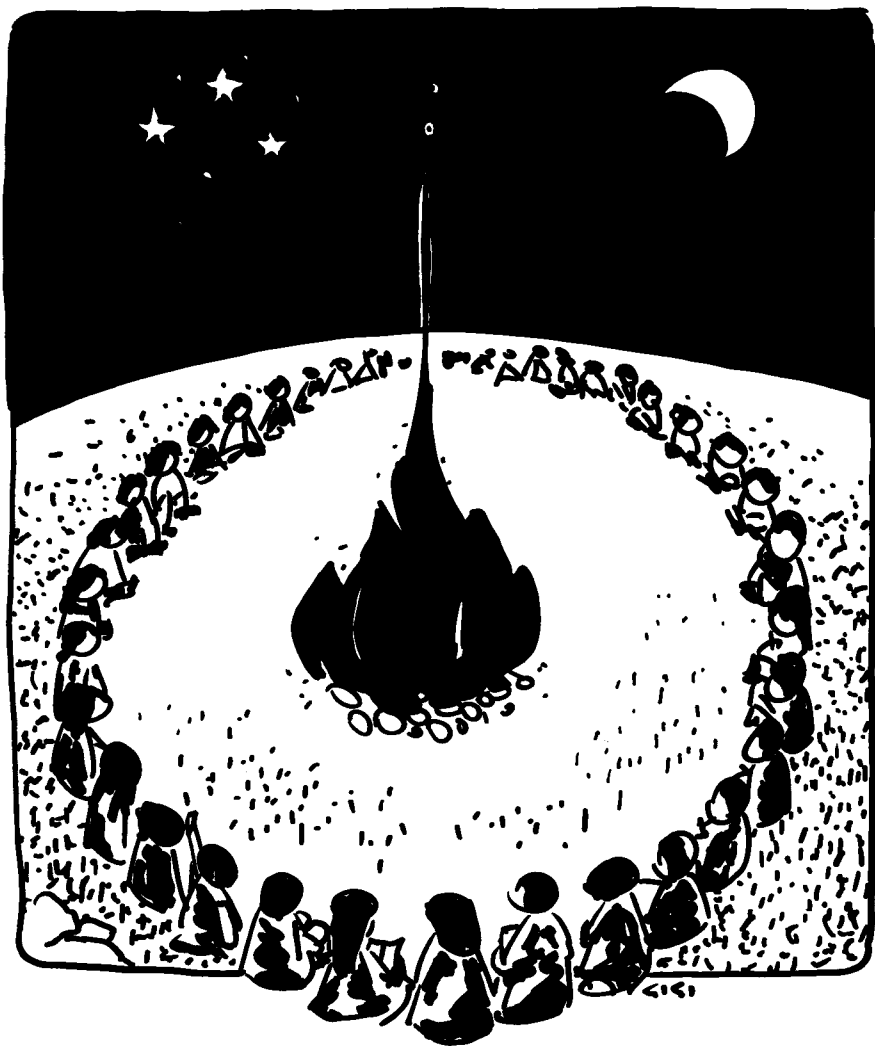
«Caro signor sindaco, io ho un nonno molto vecchio e malato e, siccome nell'ospedale dei vecchi non c'era posto, l'hanno messo al manicomio. Per farlo sembrare matto lo fanno cantare e lo mandano a letto con un cane di stoffa. Ieri sono andato a trovarlo e mi ha detto di scriverti che lui canta ma poi piange perché non è matto. Tu che ne pensi?».

□ Un povero.

«Dalla mia finestra ho visto un uomo povero con la barba e i capelli lunghi che chiedeva la carità sopra un marciapiede. È rimasto all'angolo della strada per tre giorni e tre notti senza mai mangiare. Ieri è piovuto e quell'uomo si è tutto bagnato ma è rimasto lì. Stamani si sono accorti che era morto con gli occhi aperti e le mani vuote».

L'O.N.U.P. non deve avere frontiere. Oggi proviamo ad abbatterle. Questa sera ci racconteremo cosa siamo riusciti a fare.

8. OTTAVA TAPPA: VEGLIA ALLE STELLE



Deve essere l'esperienza forte del campo, spiegata e preparata fin dai giorni precedenti e soprattutto il venerdì pomeriggio. Idealmente tutto il campo passa l'ultima notte in veglia e preghiera per prepararsi a costruire nella vita l'O.N.U.P.: una convivenza diversa.

A turno i ragazzi, uno per ogni gruppo contemporaneamente, vegliano un'ora ciascuno accanto al fuoco, ripensando al campo e formulando i loro progetti di impegno nel loro paese (*scheda/6*).

□ Prima della veglia far riconsegnare ad ognuno la propria carta d'identità con su scritte le osserva-

zioni dell'amico riguardo il proprio carattere e comportamento.

□ Dopo cena si inizia il falò: nella prima parte si sta allegri con canti e scenette; all'ora fissata si conclude l'allegria e con grande solennità si inizia la veglia: si danno tutti gli avvisi, si risponde a tutte le domande di spiegazioni perché fino al mattino dopo nessuno può parlare.

Con la recita del *Padre nostro* attorno al fuoco, inizia la «veglia alle stelle».

Il primo turno si ferma; tutti gli altri vanno a letto. Finito il proprio turno ognuno va a svegliare chi viene dopo di lui e così fino al mattino.

Scheda/6

VEGLIA

Sentiero delle stelle

Ora tutto è silenzio.

*I rumori che ci assorbono
durante il giorno, tacciono.*

I lavori degli uomini riposano.

Concètrati... ascolta... prega.

*Ogni volta che senti maturare qualcosa nel tuo animo,
fermati e scrivi la tua preghiera,
la tua lode, o le tue riflessioni, i tuoi progetti.*

Ascolta!

Non tutto è silenzio.

*Il rumore del vento
che scivola leggero tra le foglie,
il canto di un uccello notturno,
l'abbaiare di un cane lontano...
...nel cerchio di luce del fuoco
qualche insetto cammina silenzioso nell'erba.*

Il bosco è tutto un fremito di vita.

Prova a «dare voce» a questa vita.

Signore, quanto sei grande...

quanto sei sapiente

hai pensato con bontà ad ogni cosa,

ti preoccupi

di ogni tua creatura.

Hai pensato con tenerezza anche a me.

*Hai preparato questa notte perché potessi parlare con te
e scriverti la mia canzone...*

Osserva le stelle!

Quante saranno?

Nello spazio infinito brillano da milioni di anni.

L'autore di un salmo, tremila anni fa, le osservò estasiato, poi scrisse:

«Signore nostro Dio
quando contemplo un limpido cielo stellato,
quando mi incanto estasiato
nel biancore irreal di una notte di luna
e penso che tutto l'universo è creato da te,
non posso non ripetermi:
Cos'è mai un uomo,
così piccolo e fragile,
perché ti ricordi sempre di lui
e lo tratti con tanta tenerezza?».

Da quaggiù le stelle sembrano puntini minuscoli e fermi,
ma sono corpi immensi
lanciati a velocità vertiginosa.
Il Signore ha pensato un sentiero per ogni stella,
un posto per ciascuna
e tutto si muove armoniosamente.
Anch'io ho il mio sentiero,
segnato da Dio per il bene di tutti.
Che sentiero ho percorso quest'anno?
Che strada farò l'anno prossimo?
Sto occupando il mio posto nel «villaggio del mondo»?

□ Poco lontano di qui

I miei amici e le mie amiche, riposano.

Io invece, nella notte, sto facendo il mio turno di veglia.

Penso a loro...

penso agli altri ragazzi della mia parrocchia.

Alcuni mi sono simpatici... altri meno.

Tuttavia io ho qualcosa da donare a loro

e qualcosa da ricevere da loro...

Riuscirò con loro a costruire l'O.N.U.P.,

un modo nuovo di stare assieme, senza frontiere?

*Riusciremo a dare l'esempio di un gruppo di ragazzi e ragazze
moderni e... felici di stare assieme,*

secondo lo stile di Gesù?

9. GIORNATA DELLA PARTENZA



La messa conclusiva vuole essere non la fine del campo, ma l'inaugurazione dell'O.N.U.P. (di una maniera nuova di stare insieme) che ogni ragazzo andrà a costruire nel

proprio paese, sentendosi unito a tutti gli altri ragazzi che faranno altrettanto, in molti altri paesi e ambienti di vita.

CELEBRAZIONE

Inaugurazione, non conclusione

Oggi finisce il grande gioco del campo, ma non finisce il campo: da oggi iniziamo a costruire nella vita. Abbiamo cercato di costruire un modo nuovo di stare assieme, abbiamo sperimentato la fatica e la gioia di camminare, di condividere, di donare, di essere «paese» secondo il «sogno» di Gesù di Nazaret.

Questo sogno oggi si chiama Chiesa. È qui che vediamo le prime realizzazioni del «paese» di Gesù di Nazaret. Rimocchiamoci le mani, c'è lavoro anche per noi.

□ *Lettura: Rm 12,2-18.*

□ *Mio compagno di viaggio.*

Non mi stancherò mai di ripetere: se sono giunto a questo punto non è merito mio, è dono del Signore.

Non smetterò mai di ringraziarlo! Sono orgoglioso di Dio, del suo modo di agire per noi.

Vorrei che ve ne rendeste conto

soprattutto voi che vi sentite deboli e avete complessi d'inferiorità:

trovereste motivi per essere contenti.

Da alcuni anni mi sono deciso ad approfondire la fede, superando quella religiosità nebulosa che mi trascinavo dai tempi dell'infanzia.

Ho voluto conoscere Dio, farne esperienza personale, e lui mi è venuto incontro, ha dissipato tutti i miei dubbi.

Amici miei, ritroviamoci insieme, voglio comunicarvi quello che ho scoperto nella mia esperienza.

Volete dare alla vostra vita una pienezza,

uno stile da vero credente?

Imparate ad ascoltare molto, a parlare poco,

così spariranno giudizi, pettegolezzi, invidie.

Non siate egoisti,

mettendovi al centro di tutto, ma amate e servite gli altri con semplicità.

□ *Vangelo: Gv 15,6-17.*



il
sacro
cerchio
del popolo
delle praterie

Camposcuola estivo per preadolescenti

Indicazioni per l'animatore

Per un ragazzo delle medie un campo estivo non è cosa da poco. Soprattutto se in parrocchia c'è ormai la tradizione, il campo diventa qualcosa di atteso.

I racconti del campo, poi, passano di annata in annata tra i ragazzi e possono essere una occasione forte per identificarsi con una memoria comune. L'essere lontano da casa, magari per la prima volta, sentirsi più indipendente, dover arrangiarsi, stare così a lungo con amici coetanei magari in un ambiente suggestivo certamente diverso dal solito, sono tutti motivi che rendono il campo agli occhi di un preadolescente una esperienza importante, carica di emotività; è quindi un'occasione forte per aiutare il ragazzo a identificarsi con una comunità vitale, ad acquisire il senso di appartenenza. Di questo hanno particolare bisogno i preadolescenti di oggi, poiché la loro religiosità, come ci ha rivelato *L'età negata*, sta passando «dall'altare alle colonne, al gruppo, al campo sportivo».

Il progetto di animazione pastorale che stiamo portando avanti in diocesi considera l'educazione dell'«area del noi», cioè dello stare assieme, del gruppo, come uno dei punti privilegiati su cui lavorare.

Imparare a stare assieme con un certo stile, identificandosi con un gruppo in cui circolano valori vitali, ci sembra uno dei punti cardine nell'educazione dei preadolescenti.

Dentro il gruppo il ragazzo imparerà a scoprire se stesso, ad aprirsi all'altro, a collaborare. Scoprirà pian piano che gli altri sono diversi da lui, che bisogna accettarli, anzi che la felicità viene dal sentirsi in armonia con gli altri.

