



In Tessa la Vita



Indice

<i>Indice</i>	<i>1</i>
<i>Presentazione</i>	<i>2</i>
<i>Prologo</i>	<i>12</i>
<i>Day 1 - La domanda</i>	<i>13</i>
<i>Day 2 - La partenza</i>	<i>22</i>
<i>Day 3 - La maschera</i>	<i>33</i>
<i>Day 4 - I fili storti</i>	<i>41</i>
<i>Day 5 - L'amicizia</i>	<i>49</i>
<i>Day 6 - Il disegno</i>	<i>57</i>
<i>Epilogo</i>	<i>64</i>
<i>Copione</i>	<i>65</i>

Presentazione

L'amore che si dà e che opera, tante volte sbaglia. Colui che agisce, che rischia, spesso commette errori. A questo proposito, può risultare interessante la testimonianza di Maria Gabriela Perin, orfana di padre dalla nascita, che riflette sul modo in cui questo ha influenzato la sua vita, in una relazione che non è durata ma che ha fatto di lei una madre e ora una nonna: "Quello che so è che Dio crea storie. Nel suo genio e nella sua misericordia, Egli prende i nostri trionfi e fallimenti e tesse bellissimi arazzi pieni di ironia. Il rovescio del tessuto può sembrare disordinato con i suoi fili aggrovigliati – gli avvenimenti della nostra vita – e forse è quel lato che non ci lascia in pace quando abbiamo dei dubbi. Tuttavia, il lato buono dell'arazzo mostra una storia magnifica, e questo è il lato che vede Dio". Quando le persone anziane guardano con attenzione la vita, spesso capiscono istintivamente cosa c'è dietro i fili aggrovigliati e riconoscono ciò che Dio compie in modo creativo persino con i nostri errori.

(Christus Vivit, 198)

Ciao a tutti,

in un'ottica di piena speranza sul fatto che si possa nuovamente stare assieme, come si faceva qualche anno fa, qualche giorno o addirittura una settimana intera in un tradizionale campo estivo, abbiamo pensato di proporre un sussidio che al suo interno conserva un messaggio per noi prezioso: anche se vedo la mia vita piena di cose apparentemente senza senso, per Dio invece non è così; ma la vita di ognuno è preziosa perché è voluta e accompagnata da un Dio che ci ama. Solo con gli occhi di Dio potrò riconoscere la mia bellezza e quella degli altri.

Il primo passo per la costruzione della storia è stato, a dire il vero, una riflessione sul "sogno dei 9 anni" di S. Giovanni Bosco.

L'inizio del racconto ripercorre le stesse vicende vissute da Giovannino, che nel sogno prova a parlare di Dio a dei ragazzi, dei quali "alcuni ridevano, altri giocavano, non pochi bestemmiavano". Insomma, dei ragazzi di oggi!

Il nostro racconto inizia infatti con un litigio tra uno dei protagonisti e dei giovani riuniti in una piazza, molto simili a quelli sognati da Don Bosco. Non a caso, anche nella conclusione della nostra storia, torna la stessa frase che ha accompagnato l'intera vita del padre, maestro e amico dei giovani: a suo tempo, tutto comprenderai!

Un altro spunto è stata anche la Christus Vivit, in particolare il n° 198 in cui compare la felice immagine di un arazzo per indicare come Dio intesse la trama della nostra vita. Da qui il titolo del sussidio: InTesSì la Vita (Tu, o Dio, intessi la mia vita e quella di tutti; in Te sì, o Signore, c'è vita, perché tu fai vivere tutto).

È nato così quel copione teatrale che costituisce la spina dorsale dell'intero sussidio: le scene sono accompagnate da alcuni canti in stile musical, che sono parte integrante della storia. Oltre ai canti, abbiamo creato anche un inno con la sua coreografia.

Abbiamo poi diviso il testo formato dal racconto e dai canti in scene, e per ogni scena abbiamo estratto alcuni temi formativi che rappresentano un percorso di crescita approfondito nelle attività di ogni puntata. Abbiamo pensato, infine, un grande gioco originale diverso per ogni giornata.

La storia si sviluppa a partire da una domanda, che richiede a due ragazzi di lanciarsi in un viaggio alla ricerca di risposte. Durante questo viaggio i due protagonisti incontreranno dei personaggi originali, che li provocheranno sulla falsa immagine di sé, sugli avvenimenti a cui non si riesce a dare senso, sul valore dell'amicizia. Al termine del viaggio i due amici scopriranno che la vita di ognuno è come un arazzo, tessuto da Dio e pensato per mostrare un disegno stupendo.

I due protagonisti si accorgeranno di non poter non condividere la bellezza di questa scoperta con tutti quelli che incontreranno.

In piena continuità con l'intenzione dei nostri due personaggi, cerchiamo anche noi di raccontarvi attraverso il nostro lavoro la bellezza del guardare la vita con gli occhi di Dio.

Buon viaggio!

I giovani Salesiani di Nave



I personaggi

DAVIDE Giovane energico e determinato, è il protagonista della nostra storia. Desidera che i suoi coetanei rispettino il disegno e il lavoro del Grande Sarto, e per ottenere questo usa anche le maniere forti. Si fa però molte domande e a tutti i costi vuole scoprire il significato dei disegni ed è disposto a lasciare tutto pur di capirne il senso.

JOHNATAN Ragazzo pigro e svogliato, è il co-protagonista e il migliore amico di Davide. Cerca di far ragionare l'amico e lo tiene a freno. Vince la sua pigrizia partendo assieme a Davide, arrivando poi addirittura a incoraggiare l'amico nel momento dello sconforto.

MATTIA (TIA) È un ragazzo svogliato e annoiato da tutto. È sempre con gli amici in piazza, vive beato, ma è indifferente al disegno.

MATTEO (TEO) È un ragazzo arrabbiato col mondo. Anche lui sta sempre con gli amici in piazza, ce l'ha a morte con il Grande Sarto.

LEONARDO (LEO) È un ragazzo sempre scontento e un po' sbruffone. Anche lui passa tanto tempo con gli amici in piazza.

ASSENZIO Strano abitante di una delle isole dell'arcipelago, è aulico e posato. È imbarazzato del proprio disegno e vive solo di apparenza. È il compare di Gaudenzio.

GAUDENZIO Strano abitante di una delle isole dell'arcipelago, è scherzoso e burlone. Come il suo compare Assenzio è imbarazzato del proprio disegno e vive solo di apparenza, anche se non vuole rendersene conto.

APATHOS È un uomo che vive da solo su un'isola deserta. Pieno di amarezze per il suo passato, è privo di speranza e passa il tempo a disprezzare il suo disegno borbottando sottovoce.

VECCHIO SAGGIO È un anziano arzilla, vivace e anche un po' sordo e alcune volte ha la testa tra le nuvole. I protagonisti lo incontrano sull'ultima isola: aiuterà i ragazzi a scoprire come il Grande Sarto intesse i disegni e il loro significato.

La storia

La storia è ambientata a Tapestry Island, un'isola in cui ogni persona "possiede" un arazzo, che gli abitanti chiamano "disegno", il quale si tesse costantemente sul grande muro nella piazza principale della città. Tutti sanno di avere il proprio disegno, ma nessuno sembra sapere che significato abbia, però credono che sia il Grande Sarto ad intesserli tutti.

Un giorno, nella piazza antistante il grande muro, Davide - il nostro protagonista - incontra un gruppetto di giovani che stanno parlando male dei disegni e del Grande Sarto. Davide, preso da un impeto di rabbia, corre in mezzo a loro e risponde con le maniere forti. In quel momento passa da lì Jonathan, il migliore amico di Davide, che riesce a fermare la rissa. Jonathan dice all'amico di non preoccuparsi di quello che dicono, perché quei ragazzi sono solo dei provocatori. Però Davide si rende conto che quelle provocazioni lo hanno toccato nel profondo: se davvero questo Grande Sarto fosse tutta una invenzione? E poi perché il disegno sembra un insieme di fili aggrovigliati?

Davide capisce che nella sua città non avrebbe potuto ricevere le risposte che cerca, e si ricorda che da piccolo sua mamma gli aveva raccontato la storia di un uomo che era riuscito ad avere un disegno perfetto e che viveva su un'isola di un arcipelago molto distante dalla loro. Prima di partire va da Jonathan e lo invita a prendere parte all'impresa, l'amico però non vuole partire per un viaggio così impegnativo, ma alla fine, in virtù della loro amicizia, decide di seguirlo.

Sulla prima isola dell'arcipelago incontrano due strani personaggi: Gaudenzio ed Assenzio. I nostri protagonisti notano che i loro disegni sono proprio stupendi, ma subito Davide si accorge di un particolare: i disegni sono immobili, non si tessono. Prova a capire per quale motivo siano fermi, e dopo alcune risposte contraddittorie si accorge che quelli non sono i loro veri disegni: quelli veri sono dietro, coperti da arazzi intessuti da loro. Assenzio e Gaudenzio chiedono ai ragazzi di mantenere il segreto, perché vogliono continuare a farsi ammirare dai visitatori dell'isola. Davide e Jonathan capiscono che di sicuro qui non scopriranno come avere un disegno perfetto e così ripartono per l'isola successiva.

I protagonisti incontrano Apathos e dopo uno scambio con lui capiscono perché quest'uomo è così triste: perché ha vissuto una vita a suo parere "senza senso", e i fili oramai sono tirati, non si può tornare indietro. Davide rimane profondamente turbato da questo incontro, perché se quell'uomo avesse ragione allora sarebbe impossibile avere un disegno perfetto poiché non si possono eliminare i fili storti che sono già presenti nel disegno.

Jonathan però non si fida di Apathos ed incoraggia Davide a continuare la ricerca dell'uomo con il disegno perfetto sull'ultima isola dell'arcipelago.

Arrivano sull'ultima isola, dove si trova una popolosa città. Provano a chiedere a tutti i passanti ma nessuno conosce un uomo che abbia un disegno perfetto. Stanchi e scontenti si siedono a terra per riprendersi un attimo e mangiare un boccone. A questo punto Davide si scontra con un vecchietto, al quale cade un cappello, ma è un uomo così semplice che non pensano sia lui a potergli dare indizi sui disegni e sul Grande Sarto. Dopo un breve dialogo sul loro viaggio il vecchio li saluta e si allontana. I due ragazzi raccolgono il cappello ed in esso notano un tessuto fatto ad arte, molto bello e, rianimati dalla speranza che lui possa conoscere l'uomo con il disegno perfetto lo seguono fino alla sua casa. L'anziano chiede ai protagonisti di sedersi e prendendo un telaio spiega loro come si compone un arazzo: si tesse da un lato, ma la trama vera è sul retro. Lo stesso accade per i "disegni", dal lato visibile sembra un groviglio disordinato, ma la verità di noi è la trama meravigliosa che c'è sulla faccia opposta del disegno, quella che solo il Grande Sarto vede.