Questo campo, oltre che per «l'area del noi», offre vari spunti per educare il ragazzo ad andare «oltre», a non fermarsi ai suoi interessi e bisogni immediati, a fare spazio anche agli altri; non solo, ma ad accorgersi che c'è Qualcuno che abita la sua vita.

C'è un mistero più grande di noi che ci avvolge, che noi non possiamo dominare e manipolare a piacimento, ma solo scoprire e ammirare; una armonia grande e misteriosa che lega assieme gli uomini, gli animali, le cose.

In questa grande armonia scopriamo il volto di un Padre che ci ama; le tracce e i segni che rinviano al Dio di Gesù.

Il campo si riallaccia sempre agli itinerari diocesani per le medie: riprende, amplifica e presenta in altre forme, alcuni valori che i ragazzi già hanno scoperto e vissuto durante l'anno o che troveranno nell'anno successivo (più specificatamente è una attualizzazione del terzo nucleo di tutti e tre gli itinerari).

L'ESPERIENZA CHE VOGLIAMO EVANGELIZZARE

Il preadolescente è un ragazzo... «rotto»!

Gli si è rotta l'armonia del bambino. Sa che non è più bambino, ma non sa ancora chi è.

In questo frattempo vive a pezzetti.

Le esperienze nella sua giornata si allineano una dopo l'altra, ma lui non riesce a fare unità. La partita, l'ora di inglese, l'ora di danza, il giro in bici, il catechismo... si allineano con la stessa importanza una vicina all'altra.

Non è ancora capace di riflettere su queste esperienze, di valutarle. Si potrebbe dire che è preso dalle varie esperienze più che viverle. La sua vita è, come si dice, ad arcipelago.

Spesso poi, all'interno delle varie attività che gli si propongono, il ragazzo vive relazioni di competitività, di individualismo, di consumismo che lo spezzettano ancora di più.

Di solito, un grosso aiuto per incominciare a fare unità nella sua vita, a «darsi un centro» attorno a cui costruirsi, è la vita di gruppo.

È dentro un gruppo che il ragazzo incomincia a riflettere sulle esperienze, quindi a capirle più profondamente, a valutarle. Il fatto che il suo gruppo scelga una cosa e ne rifiuti un'altra spinge anche lui a fare delle scelte. Se nel gruppo ci sono valori grossi, si esercita a fare unità attorno a questi valori. Il gruppo diventa il punto di riferimento attorno a cui fare unità.

Vivendo esperienze di protagonismo, esercitando vari ruoli, ricevendo approvazioni e disapprovazioni, piano piano impara a smussare gli angoli del suo carattere, a farsi dei punti di vista, a dare importanza ad alcune cose... a farsi una sua personalità.

È questa iniziale esperienza di unificazione attraverso il gruppo che vorremmo evangelizzare.

Potremmo allora così esprimere la *meta educativa di questo campo*:
Aiutare il ragazzo a percepire il mondo e l'umanità come una grande armonia, nella quale prendere posto e alla quale portare il proprio contributo con atteggiamenti fraterni.

Per raggiungere questa meta vogliamo abilitare (obiettivi) i ragazzi a:

- prendere coscienza delle cose che rovinano l'armonia;
- superare atteggiamenti di consumismo, individualismo, competitività;
- vivere momenti di gratuità, di lode, di contemplazione, di festa;
- vivere momenti di protagonismo a servizio dell'armonia della vita di gruppo e di comunità.

LA BUONA NOTIZIA DA DARE

□ «Dio vide che era cosa buona»: questo il ritornello con cui inizia la Bibbia.

Questo sguardo buono che avvolge tutte le cose, racchiude il sogno di Dio sul mondo e sull'uomo.

Ricorrendo a un'immagine, si potrebbe dire che il progetto di Dio sull'uomo è che questi viva la terra come abitazione fraterna.

Nell'esperienza biblica il mondo creato è concepito come compagno e amico dell'uomo. Quindi né dominio né sfruttamento ma cooperazione e rispetto.

L'alienazione dell'uomo moderno è nell'aver invertito radicalmente questo rapporto amichevole e paritario con la natura, da partner ridotta a oggetto e da parola vivente a cosa indifferente.

Il risultato di tutto ciò lo possiamo toccare con mano nel disastro ecologico in atto.

□ Ma ancora più distruttivo del rapporto con la natura è quello che l'uomo di oggi intrattiene con i suoi simili: questi, invece che amici e compagni di viaggio, sono configurati e interiorizzati come presenze ostili da avversare e dominare, e se necessario eliminare.

I sociologi, riferendosi alla nostra società, parlano di «neocorporativismo»: ogni gruppo si schiera contro gli altri per difendere i propri privilegi e conquiste.

□ La riconciliazione con la natura e con i propri simili attraverso il recupero dell'autonomia e del valore amicale, non si limita a un livello psicologico o estetico (commuoversi di fronte alla bellezza del creato o sentirsi gratificati al pensiero di avere degli amici), ma deve tradursi in sentimento e impegno etico.

Essere riconciliati con la natura e con i propri simili significa rinunciare alla logica del possesso, dell'accaparramento e vivere i beni della terra nella logica della gratuità e della condivisione.

È questo il progetto di Dio sull'uomo e sulla natura.

Là dove questo progetto viene accolto, la terra diventa feconda di frutti e di senso; là dove il progetto di Dio viene tradito, la terra diventa luogo di ingiustizia e di violenza.

È questo il messaggio sotteso alla *categoria dell'alleanza*, categoria centrale nell'esperienza ebraico-cristiana e che un testo classico come *Dt 11,13-17* riassume con queste parole:

«Ora, se obbedirete diligentemente ai comandi che oggi vi do, amando il Signore vostro Dio e servendolo con tutto il cuore e con tutta l'anima, io darò al vostro paese la pioggia a suo tempo: la pioggia di autunno e la pioggia di primavera; perché tu possa raccogliere il tuo frumento, il tuo vino e il tuo olio; farò anche crescere nella tua campagna l'erba per il tuo bestiame; tu mangerai e sarai saziato.

Starete in guardia perché il vostro cuore non si lasci sedurre e voi vi allontaniate servendo dèi stranieri o prostrandovi davanti a loro».

Questo testo pone una condizione inderogabile perché la terra sia feconda: la docilità al volere divino che esige amore e giustizia per tutti e soprattutto per i più poveri.

Questo è il sogno di Dio sull'uomo e sul mondo e la Bibbia ci dice che Dio non si è rassegnato a vederlo spezzato. Piano piano sta lavorando per ricondurre tutto a unità: san Paolo ci informa che tutto il creato, assieme a noi, sta aspettando, come nelle doglie del parto, di essere completamente liberato (*Rm 8,22-23*).

□ La comunità cristiana, il gruppo, sono il luogo dove si vede in anticipo questo sogno di Dio che sta realizzandosi.

La fraternità e l'accoglienza che vengono ricercate nella comunità sono i primi pezzi di questo grande e armonioso progetto che sarà completo alla fine, quando ci saranno cieli nuovi e terra nuova.

Lo stare assieme del cristiano è guidato dalla «legge nuova», la legge che crea armonia e fraternità.

□ Il preadolescente si sente attratto verso il mondo ma ne ha paura; lo vede attraversato da violenze, da egoismi, da consumismo. Lui stesso ne fa esperienza anche tra i coetanei.

C'è il pericolo che resti ferito, pessimista, o che si lasci condurre dalla mentalità rassegnata di chi è convinto che tanto non si può fare niente.

Dentro questa esperienza dei ragazzi vogliamo dire la buona notizia. Il campo diventa quindi un cammino di riconciliazione: con Dio, con la natura, con gli altri, con se stesso. Un tentativo di fare unità.

INDICAZIONI DI METODO



Giocare l'avventura

Il gioco per un ragazzo delle medie è una situazione che ha una particolare carica educativa. Quando il gioco è «a tema» il preadolescente può sperimentare, in una situazione particolare, il valore che l'educatore vuole proporre.

Il sentiero del gioco

Il gioco, collocato nell'area dell'esperienza sociale, appare una situazione particolarmente favorevole per abilitare il preadolescente a sperimentare la sua capacità di vivere «entro le regole», nella convenzionalità e nei limiti stabiliti socialmente; ma anche, all'opposto, a superare tutto ciò che è stabilito rigidamente oltre la convenienza e la necessità, attraverso la liberazione del gratuito, del fantastico, dell'inedito.

Il gioco non è solo una risorsa di tipo metodologico, in quanto strumento, tecnica, attività. Abilitare al gioco, in quanto luogo di esperienza sociale e creativa, è anzitutto un obiettivo.

Il gioco da «giocare insieme», oltre che esercitare la funzione compensa-

toria e liberatoria troppo spesso esaltata, diventa l'occasione in cui il preadolescente sperimenta modalità insolite (perché più morbide e più elastiche) di relazione sociale e di comportamento. Attraverso di esso esplora possibilità di comportamento e di relazione «oltre» i limiti reali delle relazioni e comportamenti quotidiani.

Nel gioco si abilita a sperimentare la convenzionalità delle regole sociali da codificare insieme e a verificare la propria capacità di «stare alle regole del gioco», senza barare. Ma apprende anche a sperimentare la trasgressione, la relatività, la possibilità di una loro modifica in rapporto alle esigenze delle persone e ai fini sociali.

Giocare diviene una esperienza simbolica capace di riassumere la personale decisione di rischiare nel «giocare la propria vita insieme», nella grande avventura del noi.

Il campo è pensato come «un grande gioco» che dura una settimana, una avventura, colorata di quel po' di straordinario che entusiasma i preadolescenti.

L'esperienza insegna che questa ambientazione fantastica e avventurosa è una efficace modalità per far partecipare il ragazzo e fargli vivere intensamente i valori; per far scattare in lui una specie di «registrazione in memoria» del campo come di una esperienza ricca e indimenticabile e da raccontare nel tempo.

PERCHÉ GLI INDIANI D'AMERICA?

Il senso dell'unità profonda e inscindibile tra l'uomo, la natura e gli animali, era particolarmente profondo tra questi popoli. Avevano una profonda spiritualità dell'armonia universale che simbolicamente raffiguravano nel «*Sacro Cerchio*».

Dal rispetto del Sacro Cerchio veniva la vita.

Quando l'uomo bianco con la sua avidità e violenza ruppe il Sacro Cerchio, la vita morì.

Per comprendere meglio si vedano i testi riportati alla fine (cf anche ENZO BRASCHI, *Il popolo del Grande Spirito*, Mursia 1986, soprattutto pp. 267ss).

L'avventura indiana del campo dà voce e colore ad alcune esperienze e problematiche quotidiane del preadolescente.

L'annuncio della parola di Dio diventa un allargamento, una correzione, o un approfondimento di questa esperienza che il ragazzo intensamente vive.

IL METODO

Il metodo che proponiamo vorrebbe aiutare gli animatori a organizzare un campo che non sia «a parentesi»: la parentesi della riflessione, quella della ricreazione, quella della preghiera.

Non ci dovrebbe essere il momento della proposta e poi quelli della libertà, con la probabilità che i ragazzi vivano i primi come tasse da pagare per poi poter giocare e divertirsi. Tutto il campo dovrebbe essere unificato da una chiara proposta educativa, sperimentata e interiorizzata nel gioco, nella riflessione, nella celebrazione e in tutte le attività.

Il metodo potrebbe essere articolato in queste tre fasi:

- far vivere ai ragazzi un'esperienza, un'avventura che li coinvolga completamente;
- riflettere^{si} su quanto vissuto, «allargandolo» e comprendendolo alla luce della parola di Dio;
- dare espressività simbolica a tutto questo in una celebrazione.

A questo scopo abbiamo preparato alcune schede che possono essere date di volta in volta ai ragazzi e che possono servire per la riflessione, per la discussione o per la celebrazione; a volte per far partire e a volte per fare sintesi dell'esperienza.

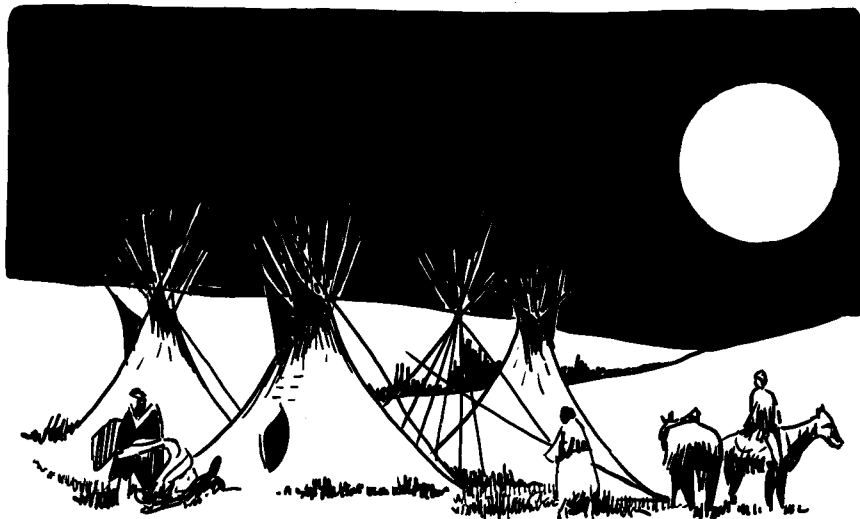
GLI ANIMATORI

È indispensabile che gli animatori vivano per primi l'avventura e i valori che essa propone; non se ne stiano ai bordi a guardare, ma in ogni momento con entusiasmo siano inseriti nel grande gioco del campo, con l'occhio attento perché tutti i ragazzi possano seguirli.

A questo scopo ogni animatore deve avere ben chiara la meta e gli obiettivi del campo, e inoltre ogni gruppo animatori dovrà aver progettato i necessari adattamenti senza cedere alla pigrizia di «eseguire» il campo come qui è scritto.

Queste sono proposte scritte sulla carta, tocca al gruppo animatori ripensarle e riformularle a misura dei «loro» ragazzi e del loro progetto.

1. *I preparativi per fuggire dalla riserva*



Il campo può iniziare normalmente con l'arrivo, la divisione in gruppi e il lancio della prima attività. Ma potrebbe anche iniziare in maniera più avvincente per i ragazzi, una settimana prima, come una «fuga», prima preparata poi attuata.

I vantaggi:

- far già entrare i ragazzi nel clima e nell'ambientazione del campo;
- farli sentire fin dall'inizio protagonisti;
- mettere in sintonia il loro naturale desiderio di «uscire», di lasciare la famiglia, di far da soli, con questa avventura;

— dividerli già a casa e permettere loro di arrivare al campo in clima di gruppo.

L'esperienza potrebbe essere-organizzata così:

Una settimana prima del campo si indice una riunione con i ragazzi per aiutarli a capire il campo. Potrebbe esserci un primo momento nel quale vengono presentate alcune caratteristiche del campo soprattutto se è la prima volta che i ragazzi lo vivono «ambientato».

Poi in un secondo momento, attraverso mimi, ombre cinesi e sceneg-

giatura adatta, vengono introdotti nel clima fantastico del campo, attraverso la comunicazione di un messaggio dal tono seguente:

«I bianchi ci hanno chiuso in recinti, ci hanno messo in riserve.

Vogliono costringerci a vivere come loro.

Questo non è bene per noi.

Organizziamo una fuga.

Attenzione a non farci scoprire dagli uomini bianchi!

Entro pochi giorni ognuno, in gran segreto, riceverà ordini dai capi tribù e dall'uomo del Grande Spirito».

□ Si invierà un messaggio in codice (sul tipo di quello riportato nella scheda/1) a ogni partecipante, dividendo i ragazzi in tribù.

Dovranno trovarsi in gran segreto senza che gli altri se ne accorgano, ogni tribù in un luogo diverso, per organizzare la fuga. Le cose da preparare possono essere: tenda indiana, totem della tribù, totem personale, vestito da indiano, tamburi...

I nomi delle tribù: Sioux, Apache, Comanche, Navajo, Cheyenne, Chippewa, Crow, Dakota, Cherokee, Huroni...

Scheda/1

MESSAGGIO SEGRETO



*Sono accadute cose che non piacciono al popolo degli Indiani.
I bianchi ci hanno chiuso in recinti, ci hanno messo in riserve.
Vogliono che impariamo a vivere come loro.*

Ma questo non è bene per noi.

*Noi siamo nati nella prateria dove il vento soffia libero
e non vi è nulla che spezzi i raggi del sole.*

*Siamo nati dove non ci sono recinti
e ogni cosa respira liberamente.*

Attorno a noi vediamo egoismi.

I bianchi non si amano, si combattono e si imbrogliano tra di loro.

Noi non vogliamo vivere così.

Fuggiamo nella prateria per vivere secondo le nostre antiche leggi.

Tu fai parte della gloriosa tribù degli _____

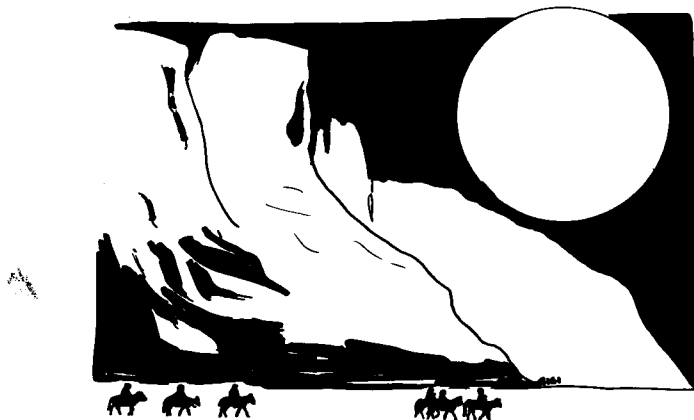
Per organizzare la fuga del nostro popolo, trovati il giorno

Luogo _____

Non parlare con nessuno, non tradire la tribù. Ti aspetto.

Il Capo Tribù e l'uomo del Grande Spirito

2. *La fuga*



La sera della fuga ogni tribù parte per conto proprio, senza farsi vedere dagli altri; per questo è opportuno scegliere orari diversi di partenza per le varie tribù.

Si stabilisce un'ora tale per cui l'arrivo alla meta avvenga nel buio della notte.

I ragazzi vengono depositati dai mezzi di trasporto prima della meta, e dovranno percorrere alcuni chilometri di strada a piedi.

Il Capo tribù li istruirà opportunamente: dovranno raggiungere le grandi praterie senza farsi accorgere dagli uomini bianchi che li stanno seguendo e aspettando vicino al confine, per ricondurli nelle riserve.

□ Per prima cosa il Capo tribù li guida a scoprire, nascosta da qual-

che parte, la «pelle» della «saggezza della tribù» (*Scheda/2*), senza la quale non si arriverà mai nelle grandi praterie. Si tratta di accogliere gli insegnamenti che «i padri» hanno lasciato.

Questo può diventare il primo momento di riflessione per capire ciò da cui si vuole fuggire: gli atteggiamenti negativi dello stare insieme che vengono messi in discussione.

□ Arrivata al campo (meglio se situato in un bosco) senza farsi notare dagli uomini bianchi, la tribù fa segnali all'uomo del Grande Spirito che li sta aspettando; egli, per vie nascoste e insolite, li fa entrare nella nuova sede, qui, in gran segreto, si accampano, cenano al sacco e passano la notte.

Scheda/2

I SAGGI RACCONTANO



«Le vaste praterie, le belle colline e i fiumi serpeggianti non erano "selvaggi" ai nostri occhi. L'uomo bianco trovava la natura selvaggia e solo ai suoi occhi la terra era infestata di animali "selvaggi" e di genti "selvagge". A noi la terra pareva dolce e vivevamo con tutte le cose buone che ci mandava il Grande Spirito. La terra cominciò a divenire ostile all'arrivo dell'uomo barbuto venuto dall'Est che afflisse noi, le nostre famiglie, il nostro popolo, di ingiustizie insensate e brutali». (Il capo Orso in piedi)

«In altri tempi eravamo felici nella nostra terra e di rado pativamo la fame, perché allora bipedi e quadrupedi vivevano insieme come parenti, e c'era abbondanza per loro e per noi». (Alce Nero)

«La terra fu creata con l'aiuto del sole, e tale dovrebbe restare... La terra fu fatta senza linea di demarcazione, e non spetta all'uomo dividerla...»

Vedo che i bianchi in tutto il paese accumulano ricchezze e vedo il loro desiderio di darci terra priva di valore... La terra e io siamo dello stesso parere. Le dimensioni della terra e le dimensioni dei nostri corpi sono le stesse... Io non dico che la terra è mia per disporne a capriccio. Chi ha diritto di disporne è colui che l'ha creata».

(Capo Joe)

«Ho sentito raccontare che l'uomo bianco vuole rinchiuderci in una riserva, vicino alla montagna. Io non voglio andarci. A me piace scorrazzare nella prateria. Lì mi sento libero e felice; quando ci stabiliamo in un posto diventiamo pallidi e moriamo.

Ho messo da parte la lancia, l'arco e lo scudo; mi sento sicuro davanti a voi. Non ho menzogne nascoste sul mio conto.

Molto tempo fa questa terra apparteneva ai nostri padri; quando risalgo il fiume, vedo accampamenti di soldati sulle sue rive. Questi uomini tagliano i boschi, uccidono i bisonti... E quando vedo questo divento triste.

L'uomo bianco è diventato un bambino che uccide senza riflettere e non mangia? Quando gli uomini rossi uccidono i cervi, le lepri, i bisonti, lo fanno per poter vivere e scacciare lo spirito della fame».

(Capo Satanta)

«Avete detto che volete metterci in una riserva, costruire case e darci tende per gli stregoni. Io non voglio queste cose. Sono nato nella prateria, dove il vento soffia libero e nulla spezza i raggi del sole. Sono nato dove non vi sono recinti e dove ogni cosa respira libera. Voglio morire lì e non tra i muri. Conosco ogni corso d'acqua e ogni bosco di questo territorio. Ho cacciato e vissuto qui. Come i padri prima di me, sono vissuto felice».

(Dieci orsi)

3. *Trappole sul sentiero*



L'obiettivo della giornata è quello di far sperimentare che esistono certi atteggiamenti che sono come trappole sul sentiero. Se ci si casca dentro, non si riesce più a realizzare un modo felice di vivere; si ricade invece nello stile di vita degli «uomini bianchi».

Si presterà attenzione a che le tribù vivano tutta la giornata separate tra loro. Dovrebbero sperimentare, attraverso il gioco, solo relazioni di rivalità, di inimicizia, di concorrenza, in maniera un po' esasperata, cosicché alla fine sia più evidente l'urgenza di mettere in discussione questi atteggiamenti.

Il momento di riflessione e di confronto con la «parola dei saggi» approfondirà e rielaborerà questa esperienza.

Le attività della giornata possono articolarsi nel modo seguente.

Dapprima avviene la *divisione del territorio* (bosco) in parti disuguali. L'uomo del Grande Spirito conduce ogni tribù sul suo territorio fin dal mattino presto, senza permettere che le diverse tribù si incontrino.

Quando ciascuna tribù ha preso possesso del proprio territorio, vie-

ne comunicato il *motivo di guerra*: in tutta la grande prateria assumerà il comando la tribù che sarà riuscita a conquistare il territorio più vasto e il maggior numero di prigionieri.

Si dà il via alle ostilità.

Queste le regole del gran «gioco di guerra» (una specie di «grande tattica»).