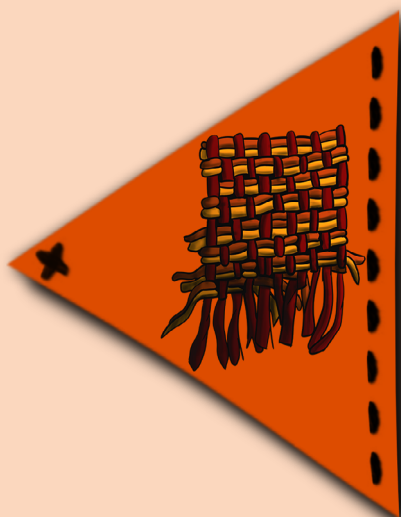
Davide e Jonathan tornano a Tapestry Island, con le idee un po' più chiare, con il desiderio di raccontare la loro avventura e di condividere ciò che hanno scoperto sui disegni. Incontrano nuovamente i tre giovani che all'inizio della vicenda stavano sulla panca e si avvicinano, con l'intenzione di usare modi molto più gentili.

Struttura del sussidio

La storia inizia con un Prologo, che non è legato ad una attività formativa, ma racconta qualcosa sul mondo in cui si svolgono le avventure. Il Prologo è pensato per essere presentato alla prima serata di campo.

Sono previste sei giornate di attività, alle quali corrispondono sei puntate della storia. Ogni giorno di attività è diviso nel sussidio in cinque sezioni sempre uguali che corrispondono ad altrettanti momenti da far vivere ai ragazzi: la puntata del giorno, l'attività formativa, la preghiera, un episodio tratto dalla vita di Don Bosco e un grande gioco. Ad ogni sezione corrisponde un determinato simbolo, che all'interno del sussidio richiama quindi uno specifico momento.

Viene ora fornita una rapida descrizione del contenuto delle sezioni:



Puntata del giorno

Viene proposto un breve riassunto degli eventi della storia, legati alla puntata del giorno.

Viene fornito un QR code che rimanda al video della scenetta

Attività formativa

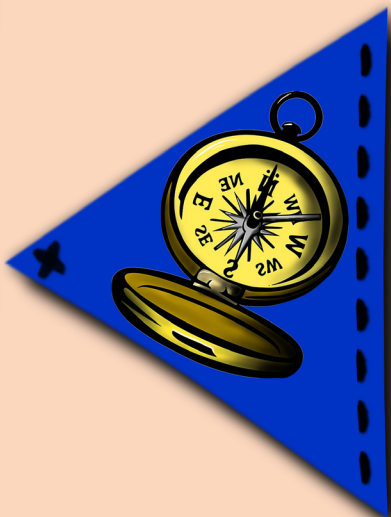
Come prima cosa, viene individuato l'obiettivo dell'attività.

Viene poi indicato il materiale necessario.

Nella sezione operativamente viene descritto lo svolgimento concreto dell'attività formativa.

La proposta prevede due o più attività inerenti al tema e agli obiettivi. Le attività possono essere utilizzate tutte o solo alcune in base al tipo di gruppo con cui si lavora.





Preghiera

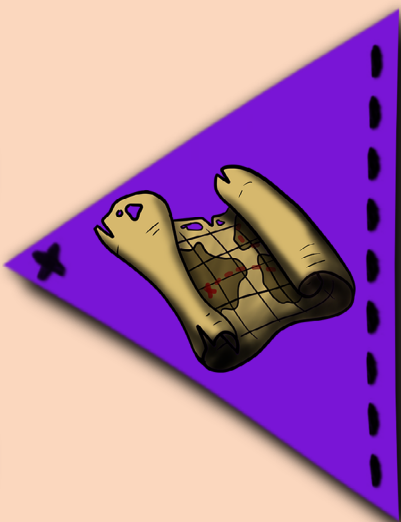
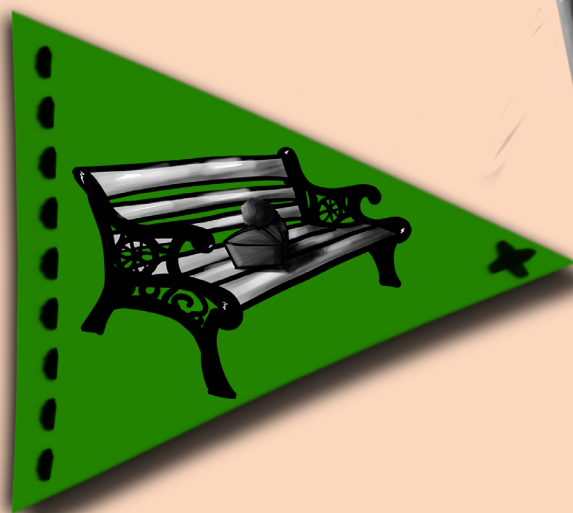
Ogni giorno viene proposto uno specifico brano di Vangelo che si accompagna al tema formativo del giorno.

Si è invitati a pregare un Salmo sulla stessa lunghezza d'onda del vangelo.

A partire da alcuni modelli di vita cristiana, che vengono chiamati Testimoni, vengono indicati brevemente alcuni dati biografici, le motivazioni della scelta del personaggio e una citazione.

Don Bosco

C'è anche un riferimento esplicito al carisma salesiano: raccontiamo infatti alcuni episodi tratti dalla vita del Santo dei giovani, attraverso citazioni tratte dai volumi delle Memorie Biografiche.



Grande gioco

Infine, per ogni giorno è presente una proposta di gioco di gruppo legato al tema formativo

Come è stato pensato un Prologo per la giornata di arrivo, è stato pensato anche un Epilogo utile per l'ultima giornata del campo. Rappresenta il finale aperto con cui si chiude la storia e può essere spunto per una riflessione conclusiva.

In Appendice è possibile trovare l'intero copione, completo di testi dei canti, in una forma di facile e gradevole lettura.

Schema dei contenuti del sussidio

Presentiamo ora uno schema dei contenuti delle giornate formative, utile per un rapido colpo d'occhio sull'intero della settimana:

	<i>Puntata</i>	<i>Tema formativo</i>	<i>Preghiera</i>	<i>Don Bosco</i>	<i>Grande Gioco</i>
<i>Prologo</i>	Tapestry Island	/	/	/	/
<i>Day 1</i>	La piazza della città (canto: Le spalle al grande muro)	LA DOMANDA	Vangelo: Gv 3,1-3 Salmo: 8 Giulia Gabrieli	DOMENICO SAVIO: "Mi aiuti a diventare santo"	La caccia della chiave perduta
<i>Day 2</i>	Si parte! (canto: Il grande salto)	LA PARTENZA	Vangelo: Mt 19, 1 6-22 Salmo: 83 Suor Clare Crockett	DON CAFASSO: un fedele amico dell'anima	Equipment game
<i>Day 3</i>	Gaudenzio ed Assenzio	LA MASCHERA	Vangelo: Mt 23, 25-28 Salmo: 11 Carlo Acutis	MICHELE MAGONE: Ho la coscienza imbrogliata	Alce rossa
<i>Day 4</i>	L'isola di Apathos	I FILI STORTI	Vangelo: Lc 24, 13-21 Salmo: 87 Nino Baglieri	IL PICCOLO CARLO: Ha fatto bene a svegliarmi!	Foot- bowling
<i>Day 5</i>	L'ultima isola	L'AMICIZIA	Vangelo: Gv 15, 13-14 Salmo: 133 Gianluca Firetti	LUIGI COMOLLO: mi lascio guidare.	Attacco al potere

	<i>Puntata</i>	<i>Tema formativo</i>	<i>Pregghiera</i>	<i>Don Bosco</i>	<i>Grande Gioco</i>
<i>Day 6</i>	L'incontro con il saggio (canto: Oltre il groviglio)	IL DISEGNO	Vangelo: Lc 15,11-32 Salmo: 139 Giuseppina Bakhita	LE CARCERI: se questi giovanetti avessero fuori un amico...	InTesSì la vita
<i>Epilogo</i>	Il ritorno alla piazza della città	/	/	/	/

Materiali multimediali

Per rispettare il più possibile l'ambiente vi consigliamo di utilizzare questo pdf direttamente dal dispositivo digitale: l'accesso alle varie parti del sussidio e ai vari materiali allegati è facilitato da un sistema di QR code e di link direttamente cliccabili.

Lungo le pagine relative alle varie giornate di attività saranno disponibili i link attraverso i quali si potranno raggiungere i video della storia e i materiali speciali legati alla proposta formativa o al grande gioco.

Per chi avesse bisogno dei materiali stampati qui di seguito può trovare i link che rimandano alla versione del copione bianca stampabile e alla cartella generale con tutti i file legati al sussidio (formazioni, giochi...).

***Cartella files
multimediali***

***Copione versione
stampabile***

Inno - InTeSì la vita

Dentro te,
lo senti bussare al tuo cuor
qui che ti chiama per nome
l'appello alla vita è un fuoco che
brucia in te.

Questo qui,
è l'unico tempo che hai
non sempre facile sai,
la strada si apre davanti a te
un senso c'è.

*In te sì la vita
in questo campo, una missione
tanti fili aggrovigliati
sembra cosa impossibile
non temere, non sei solo,
a suo tempo tutto comprenderai*

Vieni qui,
insieme più lontano si va
in questo cammino perché
fratelli da sempre siamo noi:
lo scoprirai.

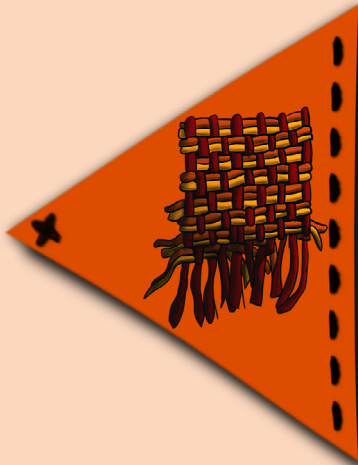
Guarda che,
nel mare della vita lo sai
chi vede solo sè affonderà
seguiamo la Stella del Mare che
Maestra è.

*In te sì la vita
in questo campo, una missione
tanti fili aggrovigliati
sembra cosa impossibile
non temere, non sei solo,
a suo tempo tutto comprenderai*

Oltre il groviglio,
ogni filo avrà un senso,
il vero Disegno vedrai.

*In te sì la vita
in questo campo, una missione
tanti fili aggrovigliati
sembra cosa impossibile
non temere, non sei solo,
a suo tempo tutto comprenderai*

Prologo

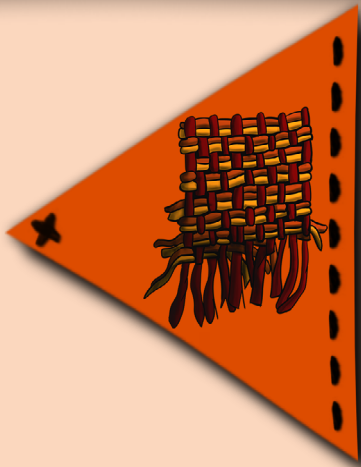


Tapestry Island

La storia è ambientata a Tapestry Island, una curiosa isola in cui ogni persona possiede un arazzo incompleto, che gli abitanti chiamano “Disegno”, che si tesse costantemente sul Grande Muro nella piazza principale della città, grazie all’opera di un invisibile “Grande Sarto”. Tutti sanno di avere questo Disegno, ma nessuno sembra sapere che significato abbiano. In questa isola, però, c’è un giovane che si fa molte domande ed è determinato a trovare delle risposte: il suo nome è Davide.

Video Scena

Day 1 - La domanda



La piazza della città

Un giorno, nella piazza antistante il grande muro, un gruppetto di giovani vi si ritrova su una panchina. Davide si rende conto che stanno parlando male dei Disegni e del Grande Sarto e, preso da un impeto di rabbia, inizia a fare rissa. Fortunatamente per Davide, in quel momento passa da lì anche Jonathan, il suo migliore amico, che riesce a fermare la rissa e a portare via Davide. Sorgono qui le domande che Davide porta nel cuore: che senso ha il Disegno? Cosa c'entra il Grande Sarto con me? Jonathan gli dice che non è il caso di farsi troppe domande e che ci si può accontentare, ma Davide non sembra essere di questo parere...

Video Scena

Canto
"Le spalle al grande muro"



La domanda

«Ce l'avrà un senso, Jonny?»

Il tema che accompagna la prima giornata e dà inizio a questo cammino è “la domanda”. Nella storia, ogni personaggio porta nel cuore delle domande di senso, più o meno profonde: Davide, Jonathan, gli stessi ragazzi che i nostri amici incontrano sulla panchina. A volte, le domande che ci facciamo nascono da alcuni avvenimenti che non comprendiamo fino in fondo. A volte, sono inserite in un naturale processo di crescita, nel quale ci rendiamo conto che ciò che fino a quel momento non è mai stato un problema, ad un tratto lo diventa, e quelle che fino a quel momento avevamo considerato delle “risposte”, non ci bastano più. E queste domande, ci piaccia o no, orientano la nostra vita, specialmente quando la risposta non la si trova su un libro, ma richiede un cammino. Ecco allora la scelta, all’inizio di un campo, di chiederci: ma con che domande siamo qui? Che domande portiamo nel cuore?

Obiettivo formativo

Comprendere che ciascuno di noi è animato da domande. E a ben guardare, tra tutte le domande che possiamo avere, ce ne sono alcune a cui facciamo proprio fatica a rispondere. Un primo passo è riconoscerlo, per poterle poi verbalizzare.

Materiale

1. Copioni di questa scena, uno per ogni gruppo;
2. Evidenziatori;
3. Cartelloni;
4. Pennarelli;
5. Post-it;
6. Penne.

Materiale Formativo

Operativamente

Attività 1.

1. Disponiamo i ragazzi su una fila, posta al centro di un'aula (o del campo, se si fa all'aperto). Poniamo loro una serie di domande [QR]: se la risposta alla domanda è sì, fanno un passo in avanti, al contrario, se la risposta è no, fanno un passo indietro. Non si può rimanere fermi.
2. Le domande sono pensate in modo tale che le prime siano di semplice risposta (ho la Playstation, mi piace la pizza, mi piace ballare...), e man mano che si procede con le domande, diventano sempre più "profonde".
3. Questa attività mette bene in evidenza che non tutte le domande si equivalgono: ci sono domande che potremmo chiamare "superficiali", che dicono qualcosa di noi (colore preferito, animale preferito...), ma la cui risposta non cambia poi sostanzialmente la vita. Ci sono invece delle domande che potremmo chiamare "profonde", perché non solo è difficile trovarne una risposta così, su due piedi, ma sulla base della risposta a queste domande, cambia tutto!

Attività 2.

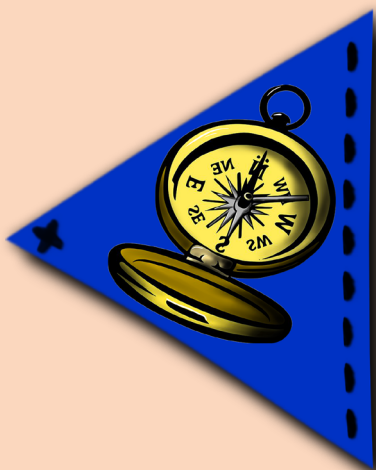
1. Proviamo ad analizzare le domande che i personaggi della storia si pongono.
2. Per farlo, ci dividiamo in gruppi, e a ciascun gruppo viene dato il copione della scenetta di questo primo giorno, chiedendo di concentrarsi su un personaggio: Davide, Jonathan, i ragazzi della panchina. L'attività consiste primariamente nell'evidenziare le domande che il personaggio che mi viene affidato si pone nella scena.
3. Dopo averle evidenziate, scriviamo su un cartellone il profilo di quel personaggio, semplicemente a partire dalle domande che si fa. Largo alla fantasia! Proviamo ad inventare la storia di questo personaggio, il suo carattere, i suoi hobbies...
4. Per ultimo, creare un profilo TikTok/Instagram del proprio personaggio: che video metterebbe? Quanti followers avrebbe? Che pagine seguirebbe?
5. Questa attività ci aiuta a capire che, volenti o nolenti, le domande che ci poniamo dicono moltissimo di noi, a tutti i livelli. E il rischio di porsi solo domande "superficiali" è quello di diventare piano piano persone superficiali. Bisogna andare in profondità, se si vuole crescere come uomini e donne autentici!

Attività 3.

1. E noi? Che domande ci facciamo? Nella prima attività, le domande ci sono state fatte da qualcun altro, e nella seconda attività abbiamo visto le domande che i vari personaggi si sono posti nella storia. Ora tocca a noi! In un tempo di silenzio, ci disperdiamo nello spazio che abbiamo con un

post-it e una penna. Proviamo a scrivere sopra il post-it una domanda grande che abbiamo nel cuore. Può essere una domanda che non mi lascia in pace perché non riusciamo proprio a darle una risposta, oppure può essere una domanda sul nostro futuro... insomma, una domanda "profonda" che sicuramente c'è dentro ciascuno di noi.

2. A questo punto, ci disponiamo seduti in due cerchi concentrici. Il cerchio più interno guarda l'esterno, e il cerchio esterno guarda l'interno. Ciascuno di noi deve avere di fronte un solo altro ragazzo. A tempo, inizia un momento di condivisione sulla domanda, che può essere semplicemente letta, spiegata, oppure si può scegliere di non leggerla (alcune domande sono "scomode" da leggere a qualcun altro). Al cambio, il cerchio esterno gira in senso orario, in modo da cambiare la persona che si ha di fronte nel cerchio interno. Si prosegue fino a che non si torna daccapo.
3. Questa attività da un lato ci stimola a verbalizzare una domanda "profonda" che portiamo nel cuore, mostrandoci che siamo molto più profondi di quello che, a volte, pensiamo di essere. Dall'altro lato, ci aiuta anche a comprendere la difficoltà di mostrare a qualcuno un lato così profondo di noi. Non a caso, nella storia Davide non dice le sue domande ai ragazzi della panca, ma le dice solo a Jonathan, il suo migliore amico. E allora, forse, anche i ragazzi della panca non sono poi così superficiali! Anche loro sono certamente abitati da domande profonde di senso, ma magari non le hanno mai dette a nessuno, nemmeno a loro stessi.



Vangelo: Gv 3,1-3

C'era tra i farisei un uomo chiamato Nicodemo, un capo dei Giudei. Egli andò da Gesù, di notte, e gli disse: "Rabbi, sappiamo che sei un maestro venuto da Dio; nessuno, infatti, può fare i segni che tu fai, se Dio non è con lui". Gli rispose Gesù: "In verità, in verità ti dico, se uno non rinasce dall'alto, non può vedere il regno di Dio".

Nicodemo era un fariseo, un capo dei Giudei, che aveva sentito parlare di Gesù e delle sue opere. Aveva anche sentito cosa ne pensava la gente e anche gli altri capi in Israele, i sacerdoti e tutto il Sinedrio. Ma era abitato da domande. Domande di senso, profonde, che dominavano il suo cuore. Finché un giorno, anzi una notte, per non essere visto da nessuno, decise di andare a trovare Gesù per conoscerlo di persona.

Salmo: 8

O Signore, nostro Dio,
quanto è grande il tuo nome su tutta la terra:
sopra i cieli si innalza la tua magnificenza.

Con la bocca dei bimbi e dei lattanti
affermi la tua potenza contro i tuoi avversari,
per ridurre al silenzio nemici e ribelli.

Se guardo il tuo cielo, opera delle tue dita,
la luna e le stelle che tu hai fissate,
che cosa è l'uomo perché te ne ricordi
e il figlio dell'uomo perché te ne curi?

Eppure, l'hai fatto poco meno degli angeli,
di gloria e di onore lo hai coronato:
gli hai dato potere sulle opere delle tue mani,
tutto hai posto sotto i suoi piedi;

tutti i greggi e gli armenti,
tutte le bestie della campagna;
Gli uccelli del cielo e i pesci del mare,
che percorrono le vie del mare.

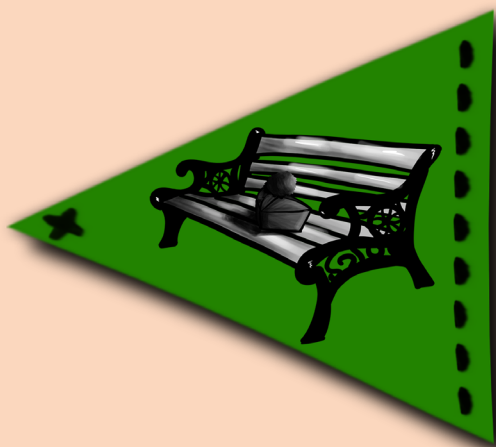
O Signore, nostro Dio,
quanto è grande il tuo nome su tutta la terra.

Testimoni del giorno: Giulia Gabrieli

- 3 marzo 1997 = nasce a Bergamo, da Antonio e Sara.
- 1 agosto 2009 = Giulia si accorse di una tumefazione sulla mano sinistra: è un tumore.
- 19 agosto 2011 = Giulia muore a Bergamo, mentre alla Giornata mondiale della gioventù di Madrid era in corso la Via Crucis dei giovani.
- 7 aprile 2019 = è proclamata Serva di Dio.

Giulia Gabrieli è una ragazza... normale! Frequenta la scuola media quando scopre di avere un tumore, che la porterà a morire a 14 anni. In una situazione di questo tipo è difficile domandarsi cosa avremmo fatto noi, come ci saremmo comportati. Ma la domanda che Giulia porta nel cuore è bellissima, e merita di essere ascoltata e fatta nostra.