Ogni tribù si è costruita il proprio «totem», simbolo del comune legame della vita che fa di ognuno un membro del popolo della tribù, e ciascun indiano porterà con sé il proprio totem personale (simbolo di appartenenza alla vita di una tribù). Durante la grande caccia, qualora un indiano venga «colpito» (toccato col totem) da un indiano di una tribù avversaria, fuori del proprio territorio, sarà fatto prigioniero. E prigioniero resterà fino a quando la sua tribù di appartenenza non lo «riscatterà».

Una tribù potrà anche rapire il totem di una tribù avversaria: in tal caso questa sarà fatta prigioniera al completo e potrà «riscattarsi» soltanto cedendo parte del proprio territorio.

Ogni tribù si troverà in condizione di doversi difendere e dover attaccare tutte le altre.

Anche il pranzo sarà consumato all'interno della propria tribù.

Gli animatori «soffieranno sul fuoco», immedesimandosi nel gioco e tentando di acutizzare il conflitto

con tutta la loro furbizia ed esperienza messa a servizio della causa di guerra.

Una regola dovrà essere quella di non fare alleanza, perché ogni tribù dovrà fare per sé.

□ Nel pomeriggio, al momento opportuno, si proclamerà una «tregua» e si convocherà la grande assemblea di tutte le tribù.

Lì emergerà il disagio: si sottolineeranno i comportamenti e gli aspetti negativi, si darà sfogo al malcontento e all'affiorare dei litigi.

L'uomo del Grande Spirito condurrà alla coscienza della realtà le tribù degli indiani: sono diventate come il popolo degli uomini bianchi, e il malcontento, l'ostilità, la prepotenza degli uni sugli altri ha guastato la loro vita. Per questo egli richiamerà le antiche parole dei saggi e solleciterà le tribù a riscoprire le loro più vere tradizioni e la saggezza della loro storia passata (rimando alla *scheda/2*).

Vengono perciò raccontate le antiche tradizioni e viene proposta la costruzione del «Sacro Cerchio della Nazione».

□ Ogni membro di una tribù indossa il costume da indiano e si dipinge il corpo con i segni di appartenenza comune, per prepararsi adeguatamente a un importante rito comune: la *danza del Cerchio*.

Radunatesi tutte le tribù nella pianura, si dà il via alla danza collettiva.

va: iniziano gli animatori, poi mano i ragazzi si uniscono a loro e imparano il passo della danza, fino a che si forma un solo unico grande cerchio che canta e ritma in canto a passo di danza.

□ Successivamente si riuniranno tutte le tribù nella «Tenda del Gran Consiglio» (una grande tenda adobbata all'indiana o un salone ad-

dobbato in modo tale che richiami una tenda indiana) per approfondire insieme il significato del «Sacro Cerchio» e scoprire i valori che staranno alla base del nuovo stile di vita comune delle tribù: fraternità, condivisione, rispetto e aiuto reciproco, armonia con la natura.

Per questo ci si potrà servire della apposita scheda (cf *scheda/3*).

Scheda/3

IL SACRO CERCHIO DELLA NAZIONE



Parole sapienti

Le tribù ascoltano le parole sapienti che giungono da lontano.

Avete osservato che tutto ciò che un indiano fa è in un cerchio, e questo perché il potere del Mondo sempre lavora in circoli, e tutto cerca di essere rotondo. Nei tempi andati, quando eravamo un popolo forte e felice, tutto il nostro potere ci veniva dal Cerchio Sacro della nazione, e finché quel cerchio non fu spezzato, il popolo fiorì.

L'albero fiorente era il centro vivente del cerchio, e il cerchio dei quattro quadranti lo nutriva. L'est dava pace e luce, il sud dava calore, l'ovest dava la pioggia, e il nord, col suo vento freddo e potente, dava forza e resistenza. Questo sapere ci veniva dal mondo dell'aldilà, con la nostra religione.

Tutto ciò che il Potere del Mondo fa, lo fa in un cerchio. Il cielo è rotondo, e ho sentito dire che la terra è rotonda come una palla, e che così sono le stelle. Il vento, quando è più potente, gira in turbini. Gli uccelli fanno i loro nidi circolari, perché la loro reli-

gione è la stessa nostra. Il sole sorge e tramonta sempre in un circolo. La luna fa lo stesso, tutt'e due sono rotondi. Perfino le stagioni formano un grande circolo, nel loro mutamento, e sempre ritornano al punto di prima.

La vita dell'uomo è un circolo, dall'infanzia all'infanzia, e lo stesso accade con ogni cosa dove un potere si muove. Le nostre tende erano rotonde, come i nidi degli uccelli, e inoltre erano sempre disposte in circolo, il cerchio della nazione, un nido di molti nidi, dove il Grande Spirito voleva che noi covassimo i nostri piccoli. (Alce Nero della tribù dei Sioux)

Slogan

*Grande Spirito, quanto sei grande!
Per ogni cosa hai pensato il suo posto!
Tutto si compone
nell'armonia del Grande Circolo.*

Preghiera di tutta la nazione

Salmo 103: tutta la creazione canta.

*Loda il Signore, anima mia:
Signore, mio Dio, quanto sei grande!
Sei rivestito di potenza e splendore
sei avvolto di luce, come in un manto.*

*Tu stendi il cielo come una tenda,
costruisci sulle acque la tua casa,
fai delle nubi il tuo cocchio,
cammini sulle ali del vento;
fai dei venti i tuoi messaggeri,
dei fulmini i tuoi servitori.*

*Hai fissato la terra su solide basi,
l'oceano l'avvolgeva come un manto;
le acque raggiungevano le cime dei monti,
alla tua parola si sono ritirate:
emergono i monti, si formano le valli,*

*esse si ritirano fino al luogo che tu hai fissato.
Hai segnato un confine al mare,
non tornerà a ricoprire la terra.*

*Fai scaturire i ruscelli sulle montagne,
scorrono nelle valli,
alle loro sponde vengono le bestie della campagna,
e le zebre vi placano la loro sete.
Intorno fanno nidi gli uccelli,
che cantano tra le fronde.*

*Dall'alto dei cieli fai piovere sui monti,
e non fai mancare alla terra
l'acqua necessaria;
fai crescere l'erba per i greggi,
e i frutti delle piante
che l'uomo coltiva.*

*Così la terra gli dà da vivere:
il vino che gli rende il cuore allegro,
l'olio, che fa brillare di gioia il suo volto,
il pane, che lo riempie di forze.*

*Per segnare le stagioni hai fatto la luna,
e il sole, che è puntuale al suo tramonto;
stendi le ombre, e viene la notte:
le bestie della foresta escono dalle tane,
ruggiscono i leoni, in cerca di preda,
e aspettano da te il loro cibo;
sorge il sole, si ritirano nelle loro tane,
allora l'uomo s'avvia al suo lavoro
e fatica dal mattino fino alla sera.*

*Come sono grandi le tue opere, Signore.
Le hai fatte tutte con sapienza.
Sei davvero un grande artista!*

Noi siamo una parte della terra

*Sappiamo che l'uomo bianco non comprende i nostri costumi.
Tratta sua madre, la terra, e suo fratello, il cielo, come se fossero*

semplicemente cose da prendere e vendere come si fa con i montoni o con le pietre preziose. Il suo appetito divorerà tutta la terra e a lui non resterà che il deserto.

Non esiste un posto accessibile nelle città dell'uomo bianco. Non esiste un posto per vedere le foglie e i fiori sbocciare in primavera, o ascoltare il fruscio delle ali di un insetto.

Ma forse è perché io sono un selvaggio e non posso capire.

Il baccano sembra insultare le orecchie. E quale interesse può avere l'uomo a vivere senza poter ascoltare il rumore delle capre che succhiano l'erba o il «chiacchierò» delle rane, la notte, attorno a uno stagno? Io sono un uomo rosso e non capisco. L'indiano preferisce il suono dolce del vento che, slanciandosi come una freccia, accarezza la faccia dello stagno, e preferisce l'odore del vento bagnato dalla pioggia mattutina, o profumato di pigne.

L'aria è preziosa per l'uomo rosso, giacché tutte le cose respirano la stessa aria: le bestie, gli alberi, gli uomini tutti respirano la stessa aria. L'uomo bianco non sembra far caso all'aria che respira. Come un uomo che impiega parecchi giorni a morire, resta insensibile alle punture.

Io sono un selvaggio e non conosco altro modo di vivere. Ho visto un migliaio di bisonti imputridire sulla prateria, abbandonati dall'uomo bianco dopo che erano stati abbattuti da un treno che passava. Io sono un selvaggio e non comprendo come il «cavallo di ferro» tutto fumante possa essere più importante dei bisonti, quando noi li uccidiamo solo per assicurarci un mezzo per sopravvivere. Che cosa è l'uomo senza le bestie?

Se tutte le bestie sparissero, l'uomo morirebbe di una grande solitudine nello spirito. Poiché ciò che accade alle bestie, prima o poi accade all'uomo. Tutte le cose sono legate tra di loro.

Noi almeno sappiamo questo: la terra non appartiene all'uomo, bensì è l'uomo che appartiene alla terra. Questo noi lo sappiamo. Tutte le cose sono legate tra loro come il sangue che unisce i membri della stessa famiglia. Tutte le cose sono legate tra loro.

Tutto ciò che si fa per la terra, lo si fa per i suoi figli. Non è l'uomo che ha tessuto le trame della vita: egli ne è soltanto un filo. Tutto ciò che egli fa alla trama lo fa a se stesso.

Nuocere alla terra è come ricoprire d'ingiurie il suo Creatore.

(Capo Seattle)

4. *La danza del sole*



La danza del sole era un atto di fiducia tra tutto il popolo e l'universo (cf ROYAL B. HASSRICK, *I Sioux, vita e costumi di un popolo guerriero*, Mursia, Milano 1984).

Si trattava di una grande festa che durava molti giorni, con cerimoniali anche complessi.

In questa occasione le varie tribù della nazione si incontravano, si rafforzavano nella loro unità (il Sacro Cerchio) e facevano emergere, attraverso riti e danze, la memoria comune e gli ideali vitali che fondavano la loro vita di popolo.

Ognuno aveva la possibilità di offrire al Grande Spirito il proprio sa-

crificio per la vita di tutto il popolo. Ciascuno quindi era inserito e riconosciuto come importante per il cerchio della nazione.

Obiettivo dell'esperienza è quello di far vivere ai ragazzi la «festa» come luogo di incontro, unione, fraternità; momento in cui si mettono in risalto (vengono «nominati e simbolizzati») i valori più importanti del vivere in gruppo.

Si intende perciò far cogliere in profondità il senso della festa. Un conto è far baldoria, un conto è far festa! Baldoria la si può fare da soli o con chiunque, senza che si abbiano le

gami vitali; la festa invece la si celebra quando si trova un'unità profonda attorno ai valori che fanno di un popolo un popolo di riconciliati. L'esperienza si distende nel tempo di due giorni.

Articolazione del primo giorno

Al mattino

Proclamazione della «legge del popolo delle praterie» (cf *scheda/4*). La legge viene letta e commentata in tutte le tribù.

Si sottolineerà che essa è un dono, non solo invenzione del gruppo; essa è più grande di noi, e ci precede. È stampata nella vita. Noi dobbiamo scoprirla, ammirarla, rispettarla, riscriverla oggi magari. Senza di essa il «Sacro Cerchio» si spezza e la vita soffre e muore.

La legge verrà attualizzata con ar-

ticoli e formulazioni proposte dai ragazzi stessi, capaci di esprimere la legge vitale della loro tribù.

Verrà poi scritta sulle «pelli» (!) e da loro portata, in un rito adatto, fatto di danze e di canti, nella tenda del Gran Consiglio.