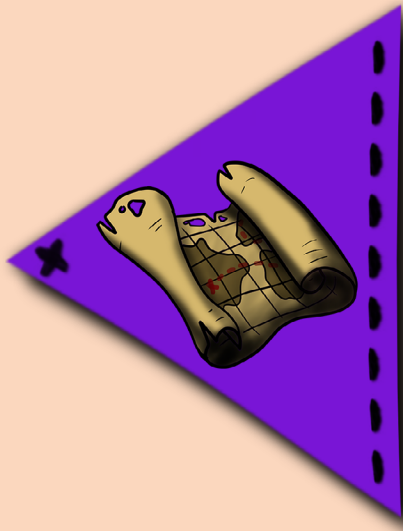
Eppure, in Giulia Gabrieli ci sono i tratti della donna che affronta con paura (e chi non ne ha?) e coraggio il dolore. La serietà e la serenità con cui sta dinanzi all'urto della vita sono commuoventi. Dopo la Cresima si domanda continuamente "Cosa devo fare?". La Cresima per questa ragazza di Bergamo non è la fine del percorso cristiano. E' il compimento. La sua è la domanda di chi è profondamente consapevole che nella sua anima è sceso ad abitare lo Spirito che "è Signore è da la vita". Nel mentre che vive l'ultimo anno di scuola media progetta sogni perché non siano evanescenti, ma segni di un futuro che l'attende.



Don Bosco e... Domenico Savio

Se potessi esprimere un desiderio, cosa chiederesti? Una domanda simile è stata fatta anche a Domenico Savio, così come a tanti altri ragazzi che in quel 23 giugno 1855 si stavano preparando a festeggiare l'onomastico di Don Bosco.

Il 24 giugno all'oratorio si faceva festa: era l'onomastico di don Bosco. Ognuno cercava di manifestargli il suo affetto. Don Bosco ricambiava con cuore grande. La sera del 23 giugno 1855 disse ai suoi ragazzi: "Domani volete farmi festa e io vi ringrazio. Da parte mia voglio farvi il regalo che più desiderate. Perciò uno prenda un biglietto e vi scriva sopra il regalo che desidera. Non sono ricco, ma se non mi chiederete il Palazzo reale, farò di tutto per accontentarvi". Quando lesse i biglietti, trovò domande serie e bizzarre. Chi chiedeva 100 Kg di torrone per averne per tutto l'anno, chi un cucciolo al posto di quello lasciato a casa. Giovanni Roda, un amico di Domenico, gli chiese una tromba come quella dei bersaglieri, perché voleva entrare nella banda musicale. Sul biglietto di Domenico trovò scritto: "Mi aiuti a diventare santo".



GRANDE GIOCO

Alla ricerca della chiave perduta

Ambientazione: Davide e Jonathan ci hanno accolto nel loro mondo, nella loro terra. Saranno i nostri compagni di viaggio in questa settimana di campo scuola. Conosciamoli! E con loro conosciamo la fitta trama che li lega a questa storia.

Giocatori: max. 6 squadre da 5-10 ragazzi

Luogo: all'aperto o in caso di pioggia al chiuso sparsi per gli ambienti della casa.

Descrizione:

Il gioco è una variante della classica Caccia al Tesoro con i personaggi della storia.

Lo scopo del gioco è riuscire a recuperare la chiave perduta che apre il lucchetto di un forziere del tesoro. La chiave dovrà essere recuperata dentro un pozzo profondo che verrà allestito fin dall'inizio del gioco e posto in un luogo visibile alle squadre!

Per recuperare la chiave tutte le squadre all'inizio del gioco saranno dotate di una calamità con filo con cui recuperare la chiave dal pozzo.

Ogni squadra deve muoversi andando ad incontrare i vari personaggi sparsi per il campo di gioco. I 6 personaggi faranno fare una prova alla squadra. I personaggi sono:

- Davide: Un giovane energico e determinato, è il protagonista della nostra storia. Desidera che i suoi coetanei rispettino il disegno e il lavoro del Grande Sarto, anche con le maniere forti. Si fa però molte domande e a tutti i costi vuole scoprire cosa significhi il disegno ed è disposto a lasciare tutto pur di capirne il senso.
- Jonathan: Ragazzo pigro e svogliato. È il co-protagonista e il migliore amico di Davide, cerca di farlo ragionare e lo tiene a freno. Vince la sua pigrizia partendo assieme a Davide, arrivando poi addirittura a incoraggiare l'amico nel momento dello scontro.
- Tia (Mattia): È un ragazzo svogliato e annoiato da tutto. È sempre con gli amici in piazza, vive beato, ma è indifferente al disegno.

- Teo (Matteo): È un ragazzo arrabbiato col mondo. Anche lui sta sempre con gli amici in piazza, ce l'ha a morte con il Grande Sarto.
- Amy (mamma di Davide): è una donna saggia e molto buona, educa il figlio con amore e gli trasmette il valore per i disegni, anche se non ne capisce completamente il significato. Grazie alla storia sull'uomo con il disegno perfetto, che spesso raccontava a Davide quando era piccolo, si rivela fondamentale nel dar via al viaggio dei nostri due protagonisti.
- Jenny (sorella di Jonathan): è una ragazza vivace ma con un buon cuore. Non compare mai nella nostra storia, ma si preoccupa molto per la partenza del fratello, nonostante questo difende la sua scelta in famiglia. Conoscendo molto bene la pigrizia del fratello, immagina infatti quanto deve essere importante per lui non far partire da solo il suo miglior amico Davide.

Trovato il personaggio si presenterà alla squadra, successivamente sottoporà la squadra ad una prova. In caso di superamento verrà dato alla squadra un pezzo di filo (meglio se di colore diverso per ogni personaggio), il quale potrà essere unito al pezzo di filo incollato alla calamita di cui ogni squadra sarà dotata sin dall'inizio.

Nel corso del gioco, solo durante gli spostamenti, la squadra potrà essere bloccata da un "disturbatore", il quale potrà far fare una prova speed alla squadra e taglierà uno dei fili che la squadra ha guadagnato tenendosi una parte.

Ci sarà anche un aiutante che, se fermato dalla squadra durante gli spostamenti, potrà consegnare, dopo aver sottoposto una prova speed, dei pezzi di filo, seppur piccoli, alla squadra.

La squadra potrà provare, in qualsiasi momento del gioco, a recuperare la chiave con i pezzi di filo guadagnati. Nel caso ci riesca potrà aprire il lucchetto e vincere la caccia al tesoro, se il filo dovesse risultare troppo corto subirà come penitenza il taglio di un pezzo di filo a discrezione dell'arbitro.

Regole:

1. La squadra si muoverà tutta assieme.
2. Una squadra potrà andare da qualsiasi personaggio liberamente.
3. Ogni personaggio potrà ricevere una squadra alla volta.
4. In caso di superamento di una prova si otterrà un pezzo di filo, in caso di perdita no.

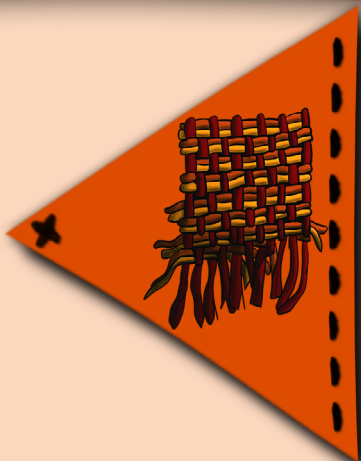
Materiale:

- Calamita incollata all'estremità del filo che verrà distribuito in partenza ad ogni squadra;
- Scatola o tubo con piccola apertura che fungerà da pozzo in cui è custodita la chiave. è bene che la scatola/tubo sia abbastanza alta (dal metro e mezzo in su, ecco perché probabilmente è più facile con un tubo in PVC facilmente reperibile);
- Forziere/scatola che sia chiusa dal lucchetto;
- Chiave metallica;
- Gomitoli possibilmente di colore diverso e di lana da cui ricavare i fili che ogni personaggio consegnerà alle squadre;
- Materiale per le singole prove dei personaggi.

Note:

Per i vari personaggi le prove le lasciamo decidere a voi. Tenete conto che ogni prova possa durare dagli 8 ai 10 minuti mentre le prove speed possano durare pochi minuti. Raccomandiamo al disturbatore e all'aiutante di giocare con buon senso in base all'andamento del gioco. Il contenuto del tesoro sceglietelo voi (caramelle, striscione con il tema del campo, ecc).

Day 2 - La partenza



Si parte!

Davide capisce che nella sua città non avrebbe potuto ricevere le risposte che cerca, e vuole partire in cerca del senso del suo Disegno. Ma verso dove? Si ricorda che da piccolo sua mamma gli aveva raccontato della storia di un uomo che era riuscito ad avere un Disegno perfetto e che viveva su un'isola dell'arcipelago vicino a Tapestry Island. Prima di partire va da Jonathan, che fa molte resistenze e non capisce

perché l'amico desidera partire per un viaggio così rischioso, ma alla fine, solo in virtù della loro amicizia, decide di partire con lui.

Video Scena

Canto

"Il grande salto"



La partenza

«Dobbiamo partire... in cerca di risposte!»

Dopo che nel primo giorno abbiamo riflettuto sulle domande che si pongono i protagonisti della storia e quelle che ci poniamo noi, in questa giornata ci accorgiamo che non basta porsi le domande giuste, ma è necessario tentare di dare una risposta (per quanto abbozzata). I personaggi della storia ci mostrano che rispondere alle domande che ci portiamo nel cuore non è qualcosa di immediato, ma richiede un viaggio, a volte anche lungo! Questo ci

chiede di lasciare la nostra “isola” dove tanto ci sentiamo bene, uscire dalla nostra comfort zone, smettere di essere “giovani da divano” ed iniziare a cercare le risposte. Poiché le domande più profonde della nostra vita sono personali, anche le risposte corrispondenti sono molto personali; non esiste un'enciclopedia di risposte preconfezionate, ma ciascuno di noi si deve mettere in viaggio per trovare le sue, accettando anche il fatto di compiere errori, di brancolare nel buio. Allora mettiamoci in viaggio! Ad attenderci, il Grande Sarto!

Obiettivo

Comprendere che le domande che abbiamo nel cuore necessitano di risposte. Per rispondere ad esse dobbiamo metterci in viaggio, uscire dalla nostra comodità ed accettare la sfida. Ma verso dove andare? Con chi partire? Cosa portare con sé?

Materiale

1. Contenitore.
2. Cartellini con domande.
3. Video Interstate 60.
4. Video Oceania.
5. Cartoncini con oggetti da vendere.

Materiale Formativo

Operativamente

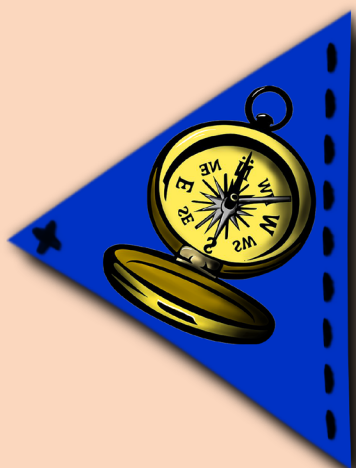
Attività 1.

1. Richiamiamo le domande che ieri ciascun ragazzo ha trovato dentro di sé.
2. Facciamo estrarre loro un cartellino da un contenitore, dicendo loro che lì dentro troveranno le risposte alle loro domande. Nel cartellino c'è una risposta generica ad una domanda: non preoccuparti, andrà tutto bene, è la cosa giusta per te, non farti fregare...
3. Proviamo a riflettere insieme: ti accontenti della risposta che trovi? Ti cambia la vita? Perché non ci basta questo?
4. Vediamo il video di Interstate 60 [QR]. Neal Oliver ha appena compiuto 23 anni. Il suo futuro è ricco di domande a cui tenta di rispondere e, per scoprire quale strada percorrere, decide di partire per un'avventura on the road. A bordo di una BMW rossa e guidato dai consigli di O.W. Grant, un bizzarro individuo che si vanta di poter soddisfare i desideri di chi gli sta a cuore, Neal imbocca la Interstate 60, un'autostrada che non è segnata su nessuna mappa. Durante il viaggio incontrerà dei personaggi uno più assurdo dell'altro. Abbiamo selezionato più scene in cui il protagonista cerca risposte con la famosa Palla 8.

5. E' un po' come il genio della lampada! Qual è il problema di avere risposte alle nostre domande in questo modo? Vedi Davide! Fin da quando è piccolo ha sentito parlare del Grande Sarto, e volendo ben vedere, le risposte alle sue domande potrebbe già averle. Ma adesso... non gli bastano più le risposte facili. Non ci possiamo accontentare di risposte preconfezionate, ma ciascuno deve trovare la sua via per rispondere alle domande che si porta dentro.

Attività 2.

1. Come provare a trovare risposta alle nostre domande? Davide ne è certo: dobbiamo fare un viaggio. Vuole dire che:
 - a. Dobbiamo uscire dalla nostra comfort zone, lasciare le nostre certezze! Come ha fatto la protagonista di Oceania [QR].
 - b. Dobbiamo prepararci per il viaggio.
2. GIOCO A STAND (ciascun ragazzo partecipa singolarmente). Se devi partire per un viaggio, cosa porti con te nello zaino?
 - a. Ogni animatore ha una postazione nel campo da gioco.
 - b. Ciascun animatore ha un gioco da fare svolgere ai ragazzi (possono essere sfide di abilità).
 - c. Alla fine della sfida, se è superata, il ragazzo può prendere uno o più oggetti (scritti su cartoncini) che l'animatore ha nella propria postazione. Se la prova è superata "bene", il ragazzo può scegliere fino a due oggetti. Se è superata "malamente", ne può scegliere uno. Se la prova non è superata, non ne prende nessuno. Gli oggetti sono cose più o meno utili per affrontare un generico viaggio [QR].
 - d. Tra le sfide ne abbiamo una bonus in cui l'animatore del gioco dà al ragazzo esattamente ciò che desidera, scrivendo l'oggetto scelto su un cartoncino bianco.
 - c. Li si raduna alla fine del tempo. Proviamo insieme a riflettere sul motivo della scelta dei vari oggetti.
 - d. A questo punto, gli si dice la destinazione del viaggio: devono andare su un'isola a cercare... un uomo con il disegno perfetto!
3. Conclusione. Facciamo riflettere i ragazzi sul fatto che differenti sono i mezzi a seconda delle diverse destinazioni verso cui andare; io dispongo i miei mezzi sulla base del fine. A volte, il rischio è quello di non sapere verso dove stiamo andando e quindi scegliere male cosa mettere nello zaino.



Vangelo: Mt 19, 16-22

Un tale si avvicinò a Gesù e gli disse: “Maestro, che devo fare di buono per avere la vita eterna?”. Gesù gli rispose: “Perché m'interroghi intorno a ciò che è buono? Uno solo è il buono. Ma se vuoi entrare nella vita, osserva i comandamenti”. “Quali?” gli chiese. E Gesù rispose: “Questi: Non uccidere, non commettere adulterio, non rubare, non testimoniare il falso. Onora tuo padre e tua madre, e ama il tuo prossimo come te stesso”. E il giovane a lui: “Tutte queste cose le ho osservate; che mi manca ancora?”. Gesù gli disse: “Se vuoi essere perfetto, va', vendi ciò che hai e dallo ai poveri, e avrai un tesoro nei cieli; poi, vieni e seguimi”. Ma il giovane, udita questa parola, se ne andò rattristato, perché aveva molti beni.

Il giovane si avvicina a Gesù per chiedergli la ricetta per avere la vita eterna, per essere felice. La risposta è difficile da mettere in pratica perché non è immediata, al primo colpo sembra essere esigente, richiede molti sacrifici: richiede di mettersi in cammino: vieni e seguimi. Il giovane, assetato di qualcosa di nuovo che lo faccia vivere in pienezza, non riesce ad uscire dalla sua “comfort zone”, a lasciare le sue certezze che ha nel denaro e se ne va triste.

Salmo: 83

Come è bella la tua casa, Signore!
Amo stare in tua compagnia.
Infinita è la mia gioia
nel pensare che vivo con te.

I passerotti trovano una casa,
la rondine un nido per i piccoli:
io non sono meno fortunato
perché posso abitare con te.

Beato chi abita la tua casa:
sempre canta le tue lodi!
Beato chi trova in te la sua forza
e decide nel suo cuore il santo viaggio.

Perché chi vive con te
è capace di trasformare
in un luogo piacevole
perfino una valle di lacrime.

Signore, mio rifugio e mia forza,
un giorno passato in tua compagnia,
vale di più che mille vissuti altrove.

È davvero una gioia grande
stare nella tua casa,
godere della tua amicizia!

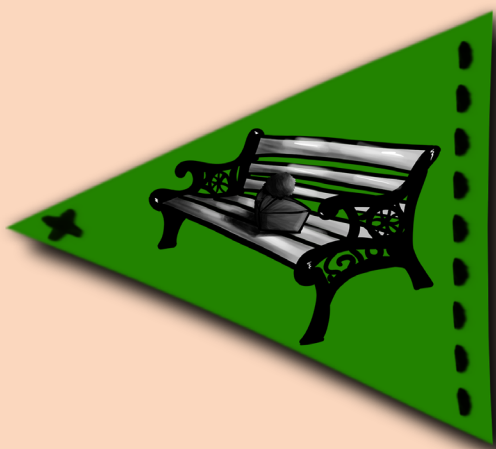
Testimone del giorno: Suor Clare Crockett

- 14 novembre 1982 = Clare nasce a Derry (Irlanda del Nord).
- l'11 febbraio 2006 = Clare emette i primi voti e diventa Sr. Clare Maria della Trinità e del Cuore di Maria.
- Durante il suo tempo di professa, ha servito nelle comunità delle Serve a Belmonte (Cuenca, Spagna), Jacksonville (Florida, Stati Uniti), Valenza (Spagna), Guayaquil (Ecuador) e Playa Prieta (Manabí, Ecuador).
- 16 aprile 2016 = Sr. Clare muore a Playa Prieta (Ecuador) a causa del terremoto.

Sr. Clare fa esperienza nella sua vita di una forte domanda alla quale difficilmente riesce a dare una risposta che la soddisfi. Clare ha grande passione e talento per il cinema e la recitazione: un grande talento artistico, una bellissima voce, un aspetto fisico attraente e una personalità travolgente. A soli 15 anni l'avevano già assunta come presentatrice di programmi televisivi per giovani tra i più importanti del Regno Unito. Vive questa fase della sua vita nella dissolutezza, evita di rispondere a molte domande che sono nel suo cuore fino a quando non arriva la sua conversione.

Clare ha 17 anni ed un uomo paga un biglietto d'aereo e l'iscrizione per vivere un ritiro durante la Settimana Santa in Spagna. Clare la vive come una vacanza (già pagata!), evitando di farsi provocare, ma giunge un momento in cui tutto cambia. Trascorse i primi giorni dell'Incontro della Settimana Santa prendendo il sole e fumando. Il Venerdì Santo qualcuno le disse: «Clare, oggi devi entrare in cappella. Oggi è Venerdì Santo». Clare entrò in cappella, ma rimase nell'ultimo banco. Durante la liturgia del Venerdì Santo i fedeli si avvicinano al presbiterio per adorare e baciare la croce. Clare si unì alla fila. E quel semplice gesto segnò un prima e un dopo nella sua vita. Quando si concluse la liturgia, una suora la trovò che piangeva, mentre ripeteva: «Egli è morto per me. Mi ama!... Perché nessuno me l'ha detto prima?». Clare aveva capito quanto il Signore la amava e quanto Egli

aveva fatto per lei. E comprese che «l'amore si paga solo con amore», e che l'amore che il Signore le chiedeva implicava il donargli tutto. Non fu facile fare il passo, ma il Signore insisteva nel «perseguitarla». Una notte di festa esagerò di nuovo con l'alcool, e quando stava vomitando nel bagno di una discoteca, sentì che Gesù le diceva: «Perché Mi continui a ferire?». La presenza di Dio era così forte che non poteva ignorarla. Poco tempo dopo si trovava nella stanza di un importante hotel di Londra mentre leggeva l'orario per le registrazioni del giorno dopo. Sentì un vuoto così grande che comprese che la sua vita non aveva senso se non la donava a Gesù Cristo.

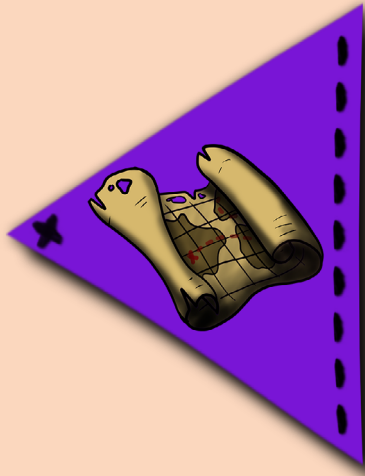


Don Bosco e... don Calosso

Giovannino Bosco ha 12 anni ed è ancora ai Becchi, quando tornando dalla chiesa, incontra don Calosso; l'anziano sacerdote inizia con lui un dialogo ed i due cominciano a conoscersi. Giovannino gli confida che vorrebbe studiare per diventare prete, ma il fratello glielo impedisce. Don Calosso si offre di fargli qualche lezione e Giovanni trova "un fedele amico dell'anima" che lo aiuta a dare nuove risposte alle domande

che ha nel cuore; già Giovannino aveva cercato (da solo!) delle risposte, ma con l'aiuto di don Calosso ne trova di migliori e Giovannino stesso riconosce i progressi.