Al pomeriggio

Vengono preparate con cura e fantasia le danze per la grande festa. Perché la danza? Per poter trovare un «passo comune» (il passo dell'altro) durante la festa di tutto il popolo.

La celebrazione della riconciliazione (*come da scheda allegata/5*) troverà posto in serata, per esprimere la convinzione che, per vivere la festa, occorre assumere atteggiamenti nuovi e deporre ogni ostilità, aggressività, divisione ed egoismo. È il Sacro Cerchio di unità con gli altri e il Grande Spirito.

Scheda/4

LA DANZA DEL SOLE



Slogan

Quando si condividono ideali, comuni, viene la voglia di far festa insieme.

Le tribù della prateria avevano grande rispetto dell'armonia del creato e delle leggi che governavano il popolo degli Indiani.

Per questo ogni anno si incontravano per molti giorni per fare la danza del sole.

Si sentivano così più «popolo», più uniti, e ognuno poteva mostrare la sua bravura per il bene di tutti e il suo impegno nel rispettare le leggi che il Grande Spirito aveva fatto conoscere.

La legge del popolo delle praterie

1. Grande Spirito, la cui voce sento nel vento, ascolta: io vengo davanti al tuo volto come un tuo figlio.

Il Grande Spirito creò la terra, e fu come avesse spiegato un immenso telo. Sopra vi mise gli Indiani. Furono creati qui, parola

d'onore, e ciò accadeva al tempo in cui questo fiume iniziò a scorrere.

Poi Dio creò i pesci di questo fiume e mise i daini nelle montagne e fece leggi che permisero ai pesci e alla selvaggina di proliferare. Poi il Grande Spirito diede a noi, Indiani, la vita...

(Weninok, capo degli Yakima)

2. Le mie mani devono essere piene di rispetto per le cose che tu hai creato.

Non è forse il cielo un padre, e la terra una madre, e tutte le creature viventi, dotate di piedi, di ali, di radici, i loro figli?

(Alce Nero, Sioux)

*Ogni lucente ago di pino, ogni riva sabbiosa,
ogni lembo di bruma nei boschi,
ogni radura e ogni ronzio,
è sacro.*

(Capo dei Seattle)

3. Fa' che io sia sempre pronto ad aiutare il mio prossimo, chiunque egli sia, e a donargli cibo, beni e vestiti.

Gli indiani non conoscono né il tuo né il mio, poiché si può dire che quanto appartiene all'uno è anche dell'altro. Se un indiano non riesce a catturare i castori, i compagni lo aiutano senza essere pregati. Se il suo fucile scoppia o si rompe, ognuno si premura di offrirgliene un altro...

(Un viaggiatore del 1700)

Falco Nero è un vero Indiano, è troppo sdegnoso per piangere... Il suo dolore è tutto per sua moglie, per suo figlio e per i suoi amici. Ma non si cura di quello che accadrà alla sua persona. Si preoccupa della sua nazione e dei suoi Indiani.

(L'ultimo discorso di Falco Nero dei Fox)

4. Fa' che sia felice per il poco di cui mi accontento e che possiedo.

Ricordo i tempi in cui i bisonti erano tanti che non li si poteva contare, ma poi i bianchi cominciarono a venire sempre più numerosi

e si misero a ucciderli, finché non rimasero che mucchi sparsi di ossa nei luoghi dove erano soliti vivere i bisonti. I bianchi non li uccidevano per mangiare, li uccidevano per il metallo che li rende pazzi, e si prendevano le pelli soltanto per venderle.

Capivo che i bianchi non si curavano degli altri bianchi come faceva la mia gente, prima che il cerchio della nazione fosse spezzato. Ognuno prendeva all'altro tutto quello che poteva e così c'erano alcuni che avevano più di quanto poteva servire loro, e moltitudini di altri non avevano proprio nulla e morivano di fame.

(Alce Nero dei Sioux)

Preghiera dei Sioux

*Grande Spirito, la cui voce sento nel vento,
il cui soffio dà la vita a tutto il mondo,
ascolta!*

*Fammi gustare la bellezza del creato
e fa' che i miei occhi contemplino
il tramonto rosso di porpora.*

*Le mie mani siano piene di rispetto
per le cose che tu hai creato,
e per gli insegnamenti che tu hai nascosto
in ogni foglia e in ogni roccia.*

*Io desidero la forza,
non per essere superiore ai fratelli,
ma per combattere il mio più pericoloso nemico:
il male che è in me stesso.*

*Fammi sempre capace di venire a te
con mani pure e con sguardo sincero,
affinché il mio spirito,
quando la vita svanirà come il sole al tramonto,
possa giungere a te senza doversi vergognare.*

Scheda/5

UNA UNITÀ ARMONIOSA

(celebrazione della riconciliazione)



1. Chiamati per nome

Si inizia la celebrazione con i ragazzi riuniti in assemblea, ma non disposti in cerchio.

I vari momenti possono essere vissuti nello stesso luogo o anche in luoghi diversi, percorrendo un ideale tragitto.

Canto (es. «Vocazione» di Pierangelo Sequeri)

Presidente

Tu hai un nome, ragazzo, sei «qualcuno».

Fin da quando sei nato

il Signore ti ha amato.

Nel giorno in cui sei rinato

nell'acqua

sei stato chiamato per nome

e inserito nel cerchio armonioso

del popolo.

Quando il Grande Spirito è stato invocato su di te
di nuovo sei stato chiamato per nome
e hai preso il «tuo» posto,
un posto che nessuno mai potrà ricoprire
se non tu stesso.

Tutte le tribù

Grande Spirito,
che ascoltiamo nel sibilo del vento,
che ammiriamo nel tramonto del sole,
tu conosci tutti, ognuno col suo nome.
Prima di stendere in cielo le stelle,
prima di fare le grandi praterie erbose
che addolciscono l'aria,
tu conoscevi il nostro volto.
Fa' che non perdiamo il sentiero,
che restiamo sempre
in armonia con tutti,
nell'armonia del tuo popolo.

Lettura: Il progetto dell'umanità armoniosa.

— Romani 12,1-8.

— Romani 8,19-23.28-30.

Dialogo di interiorizzazione

1. Rallegratevi, perché i vostri nomi
sono scritti nei cieli.
2. Se anche tuo padre e tua madre ti abbandonassero,
io non ti abbandonerò mai, dice il Signore.
1. Non temere, io ti ho liberato,
ti ho chiamato per nome,
ti ho donato un nome nuovo.
2. Tu sei prezioso ai miei occhi,
sei degno di stima e io ti amo.

T Noi, pur essendo molti,
siamo un solo corpo
e siamo membra gli uni degli altri.

C Di' il tuo nome, ricevi il distintivo che ti ricorda che fai parte
dell'armoniosa unità del popolo del Signore.

(Ogni ragazzo dice ad alta voce il proprio nome, riceve un distintivo di appartenenza da portare al collo, e prende posto in un grande cerchio che si viene costruendo pian piano con al centro la croce).

2. Segni di tradimento

C Tanti gesti della vita di tutti i giorni spezzano l'unità armoniosa nella quale fin dall'inizio siamo stati inseriti. Con sincerità vogliamo mettere la nostra vita davanti a Dio.

Canto: (es. «Stasera sono a mani vuote»)

Rifletti e scrivi:

- i segni di tradimento nella tua vita personale;
- i segni di tradimento della tua vita con gli altri, con la tribù (il gruppo) e con il popolo delle praterie (la comunità);
- i segni di tradimento nella «tribù» della famiglia, e della scuola;
- i segni di tradimento nei tuoi rapporti con il «Grande Spirito», con il Signore Gesù, il Grande Amico.

(Ogni volta che hai compiuto uno dei gesti che hai indicato sopra, hai spezzato il «cerchio armonioso» del popolo.

Esprimilo con il gesto di «sporcarti le mani».

Ognuno si sporca le mani con la cenere o la terra, e si mette non più in cerchio, ma a caso, qua e là: l'armoniosa unità è stata infranta).

3. Purificazione

Canto

C Con le parole e con i gesti esprimiamo la nostra intenzione di purificare il nostro cuore e di ricomporre l'armonia che abbiamo infranto.

T Padre nostro...

C **Purifichiamo ora le nostre mani, per esprimere la novità che avviene in noi.**

(Ogni ragazzo in un momento di riflessione personale, formula dentro di sé il suo proposito, poi va davanti a un animatore o al sacerdote che con brocca e catino purifica le mani; poi torna al posto per scrivere).

L'atteggiamento nuovo da assumere in questo campo

C Accendiamo la nostra luce
e ricomponiamo il cerchio:
esprimiamo così il nostro desiderio
di vivere secondo le regole dell'unità armoniosa.

PREGHIERA PER IL CAMPO

C Domani sarà un altro giorno: un giorno nuovo.
Tutti si addormenteranno pensando al domani e sognando.
Anche noi, segnati dal tuo amore,
vogliamo sognare con te, Signore.

1. Noi sogniamo un mondo più giusto,
un mondo dove i ricchi non sfruttino i più poveri
e i più deboli non siano sopraffatti dai più forti.
2. Noi sogniamo un mondo di pace
in cui non ci siano più guerre,
in cui bianchi e neri si danno la mano,
e uomini del Nord e del Sud camminano insieme
verso di te.

T Tra le tue braccia accoglienti
ritroviamo la forza per assumere le nostre responsabilità,
domani, e domani ancora: per sempre.

1. Noi sogniamo una città
dove ci sia spazio per tutti
e verde per bambini e anziani,
dove ci siano cortili e campi per ragazzi,
e si respiri aria tersa senza veleni,
dove non ci siano delitti e delinquenti.
2. Noi sogniamo di salire sulle montagne più alte
della terra e vedere la pace nel mondo,
più niente guerra, fame e malattie.

T Tra le tue braccia accoglienti
ritroviamo la forza per assumere le nostre responsabilità,
domani e domani ancora: per sempre.

1. Noi sogniamo l'amore,
perché senza amore non possiamo neppure prendere sonno.

2. Noi sogniamo di ricominciare da capo,
senza che il passato pesi troppo su di noi:
nuovi dentro, nuovi nel coraggio di fare,
nel nostro piccolo, un nuovo mondo.

T Tra le tue braccia accoglienti...

1. Noi sogniamo che domani la gente tolga la maschera:
che ognuno nutra fiducia nell'altro.
2. Noi vogliamo togliere la nostra maschera:
essere sinceri e autentici con tutti.

T Tra le tue braccia accoglienti...

1. Noi sogniamo un mondo dove i ragazzi abbandonino
la paura di crescere
e abbiano il coraggio di vivere.
2. Vogliamo costruire a poco a poco
un mondo più nostro,
una terra più nostra,
più tua, Signore,
che ora ci accogli tra le braccia.

T Tra le tue braccia accoglienti...

Preghiera conclusiva

**Signore,
stiamo partendo con la nostra avventura.
Ti preghiamo:
veglia sul nostro campo,
come hai vegliato su Israele, tuo popolo,
accampato nel deserto.
Come allora prendi dimora tra le nostre tende,
e sii per noi riposo nella fatica,
riparo nel pericolo.**

**Guidaci a vivere questi giorni
in amicizia profonda tra noi,
così sapremo anche di esserlo con te.
Rendici attenti alle necessità degli altri,
rispettosi della creazione,
sempre pieni di gioia per la tua amicizia.**

**Il campo è un'occasione
che mi doni di vivere una volta all'anno,
forse anche solo una volta nella mia vita.
Aiutami a viverlo intensamente,
a non buttarli dietro le spalle un'occasione preziosa
per rendermi migliore con gli altri.**

**Per non essere di inciampo alla vita del campo
mi impegno, Signore, ad osservare con piena adesione
«le regole del gioco»,
la nostra «legge».
Solo così nascerà l'unità armoniosa,
solo così imparerò a vivere secondo
la «legge della vita».
AMEN.**

Dopo questa preghiera solenne si potrà distribuire ad ogni membro della tribù un «segno» di appartenenza e di impegno assunto nell'osservare «la legge del campo». Potrà essere un ciondolo, una pietra disegnata e bucata da portare al collo come distintivo, o qualcosa d'altro.