Conobbi allora che voglia dire avere una guida stabile, di un fedele amico dell'anima, di cui fino a quel tempo era stato privo. Fra le altre cose mi proibì tosto una penitenza, che io era solito di fare, non adattata alla mia età e condizione. M'incoraggiò a frequentar la confessione e la comunione, e mi ammaestrò intorno al modo di fare ogni giorno una breve meditazione o meglio un po' di lettura spirituale. Tutto il tempo che poteva nei giorni festivi lo passava presso di lui. Ne' giorni feriali, per quanto poteva, andava servirgli la santa messa. Da quell'epoca ho cominciato a gustare che cosa sia vita spirituale, giacché prima agiva piuttosto materialmente e come macchina che fa una cosa, senza saperne la ragione.



GRANDE GIOCO Equipment game

Ambientazione: Finalmente inizia il nostro viaggio per le isole dell'Arcipelago. Prima di partire dobbiamo aiutare Davide e Jonathan a raccogliere l'occorrente per il viaggio. Bando alle ciance e ciancio alle bande! Mettiamoci alla ricerca dell'equipaggiamento che ci servirà. Tiriamo il dado...

Giocatori: dalle 3 alle 6 squadre con 5-10 ragazzi

Luogo: all'aperto o in caso di pioggia al chiuso in un salone.

Descrizione:

Il gioco è il classico giro dell'oca in cui le pedine saranno i ragazzi stessi.

Vince la squadra che totalizza più punti alla fine del gioco. In ogni sfida la prima squadra classificata guadagnerà 10 punti, la seconda squadra 5, la terza 3. La squadra che taglierà per prima il traguardo sulla casella "FINE" vincerà 50 punti.

Il tabellone di gioco potrà essere un cartellone o un power point ma consigliamo di crearlo tridimensionale tracciando il percorso di 27 caselle (INIZIO, 1-25, FINE) all'interno di un campo usando cinesini, nastro bianco-rosso ed ogni altro sistema che si ritiene opportuno. Ogni squadra dovrà eleggere una pedina umana (che dovrà aggiungersi alle sfide di squadra) che man mano che si prosegue nel gioco riceverà l'equipaggiamento per il viaggio. Per muoversi si lancerà un dado a 6 facce che indicherà lo spostamento della pedina sul tabellone. Ogni casella nasconderà un bonus, un malus, una prova oppure può essere una casella libera. Le prove coinvolgeranno sempre tutte le squadre, se una squadra vince una prova ha diritto di lanciare il dado.

Numero casella	Contenuto casella	Equipaggiamento vinto / <i>materiale e regole delle sfide</i>
INIZIO	-----	Zaino
1	Vuota	Cartina per la navigazione

Day 2 - La partenza

2	SFIDA: Mi hai rotto le scatole!!!	Materiale: • 8/10 scatoloni • 8/10 palloni Ogni squadra viene dotata di 2-3 palloni. al centro del campo ci sono tanti scatoloni (8-10) al via le squadre a suon di pallonate devono cercare di mandare gli scatoloni nel campo delle altre squadre. Alla fine del gioco vince la squadra che nel suo campo ha meno scatoloni.
3	Bonus: tira di nuovo	
4	Malus: vai indietro di tre	
5	SFIDA: #sottoachicontra	La squadra deve contare fino a 20 (può essere di più o di meno), uno alla volta ogni componente della squadra deve dire un numero partendo da uno, devono riuscire ad arrivare al numero stabilito parlando uno alla volta SENZA METTERSI D'ACCORDO. Se viene pronunciato lo stesso numero in contemporanea o se si salta un numero nella numerazione ad alta voce il gioco ricomincia da capo. Ogni animatore cronometra la squadra, la squadra che ci impiegherà meno tempo vincerà.
6	Vuota	Crema solare
7	SFIDA: Uomo vs Palloncino: contro la gravità	Materiale: • Palloncini per ogni squadra Ogni squadra ha dai 5 ai 10 palloncini. Stando seduti dove sono, i componenti della squadra, devono fare in modo che i palloncini non tocchino mai terra usando le braccia. Un singolo giocatore non può palleggiare con lo stesso palloncino. La squadra parte con un solo palloncino e man mano che aumenta il tempo aumenta il numero di palloncini che possono essere lanciati in campo dagli animatori o da chi arbitra la manche. Una volta che un solo palloncino tocca terra la squadra è eliminata.
8	Vuota	Cappellino
9	Malus: stai fermo fino a quando non fai 5	

Day 2 - La partenza

10	SFIDA: Serpentone puzzolente	Ogni squadra deve riuscire a fare il serpente più lungo usando le proprie scarpe (il gioco viene meglio se viene dato un tempo limitato, es. in un minuto), vince la squadra con il serpente di scarpe più lungo.
11	Malus: torna alla casella 6	
12	SFIDA: Staffetta piedosa	Materiale: • Un pallone per ogni squadra Ogni squadra sarà disposta in fila indiana, seduti per terra. Ogni componente dovrà ricevere la palla da colui che gli sta dietro e dovrà passarla a colui che sarà seduto davanti a sé solo con l'uso dei piedi senza che la palla tocchi terra. Ogni volta che il primo della fila riceverà la palla dovrà correre in fondo alla fila e ripartire. Se la palla cade bisognerà ricominciare dall'ultimo della fila. Vince la sfida la prima squadra in cui tutti sono stati capofila.
13	Malus: salta un turno	
14	Bonus: vai avanti di due caselle	
15	SFIDA: Attenti! In riga!	L'arbitro dà un comando che le quattro squadre devono eseguire, la prima squadra che lo esegue correttamente vince: • mettersi in ordine per altezza • mettersi in ordine per età • mettersi in ordine alfabetico per la terza lettera del nome • ecc. (a fantasia)
16	Vuota	Borraccia
17	Bonus: tira di nuovo	
18	SFIDA: Sacco pieno, sacco vuoto	Si gioca tutti insieme. Un animatore con brevi intervalligrada "Saccopieno!" (tutti in piedi) e "Sacco vuoto!" (tutti si abbassano). Un animatore per squadra elimina quei componenti che sbagliano. Vince la squadra che viene eliminata per ultima.
19	Malus: torna alla casella 8	

20	SFIDA: Staffetta di canoe	Bastone da viaggio <i>Materiale:</i> • un testimone per ogni squadra (basta un oggetto qualsiasi: pallone, bandiera ecc.) <i>Ogni squadra si dispone seduta in fila indiana formando una "canoa". Al via il capofila fa passare, da sopra la testa, al compagno dietro di lui, un "testimone" (un oggetto qualsiasi: pallone, bandiera ecc.), e così fino ad arrivare all'ultimo della canoa. Quest'ultimo dovrà alzarsi e correre a sedersi in testa alla canoa e far ricominciare il passaggio del testimone. Vince la canoa che per prima arriva ad un traguardo designato (si può far fare un percorso più complesso tipo slalom ecc.).</i>
21	SFIDA: Canestro differenziato	<i>Materiale:</i> • 3 bidoni per ogni squadra • Tanti rifiuti per ogni squadra (bottiglie di plastica, giornali, lattine, cartone ecc.), si possono mettere anche altri materiali (pennarello, , maglietta ecc.) <i>Ad ogni squadra vengono dati tanti rifiuti (bottiglie di plastica, giornali, lattine, cartone ecc.). Ogni squadra davanti al proprio campo, ad una distanza di un paio di metri ha i tre bidoni della differenziata: secco, plastica- lattine, carta. Al via la squadra deve riuscire a fare canestro nel bidone giusto lanciando gli oggetti. Vince la squadra che cestina tutti i rifiuti nel minor tempo possibile.</i>
22	Malus: stai fermo fino a quando non fai 6	

23	SFIDA: <i>Orientiamoci</i>	Materiale: • 2 cartine geografiche per squadra (meglio se di stati con nomi difficili da pronunciare tipo Islanda, Norvegia, ecc.) • Un pennarello a testa e poi igienizzare il tutto <i>Un componente per squadra dovrà leggere con un pennarello tra i denti il nome di una città sulla cartina, la squadra deve capire il nome della città e deve trovarla sulla cartina. Vince la squadra che ci mette meno tempo. Il gioco può essere fatto a manche o più città trovate nel minor tempo ecc.</i>
24	Malus: torna all'INIZIO	
25	Malus: vai indietro di 3 caselle	
FINE	-----	

Regole:

1. Inizierà la squadra che fa il numero più alto lanciando il dado. Dopodiché si proseguirà in senso orario.
2. Il gioco finisce quando una squadra arriva alla casella FINE con il risultato esatto del dado, se il tiro supera il numero di caselle che separano la pedina dal traguardo, la pedina arriva al traguardo e torna indietro fino a completare il tiro effettuato.
3. Ogni volta che la pedina di una squadra arriverà o passerà su una casella contenente un oggetto per l'equipaggiamento, la pedina lo riceverà.

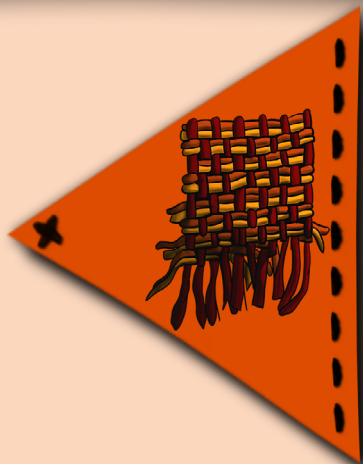
Materiale:

- oggetti dell'equipaggiamento quante saranno le squadre in gioco (meglio se sono oggetti, altrimenti utilizzate la fantasia e la creatività per crearli);
- dado;
- materiale per la segnaletica del campo (cinesini, coni, nastro bianco-rosso, ecc);
- materiale per le prove (vedi tabella sopra).

Note:

Noi ti suggeriamo già le prove da far sostenere alle squadre (vedi tabella) ma possono essere modificate o cambiate a piacimento.

Day 3 - La maschera



Video Scena

Gaudenzio ed Assenzio

I nostri protagonisti sulla prima isola incontrano due personaggi decisamente... strani: Gaudenzio ed Assenzio. Ad ogni domanda dei ragazzi, rispondono in maniera contraddittoria. Solo in una cosa sono d'accordo: che il proprio Disegno è il più bello del mondo. Ed effettivamente sono proprio stupendi, con una bella trama, tessuti bene e con fili preziosissimi. Ma subito Davide si accorge di un particolare: i Disegni sono immobili, non si tessono. Prova a capire per quale motivo siano fermi, e dopo alcune risposte contraddittorie si accorge che quelli non sono i loro veri Disegni: quelli veri sono dietro, coperti da arazzi fatti da loro. Assenzio e Gaudenzio chiedono ai ragazzi di mantenere il segreto, perché vogliono continuare a farsi ammirare dai visitatori dell'isola. I due ragazzi accettano, ma capiscono che non è quella l'isola che stanno cercando.



La maschera

«Nessuno vi ha mai conosciuti davvero...»

Il tema del terzo giorno è la maschera. Parliamo di finzione, di menzogna. Spesso siamo tentati di indossare maschere, e non una sola, ma una per ogni occasione. Una con gli amici, una a scuola, una con la famiglia, ma cosa c'è dietro a questa maschera? Cosa realmente sto nascondendo? Nascondo qualcosa di cui mi vergogno? Di cui ho paura? Qualcosa che non voglio condividere? Un aspetto di me che

non voglio far vedere? Cosa succede quando tentiamo di tenerci strette queste maschere? Succede che prima o poi queste esplodono, cadono e ci ritroviamo con la nostra vera identità davanti a tutti coloro ai quali abbiamo mentito fino adesso. Il mentire è sempre sbagliato perché è ingannare. Chi di noi prova piacere ad essere ingannato dai propri amici? Gettiamo quindi le maschere prima che siano loro a gettare noi nella solitudine. Se continuiamo a fingere, quando queste maschere cadranno non piaceremo più alla gente, perché nessuno ci ha mai conosciuti come siamo realmente, proprio come succede a Gaudenzio e Assenzio!

Obiettivo

Comprendere che portare una maschera è sempre sbagliato. Vediamo come fingere per tanto tempo non è facile, interpretare un ruolo è difficile, anche se a volte sembra conveniente. Il rischio è che quando le maschere cadono non siamo riconoscibili e ci sentiamo abbandonati. Impariamo ad essere sinceri con noi e con gli altri.

Materiale

1. Carte da Lupus;
2. Elementi per costumi personaggi Lupus;
3. Cartelloni;
4. Bicchieri di plastica;
5. Fogli di carta;
6. Pennarelli;
7. Scotch;
8. Cartelloni con scritto "SI" e "NO".

Materiale Formativo

Operativamente

Attività 1.

LUPUS UMANO. Distribuiamo ad ogni ragazzo un personaggio senza abilità speciali (uno sarà il taglialegna, uno avrà una bancarella di formaggi, uno sarà un postino...). In base al numero dei ragazzi distribuiamo in segreto ad alcuni il ruolo di "lupo", ad altri il ruolo di "veggente". Sia i lupi che i veggenti avranno comunque anche un personaggio senza ruolo [QR].

1. In un primo tempo del gioco viviamo secondo i personaggi che siamo.
2. Quando l'animatore dirà che è notte, tutti si siedono e i lupi decidono quale personaggio uccidere. Per farlo, basta che i lupi aprano gli occhi e indichino la persona che vogliono uccidere quella notte.
3. L'animatore chiamerà poi i veggenti, che mettendosi d'accordo, possono indicare uno degli altri giocatori per scoprirne l'identità.
4. Quando l'animatore dirà che è giorno si aprirà il dibattito per catturare i lupi, che non devono farsi scoprire. I morti, continuano a fare il loro lavoro,

e possono parlare durante i dibattiti di giorno (se di notte hanno tenuto gli occhi chiusi), ma non possono votare per eliminare qualcuno.

5. Alla fine, quando saranno stati scoperti tutti i lupi, o quando i lupi avranno vinto, si conclude il gioco e ci si ritrova.
6. Faremo un momento di condivisione, in cui chiediamo se è stato difficile interpretare un ruolo, in quali momenti e perché.
7. Comprendere che spesso siamo tentati di interpretare qualche ruolo, e che questa maschera la nostra vera identità. Capiamo anche che a volte è proprio difficile mantenere quel ruolo senza “farci scoprire”.

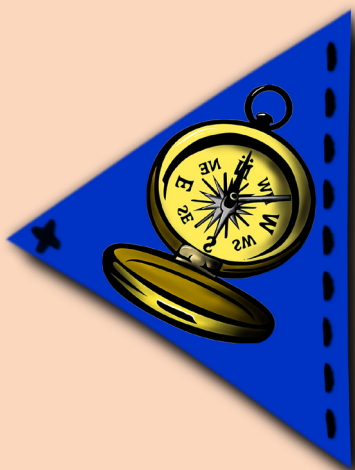
Attività 2.

1. Prepariamo un cartellone o più in base al numero dei ragazzi. Attacciamo con dello scotch sul cartellone un bicchiere (di plastica) per ogni ragazzo e scriviamo sopra il suo nome.
2. Ad ogni ragazzo consegneremo dei foglietti di carta.
3. I ragazzi scriveranno per ognuno dei compagni del campo un aggettivo che lo descriva e lo metterà in maniera anonima nel bicchiere di quel compagno.
4. Quando tutti i ragazzi avranno finito di scrivere ognuno prenderà il suo bicchiere e leggerà personalmente i bigliettini che gli avranno scritto.
5. Condividiamo insieme seguendo queste tre domande:
 - In cosa ti ritrovi?
 - Di quali non capisci perché te lo hanno scritto?
 - Quale/i ti fa arrabbiare? E perché?
6. Questa attività aiuta i ragazzi a chiedersi cosa gli altri pensano di me, o meglio come gli altri mi vedono. Se scrivere un aggettivo può creare imbarazzo o essere troppo “diretto”, vi proponiamo anche un’alternativa con un’immagine che rappresenta l’altro. Può essere anche un’immagine enigmatica, ma che ha una spiegazione (ad esempio, posso definire un mio compagno un “leone”, dando come motivazione il suo comprovato coraggio).

Attività 3.

1. Presentiamo ai ragazzi alcuni casi concreti, tratti dalla vita di tutti i giorni, che implicano la decisione di indossare una maschera o meno [QR].
2. Ai due lati della stanza (o del campo se si sta all’aperto) verranno affissi due cartelloni, uno con scritto “SI” e uno con scritto “NO”.
3. Ogni caso presentato, si concluderà con una domanda, ad esempio: avrà fatto bene Caio a comportarsi così?
4. I ragazzi, dopo aver ascoltato attentamente il caso, decideranno sotto quale cartellone porsi.
5. Concederemo loro qualche minuto per confrontarsi sulla propria scelta e sulla possibilità di cambiarla.

6. Comprendiamo come a volte è proprio difficile non tenere nessuna maschera. A volte è semplicemente molto comodo, a volte faremmo veramente fatica ad essere noi stessi fino in fondo, e in alcune situazioni non è neanche così scontato che questa sia la casa giusta. Ma la verità premia sempre sul lungo periodo!



Vangelo: Mt 23, 25-28

Guai a voi, scribi e farisei ipocriti, che pulite l'esterno del bicchiere e del piatto mentre all'interno sono pieni di rapina e d'intemperanza. Fariseo cieco, pulisci prima l'interno del bicchiere, perché anche l'esterno diventi netto! Guai a voi, scribi e farisei ipocriti, che rassomigliate a sepolcri imbiancati: essi all'esterno son belli a vedersi, ma dentro sono pieni di ossa di morti e di ogni putridume. Così anche voi apparite giusti all'esterno davanti agli uomini, ma dentro siete pieni d'ipocrisia e d'iniquità.

Quanto spesso siamo tentati di fare come i farisei, ovvero di presentarci in un modo, ma dentro siamo tutt'altra cosa. E non solo, siamo tentati anche di insegnare agli altri come vivere! Gesù ci implora di non vergognarci di come siamo, ci supplica di voler, accompagnati da Lui, prendere coscienza di ciò che siamo, per poterci donare agli altri in maniera veritiera, e magari anche aiutare gli altri in questo. Quale crescita ne ricaveremo, quale gioia ne avremo e potremo portare!

Salmo: 11

Nel Signore mi sono rifugiato.
Come potete dirmi:
"Fuggi come un passero verso il monte"?

Ecco, i malvagi tendono l'arco,
aggiustano la freccia sulla corda
per colpire nell'ombra i retti di cuore.

Quando sono scosse le fondamenta,
il giusto che cosa può fare?
Ma il Signore sta nel suo tempio santo,
il Signore ha il trono nei cieli.

I suoi occhi osservano attenti,
le sue pupille scrutano l'uomo.
Il Signore scruta giusti e malvagi,
egli odia chi ama la violenza.

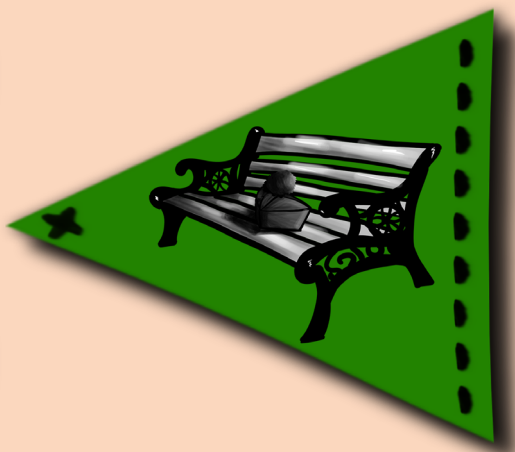
Brace, fuoco e zolfo farà piovere sui malvagi;
vento bruciante toccherà loro in sorte.
Giusto è il Signore, ama le cose giuste;
gli uomini retti contempleranno il suo volto.

Testimone del giorno: Carlo Acutis

- 3 maggio 1991 = nasce a Londra.
- 2006 = si ammala di Leucemia.
- 12 ottobre 2006 = muore a Monza.
- 10 ottobre 2020 = è beatificato da Papa Francesco.

Carlo è un ragazzo normale, figlio di genitori benestanti. A 7 anni con un permesso speciale riceve la Prima comunione. Ragazzo molto brillante è devotissimo dell'Eucarestia e di Maria. Partecipa quotidianamente alla Messa e alla recita del Rosario. La sua più grande passione è l'informatica, che userà come strumento di evangelizzazione (Ideò e organizzò la mostra sui miracoli eucaristici nel mondo). nel 2006 si ammala di leucemia fulminante, per la quale morirà nell'ospedale di Monza donando le sue sofferenze per il Papa e per la Chiesa. Ora il suo corpo riposa presso il Santuario della Spogliazione di Assisi.

Non è caduto nella trappola. Vedeva che molti giovani, pur sembrando diversi, in realtà finiscono per essere uguali agli altri, correndo dietro a ciò che i potenti impongono loro attraverso i meccanismi del consumo e dello stordimento. In tal modo, non lasciano sbocciare i doni che il Signore ha dato loro, non offrono a questo mondo quelle capacità così personali e uniche che Dio ha seminato in ognuno. Così, diceva Carlo, succede che "tutti nascono come originali, ma molti muoiono come fotocopie". Non lasciare che ti succeda questo.