Articolazione del secondo giorno

Al mattino

□ La partenza è prevista durante la notte, prima dell'aurora; si sale su un'alta montagna per andare a godere lo spettacolo del sorgere del sole.

Attraverso questa esperienza si vuol far vivere ai ragazzi lo stupore, l'ammirazione e la lode davanti al sorgere della luce.

Per vivere il Sacro Cerchio nei confronti della natura, bisogna essere capaci di atteggiamenti di contemplazione.

Si attende l'aurora in silenzio, accompagnandola con canti e danze, con un mimo dell'aurora stessa, e ognuno compone la sua preghiera di lode utilizzando l'apposita scheda (cf *scheda/6*).

Per il resto della mattinata ci si riposa e si gioca in mezzo alla natura.

Al pomeriggio

□ Ogni tribù troverà modo di comunicare intorno a quello che ognuno ha vissuto durante la notte e l'aurora, e su ciò che lo ha particolarmente colpito.

Può rivelarsi utile una tecnica non verbale, perché i ragazzi trovano difficoltà ad esprimere i sentimenti

e gli stati interiori. È opportuno allora ricorrere a espressioni visive, come colori, disegni comuni su cartellone, o ricerca e montaggio di diapositive e di fotografie.

□ Verso sera si potrà celebrare l'Eucaristia, preparata con cura e tranquillità, come sintesi delle esperienze vissute nei due giorni.

Questo momento simbolo-celebrativo potrà essere vissuto come la «festa dello spezzar del pane», dell'armonia universale, del nuovo modo di stare insieme e di vivere la relazione con gli altri, sullo stile di Gesù di Nazaret.

Ognuno potrà portare il proprio contributo e occupare il proprio posto a questa comunione.

Le tematiche dell'Eucaristia delimitate dalle letture sono:

- la realizzazione di un clima di gioiosa fraternità: *Col 3,12-17*;
- lo sforzo e l'impegno dell'allenamento continuo: *1 Cor 9.,24-27*;
- la realtà di un'unico popolo in marcia che lo tiene unito: *Mt 5,3-12*.

□ La cena sarà particolarmente festosa; seguiranno le danze e le recite preparate dalle singole tribù. Dovrà essere una «festa di popolo», tutti in tenuta solenne (da indiani), nel bel mezzo della piazza del paese per coinvolgere la gente nella festa.

Scheda/6

LA LUCE DEL GRANDE SPIRITO

*«Ogni alba che spunta
è un sacro evento,
e ogni giorno sarà sacro
perché la luce proviene
da nostro padre,
il Grande Spirito».*



Ci siamo abituati a guardare ogni cosa chiedendoci: «A cosa serve? Quanto costa? Quante calorie ha? Quanto se ne può prendere? Ce n'è per tutti?».

Prima di essere «utile» all'uomo, il mondo è un messaggio per l'uomo: ci parla del Grande Spirito che ha fatto ogni cosa, collegando tutto armoniosamente insieme in un «Sacro Cerchio».

Ogni mattino Dio colora il mondo di luce, alla notte succede il giorno, come per miracolo, e tutte le cose sussurrano a lui una canzone. Così per le stagioni, il tempo, la vita di tutte le cose, la nostra stessa vita.

Stimolati dal popolo delle praterie, anche noi questa mattina vogliamo ascoltare e trascrivere la canzone del mondo al sorgere del sole.

*...La faccia del giorno della terra
sorgeva con la stella del mattino
sulla fronte; e il sole balzò fuori
e mi guardò, e mi incamminai da solo.
E mentre camminavo da solo, udii
il sole nascente che cantava così:*

*«Con faccia visibile appaio.
In maniera sacra appaio.
Perché la terra verdeggiante
faccio piacevole.
Il centro del cerchio della nazione
ho reso piacevole.*

*Con faccia visibile, guardatemi!
Gli animali che hanno gambe, li ho fatti
camminare: le ali dell'aria,
le ho fatte volare.*

*Con faccia visibile appaio.
Il mio giorno l'ho fatto sacro»*

(La visione di Alce Nero)

Osserva il sole spuntare, osserva e ascolta la voce di tutte le creature che si svegliano e prendono colore, e componi anche tu la tua canzone o la tua danza, al Signore e alla vita.

*Signore, Grande Spirito,
vorrei comporre per te una canzone.
Quanto sei grande!
Sei avvolto di luce come in un manto,
cammini sulle ali del vento.
Guardo il cielo, Signore,
e sono pieno di meraviglia,
resto estasiato.
I giorni e le notti si trasmettono
l'annuncio stupendo della creazione.*

*Voce non si sente
né parole, né discorsi,
eppure il suo sussurro
rimbalza per tutta la terra
fino agli estremi confini dell'universo.*

*Tu, Signore, hai posto il sole lassù.
Ogni giorno percorre il cielo
da un estremo all'altro;
nulla può sfuggire alla sua luce
e al suo calore...*

(continua tu...).

La mia canzone alla vita

5. *La grande caccia*



L'obiettivo della giornata è di capire e toccare con mano che ognuno è chiamato a occupare con lealtà il proprio posto per il bene di tutti.

Se uno bada più ai propri comodi che al bene della tribù o di tutto il popolo, tutti ci rimettono e la vita diventa invivibile anche per lui, oltre che per gli altri.

I ragazzi prendono progressivamente coscienza che, anche dopo le grandi feste della danza del sole e la celebrazione solenne del Sacro Cerchio, la mentalità dell'uomo bianco, che ognuno si porta dentro, riaffiora, e conduce spesso a met-

tere da parte le regole del popolo delle praterie, a calpestare la legge solennemente proclamata e condivisa, fino all'affiorare di atteggiamenti di consumismo, di utilitarismo, di non collaborazione, di messa ai margini dei meno svegli e dei meno violenti.

La giornata è caratterizzata dall'unico tema-attività della «caccia ai bisonti». Si potrebbe articolare così:

□ Sveglia improvvisa e immediato segnale della partenza; anche la colazione è rimandata a una tappa durante la marcia.

Questa la situazione della vita del

popolo: le tribù sono rimaste senza cibo, per questo si indice la caccia dei bisonti, ricuperando qualche antica tradizione della caccia indiana, con particolare attenzione al bisonte bianco, il capo che ha potere su tutte le mandrie di bisonti.

□ La caccia consiste in un grande gioco di «caccia al tesoro» o di «caccia delle pelli» che occupa, per tutta la giornata, le tribù in spostamenti, prove, scontri... e punteggi. C'è però un particolare importante: una «regola segreta» governa, all'insaputa delle tribù, l'attribuzione dei vari punteggi; essa consisterà nell'assegnare il punteggio non soltanto in base alla bravura esterna e alla qualità delle prestazioni raggiunte dalle singole tribù, ma anche in base ai parametri di fedeltà profonda alla legge del Sacro Cerchio.

In questo modo il punteggio sarà

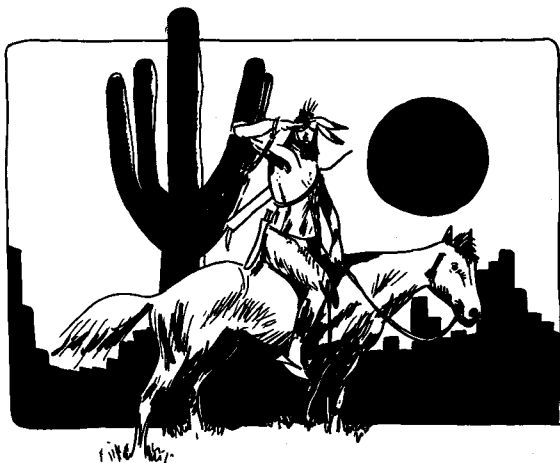
sempre più o meno differente da quello che si aspettano le singole tribù. Anche nei momenti informali dei pasti e delle camminate si terrà conto e si valuteranno gli atteggiamenti di consumismo, di utilitarismo e di accaparramento.

In tutta la giornata dunque si creerà un'attesa e una dissonanza a motivo di questa regola segreta che governerà la caccia.

□ A sera, radunati nella tenda del Gran Consiglio, le tribù, con l'aiuto della scheda (cf *scheda/7*), scopriranno la regola segreta che sembrava all'apparenza intralciare la caccia, e invece sanciva e misurava la vita del popolo delle praterie. In tal modo prenderanno coscienza di quanto facilmente la vita della tribù e dei singoli possa regredire verso forme superate solo all'apparenza, e quanto siano persistenti i vecchi atteggiamenti denunciati.

Scheda/7

LA GRANDE CACCIA



Nella grande prateria, nessuna caccia è fatta a caso: ha le sue regole precise, tracce, appostamenti...

Ma gli uomini della prateria hanno sempre l'attenzione a non rompere il «Cerchio Sacro».

C'è sempre il rispetto per la natura e l'aiuto per il più debole. Non osservare le regole, non tenere il proprio posto, significa essere «sbalzato di sella» e magari far fallire la caccia.

Dai racconti di Alce Nero dei Sioux

Quando il sole era già alto nel cielo, i consiglieri trovarono un posto per accamparsi, dove c'era legna e anche acqua; mentre le donne cucinavano in tutta la cerchia del villaggio, sentii dire che le vedette stavano ritornando, e sulla cresta di un colle vidi tre uomini a cavallo che arrivavano. Cavalcarono fino alla tenda del Consiglio, nel centro del villaggio, e tutti si avvicinarono per ascoltare. Allora il consigliere disse: «Vi sarò grato. Ditemi tutto ciò che avete visto da quelle parti».

La vedetta rispose: «Dall'altra parte di quella montagna non c'erano che bisonti, per tutta la regione».

Allora il banditore gridò come cantando: «I vostri coltelli verranno arrotati, le vostre frecce verranno affilate. Preparatevi, fate presto; approntate i vostri cavalli! Usciremo con frecce. Faremo moltissima carne».

Tutti cominciarono ad affilare i coltelli e le frecce e ad approntare i cavalli migliori per la grande raccolta di carne.

Poi uscimmo verso il luogo dove erano i bisonti. Davanti a tutti cavalcava la banda dei guerrieri, su un fronte di venti uomini, e chiunque osasse sorpassarli veniva buttato giù dal cavallo. Essi mantenevano l'ordine, e tutti dovevano ubbidire. Poi venivano i cacciatori, per file di cinque. La gente seguiva dietro. Allora il capo dei consiglieri fece un giro, per scegliere i migliori cacciatori sui cavalli più veloci; poi disse loro: «Eccellenti giovani guerrieri, parenti miei, so che il vostro lavoro è buono. Quello che voi fate è sempre buono; così oggi farete mangiare i deboli. Forse alcuni sono vecchi e deboli, senza figli, oppure sono donne con bambini e senza marito. Voi li aiuterete, e tutto ciò che uccidete sarà per loro».

«L'uomo bianco non ha amore per la terra, il cervo e l'orso. Quando noi indiani uccidiamo un animale, lo mangiamo tutto. Quando cerchiamo le radici, facciamo buchi piccoli per non fare male alla terra.

L'uomo bianco invece taglia i rami vivi, e l'albero dice: "Non farlo, non farmi male!". L'uomo bianco non ha pietà.

Lo spirito della terra lo maledice.

L'uomo bianco distrugge tutto, spacca le rocce con la dinamite e le disperde.

Le rocce gridano: "Non farlo, fai male alla terra!".

Come può lo spirito della madre terra amare i bianchi?

Tutto ciò che gli uomini bianchi toccano, prova dolore».

(Vecchio indiano della California)

«Perché tutto il corpo resti vivo, ogni membro deve fare bene la sua parte» (I Cor 12,12-28).

6. *Benvenuto nella mia tenda*



Ora che il cerchio è ricomposto e si è preso coscienza dei pericoli e delle possibili inversioni di marcia, si vivono due giornate caratterizzate dalla riscoperta e acquisizione di atteggiamenti nuovi, in positivo.

L'obiettivo di questa sesta giornata è di far riscoprire e sperimentare un atteggiamento smarrito nella società di oggi, e molto vivo invece presso il popolo delle praterie: l'ospitalità. Uno degli atteggiamenti opposti all'ostilità e al vedere gli altri come dei nemici, rivali o potenziali aggressori, è quello dell'ospitalità appunto; si tratta della capacità di guardare gli altri non con calcolo e sospetto, proiettando su di loro le nostre paure e la nostra aggressivi-

tà, bensì di viverli come coloro che ci ospitano e ci accolgono nella loro compagnia e come i nostri possibili ospiti da accogliere con gioia nella nostra vita.

Gli altri, tutti e non solo qualcuno, sono da accogliere come il dono di un incontro nuovo e imprevedibile, che porta festa nella propria tenda.

Tra i ragazzi stessi delle tribù è infatti molto diffuso l'atteggiamento di selezionare gli altri, di dividerli in simpatici e non, amici e nemici, solidali e concorrenti; essi tendono ad accompagnarsi solo con alcuni, quelli dai quali sanno di poter ricevere in contraccambio stima, aiuto concreto, amicizia.

Le attività della giornata possono articolarsi così.

Si può iniziare con un momento celebrativo che dà il tema della giornata e sollecita a vivere in tutta la giornata l'atteggiamento nuovo dell'ospitalità (cf *scheda/8*).

Si progetta e si dà vita a una esperienza di ospitalità verso un'altra tribù, un gruppo presente nella zona...

Ancora più interessante ci pare questo suggerimento: i ragazzi preparano con le loro mani alcuni lavoretti per offrire in dono all'ospite o agli ospiti della tribù.

Una variante può essere quella di dedicare il resto della giornata a far visita al paese vicino. Si va nelle case a salutare la gente, a conoscerla e farsi conoscere e portare loro un piccolo regalo come segno di simpatia e di fraternità, per osservare quello che succede: di solito la gente rimane imbarazzata di fronte ad un tale gesto gratuito; altri reagiscono e cercano di ricambiare il gesto. I ragazzi sperimentano così anche la gioia di essere accolti e ospitati, di vedere che la gente si interessa di loro e di quel che fanno. Sperimentano così allargata la legge del Sacro Cerchio che è legge della vita di tutti.

Scheda/8

BENVENUTO NELLA MIA TENDA



Gli Indiani hanno leggi tanto giuste che quasi mai celebrano processi. Sono spesso in visita gli uni degli altri, e questo mentre noi, con leggi scritte, passiamo gran parte della nostra vita in dispute e spese che non fanno che allungare i processi.

(Un viaggiatore del 1600)

Chi è mai venuto da me affamato ed è ripartito con lo stomaco vuoto?

(Toro Seduto, capo Sioux)

Oggi vogliamo vivere in modo particolare la terza legge del Sacro Cerchio. Prima di partire con le attività, prova a leggere quanto è riportato in questo foglio e, assieme ai tuoi amici, elenca le caratteristiche di una persona ospitale.

Riuscirete nella giornata a viverne qualcuna?

Testimonianze

«Mi accorgo che quando faccio qualcosa per gli altri voglio sempre essere ripagato.

*Do anche solo una caramella
o presto una matita a un compagno,
ma dopo mi aspetto un contraccambio,
magari che mi sia amico.*

Perché è così?». (Alberto, seconda media)

LETTERA

Carissimo,

dopo il nostro incontro di ieri non mi esce dalla testa la scena che mi si è presentata a casa tua. Eri nella tua stanza, ti sentivo parlare, dicevi: «Hai ragione...». Sentivo qualche beep come quello degli orologi. E poi di nuovo la tua voce: «Che cretino che sono...». Poi ancora: «Ce l'hai fatta, ma adesso ti aggiusto io». Pensavo ci fosse qualche amico. Tua madre mi ha assicurato di no e sono entrato. Stavi parlando con il personal computer. Avevi ragione, è l'uomo dell'anno.

A proposito, non è vero che hai cominciato a farti possedere dalle cose e a farle diventare la tua carta di identità, a sostituirle con gli amici perché sono più manipolabili e meno inquietanti come è il tuo computer?

Poi un poco alla volta questo atteggiamento lo trasferisci sulle persone che incontri, interiorizzi gli altri come presenze ostili da avversare o come macchine senz'anima da dominare.

«Era un uomo stanco di piangere.

Si guardò attorno

e vide che la felicità era là:

allungò una mano per "prenderla".

Era un fiore: lo raccolse,

ma quando fu nella sua mano, appassì.

Era un raggio di sole,

alzò gli occhi per riceverne la luce

e la luce si offuscò dietro una nuvola.

Era una chitarra. L'accarezzò con le dita.

Emise un suono stridulo.

Riprese il giorno dopo.

Lungo la strada un bimbo piangeva.

Volle consolarlo,

prese un fiore e glielo offrì.

E il profumo di quel fiore avvolse anche lui.

*Una povera donna tremava dal freddo,
avvolta nei suoi stracci.
La condusse al sole,
e anche lui ne fu riscaldato.
Un gruppo di giovani cantava.
Accompagnò il canto con la sua chitarra,
lui stesso fu conquistato dalla melodia.
Tornando a casa, quella sera,
l'uomo sorrideva».*

Confronto

*L'ospitalità di un peccatore: Lc 19,1-9.
Per l'interiorizzazione, vedere per esempio la tecnica del fumetto
in BOURDONCLE P., Tecniche di animazione, citato in bibliografia,
o anche l'immedesimazione nei personaggi in MERLO S.-
PASQUET C., Catechesi e animazione, in bibliografia.*

Liberarsi dalle proiezioni

*Un boscaiolo non riusciva più a trovare la sua ascia preferita.
Girò e rigirò per la casa, ma non la trovò.
Si affacciò alla finestra spazientito. Proprio in quel momento pas-
sava sulla strada il figlio dei vicini.
«Ha proprio l'aria di ladro di asce», pensò il boscaiolo.
E più guardava il giovane, più pensava che portava proprio i ca-
pelli da ladro di asce e che la voce aveva in tutto e per tutto il tim-
bro di ladro di asce.
La settimana dopo, il boscaiolo ritrovò la sua ascia. Stava dietro
un armadio, dove (finalmente ricordò) l'aveva riposta lui stesso.
Si affacciò alla finestra soddisfatto.
Proprio in quel momento passava il figlio dei suoi vicini.
«Non ha proprio l'aria da ladro di asce», pensò allora. «E neppure
i capelli o la voce...».*

Con piccoli gruppi si può inventare una piccola storia di vita quoti-
diana in cui accade proprio lo stesso anche ai ragazzi, e la si offre
come mimo.

Preghiera

**Signore,
donaci la forza
di non rifiutare mai nessuno:
insegnaci ad accettare gli altri come sono,
nella loro diversità
e con i loro limiti.
Fa' che ci sforziamo
di cambiare noi per primi,
piuttosto che pretendere
che siano gli altri a cambiare,
o peggio, che proiettiamo sugli altri
i nostri limiti e le nostre paure.
Rendici pronti a capire gli altri
e ad amarli,
mettendo a disposizione
le nostre capacità
per il bene di tutti.
Amen.**

7. *Nel cuore di ogni cosa*



L'ultimo giorno diviene quasi il momento di sintesi degli atteggiamenti nuovi scoperti e acquisiti durante tutto il campo.

L'obiettivo è quello di sollecitare i ragazzi ad avvicinarsi alla realtà dell'ambiente e dei luoghi circostanti, non con l'occhio distratto del turista che guarda, consuma e va, ma con l'occhio del fratello che «vive dentro le cose».

Lo strumento è una specie di *ricerca d'ambiente*.

La consegna della giornata è:

«Il terreno, le pietre, i monumenti, le case, le leggende, i lavori... di

questi posti portano nel loro cuore la storia delle gioie e dei dolori di questi popoli.

Avvicinati ad essi con fraterna simpatia. Ritorna dopo aver: osservato, ascoltato, imparato».

Gli indiani delle praterie vivevano con immenso rispetto l'armonia della natura. Un loro capo ha lasciato scritto: «Ogni collina, ogni vallata, ogni pianura e ogni tomba è stata resa sacra da qualche avvenimento bello da ricordare o da qualche amara esperienza indimenticabile per la tribù. Perfino le rocce che giacciono inerti, quando trasudano sotto il

calore del sole, vibrano di ricordi del passato collegati al destino della mia gente».

Vogliamo aiutare i ragazzi a guardare con occhio pieno di rispetto e di stupore la realtà umana e naturale nella quale sono inseriti, e infrangere, almeno per un po', quella scorza di superficialità e di consumismo utilitaristico, alla quale la vita di oggi li abitua.

Questa la proposta di attività

Inizio nella sala del Gran Consiglio, con una riflessione e una introduzione sul significato della giornata (cf *scheda/9*).

Ogni tribù si organizza per recarsi in un paese vicino e lo esplora. Ne ricerca la storia e le tradi-

zioni: le leggende, gli usi, le attività e i lavori, i monumenti e le feste, i proverbi e le abitudini alimentari; l'esplorazione sarà vissuta con gli atteggiamenti sottolineati per la giornata.

Al ritorno, nel pomeriggio, ogni tribù prepara una sintesi e un resoconto dell'esplorazione con la documentazione e le tecniche più bizzarre (cartelloni, fotografie, fotomontaggi, mostre di oggetti e «trofei», rappresentazioni di leggende e mimi illustranti lo stile di vita della gente incontrata al villaggio).

Segue lo scambio reciproco tra le tribù intorno all'esplorazione compiuta.

Seguirà la preparazione immediata e la celebrazione della «veglia del Grande Spirito».

Scheda/9

NEL CUORE DI OGNI COSA



Dalla lettera del *Capo* indiano *Seattle* al presidente degli Stati Uniti.

Ogni lucente ago di pino, ogni riva sabbiosa, ogni lembo di bruma dei boschi ombrosi, ogni radura e ogni ronzio di insetto è sacro nel ricordo e nell'esperienza del mio popolo.

La linfa che cola dagli alberi porta con sé il ricordo dell'uomo rosso.

Noi siamo una parte della terra e la terra fa parte di noi.

Quest'acqua scintillante che scorre nei torrenti e nei fiumi non è solamente acqua, per noi è qualcosa di immensamente più significativo; è il sangue dei nostri padri...

Ogni riflesso dell'acqua chiara dei laghi parla di avvenimenti e di ricordi della vita del mio popolo.

Il mormorio dell'acqua è la voce del padre di mio padre.

La consegna

Il terreno, le pietre, i monumenti, le case, le leggende, i lavori di questi posti portano nel loro cuore la storia delle gioie e dei dolori di questi popoli.

Avvicinati ad essi con fraterna simpatia.

Ritorna dopo aver: — osservato; — ascoltato; — imparato.

8. Veglia al Grande Spirito



Il campo sta per finire. Ogni membro delle tribù deve ritrovare il tempo e la calma per provare a proiettare le regole del Sacro Cerchio del popolo delle praterie nella vita quotidiana a cui ritorna, nella vita di nuove tribù a cui apparterrà.

È il momento di sintesi: ogni ragazzo, e perché no?, ogni animatore, potrà chiedersi: cosa mi porto dentro, tornando a casa? Quale cambiamento è avvenuto, capace di produrre uno stile di vita nuovo? Quale «voce» il Signore mi ha fatto giungere all'orecchio, attraverso questa esperienza? Cosa mi domanda attraverso questo campo?

Tentare di formulare qualche rispo-

sta, in un modo insolito, di notte, attorno al fuoco, può essere una di quelle esperienze che lasciano il segno.

Si darà dunque importanza alla veglia; i ragazzi sono lasciati liberi di viverla o meno e di stabilire personalmente la durata della loro partecipazione. Si fanno perciò le iscrizioni e si preparano i turni di veglia. Se si ha a disposizione un'intera giornata, si può preparare anche la festa conclusiva con i genitori e amici venuti al campo per prelevarli e concludere insieme con una giornata di festa.

A sera si inizia con un cerchio attorno al fuoco in allegria.

□ Sul tardi inizia la veglia: vengono fornite alcune informazioni e si inizia il grande silenzio. Fino al mattino il campo è in preghiera attorno al fuoco, davanti al Signore. A turno, uno per ogni tribù, i ragazzi vegliano attorno al fuoco, aiutati dall'apposita scheda (/10): appuntano le loro riflessioni, compongono le loro preghiere e concre-

tizzano i loro propositi per il futuro.

□ La celebrazione eucaristica conclusiva della festa comune, del giorno dopo, diverrà così un momento simbolico esplosivo e proiettato sul futuro da vivere «altrove», in nuove tribù e in una compagnia più grande e quotidiana.

Scheda/10

VEGLIA AL GRANDE SPIRITO

Ora, mentre leggi, è notte!

*Dinanzi al Creatore lascia sgorgare liberamente
dal tuo cuore quello che senti dire dentro...*

*Nel silenzio della notte, rotto da mille piccoli rumori,
da bisbiglii sommessi, ci sei anche tu.*

Tu che guardi, ascolti.

Tu che pensi, contempli, e scrivi,

tu che, colloquiando con Dio di quello che senti, preghi.

*Le piante che, ferme, aggrappate alla terra lavorano silenziose,
lui le ha create per l'uomo, per te, per la tua utilità e felicità.*

Dio grande, sei buono!

Ti ringrazio!

Mille piccoli esseri si aggirano nella notte intorno a te.

*Lavorano con ronzio sommesso
silenziosamente nel buio.*

Altri hanno un gran da fare e lavorano

Nessun uomo è testimone del loro lavoro;

*solo Dio li vede e ad ognuno provvede il necessario
nel Sacro Cerchio del mondo.*

Signore, sei grande e sapiente!

Osservo le stelle e immagino il loro cammino nel cielo.

Da quanti secoli, Signore, le hai poste lassù?

Ognuna percorre la sua strada,

ognuna ha il suo sentiero tracciato da millenni:

ognuna ha il suo posto nel Sacro Cerchio dell'universo...

Se una stella volesse fare di testa sua...

se volesse staccarsi dall'armoniosa unità del cosmo...

cosa accadrebbe?

*Trattengo il respiro...
ascolto...
contemplo...*

*Il mondo, Signore, è una immensa sinfonia,
ogni creatura suona la sua melodia.
Anch'io, Signore, sono immerso in questa musica di secoli.
Per la mia vita, iniziata da pochi anni, tu hai pensato il sentiero,
hai scritto uno spartito... ancora in gran parte da suonare.
Posso suonare e danzare, Signore,
ma posso anche stonare e fermarmi...
Ci sarà uno strumento in più,
una melodia o un contrappunto nuovo,
oppure un vuoto e un silenzio senza note.
Io non sono come una stella,
posso cambiare corso,
o suonare con lo spartito al contrario,
o stonare...
Aiutami tu, Signore!*

*Gli indiani delle praterie, quando sceglievano alcuni per farli capi,
dicevano loro:*

*«Aiutate gli altri, sempre.
Non pensate solo a voi stessi.
Abbiate cura dei poveri...
e di quelli che contano poco: aiutateli.
Non pensate male degli altri,
e dimenticate il male che altri vi hanno fatto.
Non date sfogo all'ira
nemmeno se i parenti vi giacessero davanti insanguinati.
So che è difficile tutto ciò...
ma abbiamo scelto voi perché avete un grande cuore!».*

*Anche tu, Signore, hai scelto me,
e mi chiedi di avere un cuore grande...
Questa notte voglio progettare qualcosa con te...*

Bibliografia

Per lo studio, la consultazione della storia, delle leggende, tradizioni, usi e costumi della cultura degli Indiani d'America:

- ALCE NERO, *La sacra pipa*, Rusconi, Milano 1986.
- BRASCHI ENZO, *Il popolo del Grande Spirito*, Mursia, Milano 1986.
- CATLIN C., *Il popolo dei pellerossa*, Rusconi, Milano 1987.
- CORSINI G., *Storia degli Indiani del Nord-America*, D'Anna, Firenze 1974.
- DEE BROWN, *Attorno al fuoco. Racconti d'Indiani d'America*, Mondadori, Milano 1981.
- DEE BROWN, *Seppellite il mio cuore a Wounded Knee*, Mondadori, Milano 1977.
- DI ANGELO J., *Racconti Indiani*, Bompiani, Milano 1988.
- GEORGAKAS D., *Ombre rosse. Le tribù d'America*, Eri 1968.
- HALEY L.J., *Gli Apache. Storia e cultura di un grande popolo*, Mursia, Milano 1986-87.
- HAMILTON CH., *Sul sentiero di guerra. Scritti e testimonianze degli Indiani d'America*, Feltrinelli, Milano 1982.
- HASSRIK R.B., *Vita e costumi di un popolo guerriero*, Mursia, Milano 1986.
- HUNT W.B.-DONIOL R., *Come vivere da pellerossa*, Mondadori, Milano.
- HYDE G.E.-BENT G., *La mia gente Cheyenne*, Mursia, Milano 1981.
- JACQUIN PH., *Storia degli Indiani d'America*, Mondadori, Milano 1984.
- MILLE D.H., *La fine del generale Custer come la raccontano gli Indiani*, Rizzoli, Milano.
- NEIHARDT J.G., *Alce Nero parla*, Bompiani, Milano 1988.
- STEFANON G., *Uomini bianchi contro uomini rossi*, Mursia, Milano 1987.
- UNDERHILL R.M., *Il popolo della terra. I Navajo*, Mursia, Milano 1987.

INDICE

<i>Presentazione</i>	<i>pag.</i>	3
Un'esperienza di estate-ragazzi, con gruppi di preadolescenti	»	5
Un'estate con una fiaba: riflessioni educative	»	7
A partire da un progetto	»	7
Una favola per andare oltre la scansione convenzionale del tempo	»	8
Una favola per prender le distanze dalla realtà	»	9
«Le avventure di Pinocchio» ovvero l'avventura della crescita	»	9
«Le avventure» una metafora della preadolescenza	»	10
Nota metodologica	»	11
L'importanza del raccontare	»	11
L'ambiente e l'obiettivo	»	12
C'è un posto nell'avventura per i momenti religiosi-celebrativi?	»	12
Bibliografia	»	13
Un campo estivo con Pinocchio: come e perché? (Intervista con un'animatrice)	»	15
1. Le giornate del «C'era una volta...»	»	21
Il sentiero del tempo	»	22
Il sentiero dello spazio-ambiente	»	23
Il sentiero del reticolo vitale	»	24
2. Le giornate del «Grillo parlante»	»	27
Il sentiero della responsabilità	»	28
Il sentiero del giudizio	»	29
3. Le giornate de «Il gatto e la volpe»	»	31
Il sentiero della scoperta dei persuasori occulti	»	32
4. Le giornate dei «Compagni di strada»	»	35
Il sentiero dell'amicizia: voglio farmi un amico	»	36
Sentiero del gruppo: c'è amicizia nel nostro gruppo?	»	38

Il sentiero dell'amicizia: gli altri miei compagni di viaggio	»	39
Sentiero dell'amicizia: io compagno di viaggio per gli altri	»	40
5. Le giornate del «Consuma... consuma»	»	43
Il sentiero della scoperta dei doni personali	»	44
Il sentiero della responsabilità verso le cose	»	45
Il sentiero verso il terzo e il quarto mondo	»	46
Il sentiero del coraggio	»	47
6. Le giornate del «viaggio nel paese dei balocchi»	»	49
Il sentiero del sogno di una vita felice	»	50
Il sentiero del paese dei balocchi	»	51
Il sentiero del gioco	»	52
Il sentiero per dilatare il cerchio del gioco	»	53
Conclusione	»	54
Campo estivo con i preadolescenti	»	55
Indicazioni per l'animatore	»	57
La proposta educativa del campo	»	58
Obiettivi	»	58
Articolazione dell'esperienza	»	59
1. Prima tappa: I big del villaggio	»	61
2. Seconda tappa: Nasce l'O.N.U.P.	»	65
Scheda 1: Nasce l'O.N.U.P.	»	67
Scheda 2: Celebrazione	»	70
3. Terza tappa: Una legge	»	75
Scheda 3: Una legge per essere popolo	»	77
4. Quarta tappa: Un patto	»	81
5. Quinta tappa: Una terra come casa	»	85
Scheda 4: Preghiera alla partenza	»	87
6. Sesta tappa: Una storia da scoprire	»	91
7. Settima tappa: Senza frontiere	»	93
Scheda 5: Senza frontiere	»	95
8. Ottava tappa: Veglia alle stelle	»	99
Scheda 6: Veglia	»	101
9. Giornata della partenza	»	105
Celebrazione	»	106
Camposcuola estivo per preadolescenti	»	107
Indicazioni per l'animatore	»	109
L'esperienza che vogliamo evangelizzare	»	110

La buona notizia da dare	»	111
Indicazioni di metodo	»	113
Perché gli Indiani d'America?	»	114
Il metodo	»	115
Gli animatori	»	115
1. I preparativi per fuggire dalla riserva	»	117
Scheda 1: Messaggio segreto	»	119
2. La fuga	»	120
Scheda 2: I saggi raccontano	»	121
3. Trappole sul sentiero	»	123
Scheda 3: Il sacro cerchio della nazione	»	126
4. La danza del sole	»	130
Scheda 4: La danza del sole	»	132
Scheda 5: Una unità armoniosa	»	135
Scheda 6: La luce del Grande Spirito	»	143
5. La grande caccia	»	147
Scheda 7: La grande caccia	»	149
6. Benvenuto nella mia tenda	»	151
Scheda 8: Benvenuto nella mia tenda	»	153
7. Nel cuore di ogni cosa	»	157
Scheda 9: Nel cuore di ogni cosa	»	159
8. Veglia al Grande Spirito	»	160
Scheda 10: Veglia al Grande Spirito	»	162

IN GRUPPO D'ESTATE

«Campi» estivi per gruppi di preadolescenti

È la raccolta di esperienze progettate, vissute e verificate nella realtà, che si offrono come strumenti per progettare l'estate oratoriana o parrocchiale di più gruppi di ragazzi che interagiscono e comunicano in un ambiente più grande che è la comunità educativa.

Sono pensati come esperienze intense estive, perché in qualche modo riassumono o rilanciano un progetto che viene percorso nel corso dell'anno o del triennio, o ne sviluppano alcuni punti fondamentali. La preoccupazione è quella di collocare queste proposte-esperienze come nuclei di esperienza, simbolicamente arricchiti ed elaborati, collegati e collegabili con un prima e un dopo. Questo prima e dopo è il progetto educativo pastorale che la comunità degli animatori di un ambiente è sollecitata a rielaborare in continuazione e a verificare.

Nella stessa collana:

Alla ricerca. Cammino di gruppo per adolescenti

Come un esodo. Camposcuola vocazionale per preadolescenti

Quattro campiscuola per adolescenti

Tecniche di animazione con gruppi dagli 11 ai 15 anni

Frontiere per gruppi giovanili

Riconciliazione e Pasqua con gruppi giovanili

Gruppi giovanili a servizio