Don Bosco e... Michele Magone

Un giorno, Michele Magone cominciò a intristire. Da un angolo solitario guardava i compagni giocare, sfuggiva la compagnia degli amici chiassosi, e a volte, non visto, piangeva. Sembrava che un velo di malinconia fosse calato sulla sua faccia. Cedo la parola a don Bosco.

Io tenevo dietro a quanto accadeva in lui, perciò un giorno lo mandai a chiamare e gli parlai così:

- Caro Michele, io avrei bisogno che mi facessi un piacere, ma non vorrei un rifiuto.

Dite pure - rispose arditamente -, sono disposto a fare qualunque cosa mi comandiate.

- Avrei bisogno che mi dicessi perché da alcuni giorni sei così malinconico.

- Sì, è vero... Ma io sono disperato, e non so come fare.

E scoppia a piangere. Lo lasciai sfogare, quindi, a modo di scherzo, gli dissi:

- E tu saresti quel generale Magone Michele capo di tutta la banda di Carmagnola? Che capo banda sei? Non sei capace di dire ciò che ti rende triste?

- Vorrei farlo, ma non so esprimermi.

- Dimmi una sola parola.

- Ho la coscienza imbrogliata.

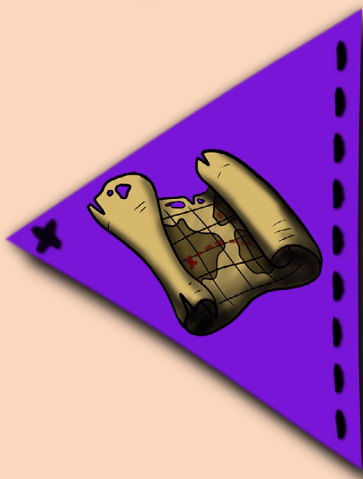
- Questo mi basta. Tu puoi mettere le cose a posto con la massima facilità. Vai da un confessore e digli soltanto che hai qualcosa da rivedere nella tua vita passata. Lui ti farà qualche domanda, e tu non avrai che da rispondere qualche "sì" e qualche "no". Il Signore ti perdonerà tutto.

C'erano alcuni sacerdoti all'oratorio che confessavano, ma quasi tutti andavano a confessarsi da don Bosco. Quella sera stessa, Michele andò a bussare al suo ufficio:

- Don Bosco, forse disturbo... Ma il Signore mi ha aspettato tanto, e non voglio farlo aspettare ancora fine a domani.

Con l'aiuto di don Bosco, Michele depose ai piedi di Gesù Crocifisso tutte le sue piccole miserie, e gli domandò perdono. Don Bosco, testimone di quella giovane risurrezione, annotò; "Michele aveva perso l'allegria quando aveva cominciato a capire che la vera contentezza non nasce dal far salti, ma dall'amicizia del Signore e dalla pace della coscienza. Vedeva i suoi compagni accostarsi alla Comunione e diventare sempre più buoni, e lui, che non si sentiva di comunicarsi, era preso da grande inquietudine. Alla fine della confessione disse commosso: Come sono felice!"

Il giorno dopo, nel cortile dell'oratorio, Michele tornò alla testa della sua squadra, e la guidò a una memorabile Vittoria.



GRANDE GIOCO Alce rossa 2.0

Ambientazione: Davide e Jonathan hanno conosciuto due tipi molto strani, che si presentano agli altri con un'identità falsa, fanno finta di essere quello che non sono! Aiutiamo Davide e Jonathan a capire che solo se siamo noi stessi possiamo davvero vivere al meglio la nostra vita ed essere accettati per quello che siamo!

Giocatori: due squadre

Luogo: all'aperto (meglio in un posto con tanti ostacoli, il bosco sarebbe il luogo ideale)

Descrizione:

Lo scopo del gioco consiste nel recuperare la bandiera dalla base avversaria e consegnarla all'arbitro che si troverà nella metà del campo.

Il campo di gioco sarà diviso da una linea di metà campo sulla quale si disporrà l'arbitro, all'estremità del campo verranno posizionate le basi con all'interno le bandiere da recuperare.

A ciascun partecipante è assegnata una fascia con un numero, che viene legata in fronte o in vita. Se un giocatore riesce a leggere il numero sulla fronte, facendo capire all'arbitro di aver individuato l'avversario, colui che è stato svelato dovrà tornare in base per cambiare il proprio codice. Il giocatore potrà sempre scegliere se usare un cartellino "apparente" o "originale".

- *Apparente*: più difficile da leggere perché il codice è scritto più in piccolo; se la bandiera è presa con questo cartellino vale 1 punto.
- *Originale*: più facile da leggere perché il codice è scritto più in grande; se la bandiera viene presa con questo cartellino vale 3 punti.

Non è ammesso:

1. camminare a contatto fascia-su-fascia con un compagno al fine di nascondere a vicenda i numeri;
2. procedere rannicchiati impedendo fisicamente all'avversario di leggere il numero;
3. azione di forza, come lo strappare la fascia all'avversario o spingerlo per metterlo in posizione svantaggiata.

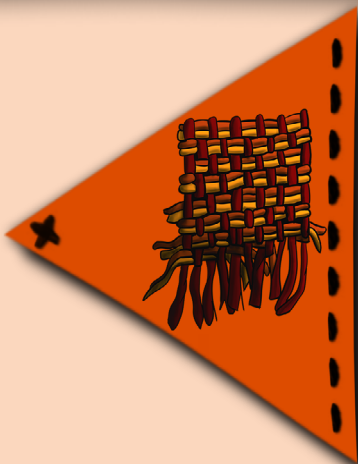
Materiale:

- 2 bandiere (una per base);
- materiale per delimitare le basi e la metà-campo;
- cartellini con codice originale (es. D43F);
- cartellini con codice apparente (es. d43f, con carattere di dimensioni più piccole)

Note:

- è bene che ci sia un arbitro a metà campo e uno in prossimità di ogni base per essere sicuri che il gioco proceda regolarmente e per velocizzare il processo di verifica dei cartellini, se ci dovessero essere più animatori consigliamo di distribuire qualche arbitro per la verifica.
- è bene che in ogni base ci sia un animatore a distribuire i cartellini ai ragazzi.
- consigliamo di rendere più complicata la lettura dei cartellini apparenti cambiando il font, riducendo il carattere o allungando il codice

Day 4 - I fili storti



Video Scena

L'isola di Apathos

I protagonisti nell'isola successiva incontrano Apathos, un uomo seduto, immobile, di fronte al suo Disegno, che ha perso ogni speranza e piange giorno e notte guardandolo. I due tentano di capire cosa stia dicendo: scoprono da lui che i fili non vengono tessuti a caso, ma sulla base degli avvenimenti della propria vita. Ecco perché quell'uomo è triste: perché ha vissuto una vita a suo parere sbagliata, e i fili oramai sono tirati, non si può tornare indietro. Davide rimane turbato da questo incontro: se quell'uomo ha ragione, allora sarà impossibile avere un Disegno perfetto, perché non si possono eliminare i fili storti che sono già presenti nel suo Disegno. Jonathan però non si fida di quest'uomo e incoraggia l'amico a continuare la ricerca sull'ultima isola dell'arcipelago.



I fili storti

«I fili... parlano di noi!»

Il tema di questo quarto giorno è quello dei fili storti. Nella storia i nostri protagonisti si imbattono in un personaggio singolare. Apathos è colui che aiuta i nostri amici a capire che il disegno parla di loro, e che ogni filo tirato rappresenta un avvenimento della loro vita, in cui... sembra proprio non esserci senso! Guardando il suo disegno, Apathos vede solo questi fili, vede solo le cose che sono andate male. Rimane bloccato su quei fili storti pensando che ormai nulla potrà migliorare il suo disegno. Quante volte anche noi guardando ad alcuni avvenimenti

dolorosi della nostra vita siamo tentati di buttare via tutto? Siamo tentati di dare risalto solo a quel piccolo tratto di vita che ci sembra una sbavatura fastidiosa in un bel dipinto e perdiamo la visione d'insieme? Quali sono nella mia vita gli eventi dolorosi a cui faccio fatica a dare un senso?

Obiettivo

Provare a chiamare per nome ciò che mi ha fatto soffrire e mi fa soffrire. Capire il ruolo che hanno avuto gli eventi dolorosi della mia vita e che c'è il rischio che questi mi blocchino, mi impediscano di andare avanti.

Materiale

1. Cartoni da pacchi 40cm X 50 cm circa (1 per ragazzo);
2. Gomitolo di lana;
3. Penne;
4. Forbici;
5. 5 Cilindri di vetro;
6. Fogli con fatiche ed esempi;
7. Bicchieri di plastica;
8. Fagioli secchi.

Materiale Formativo

Operativamente

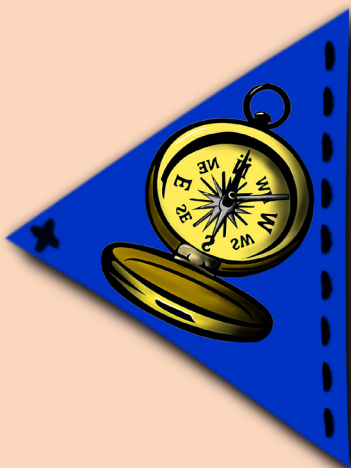
Attività 1.

1. Dare ad ogni ragazzo un cartone da pacchi di circa 40cm X 50cm, una forbice, del filo di lana e una penna. Ogni ragazzo dovrà fare una linea che divida a metà in orizzontale il cartone. La parte sopra sarà quella degli eventi positivi della vita, quella sotto la parte degli eventi negativi [QR].
2. Ogni ragazzo dovrà fare un buco con la forbice e legare il filo di lana al centro del cartone, sulla riga di metà cartone.
3. Dovranno pensare a degli eventi della loro vita, sia belli che dolorosi (al massimo cinque e cinque).
4. Ad ogni evento corrisponderà un punto sul cartone, sopra la riga scriverà gli eventi belli e positivi, sotto la riga quelli dolorosi e negativi.
5. Ad ogni evento scritto corrisponderà un buco, distante dal centro del cartone in base alla "positività" o la "negatività" degli avvenimenti: ad avvenimenti più dolorosi, ad esempio, corrisponderà un buco più in basso nel foglio. Dalla linea centrale partirà il filo che andrà a passare nei vari buchi e che ogni volta tornerà al centro.
6. Dopo di chè questi cartoni andranno attaccati ad un muro, in modo che siano visibili da tutti (se il gruppo lo permette, si possono fare anche con il nome. Se si pensa che sia meglio farlo in forma anonima, sono possibili entrambe le soluzioni).

7. Davanti al “muro dei disegni” mi accorgo che posso guardare solo il positivo, solo il negativo, fare confronti contando il numero di eventi negativi o positivi degli altri rispetto a me, ecc.
8. Farli riflettere sul fatto che nella vita ci sono tutte e due le cose, ed è bene dare un nome a questi avvenimenti.

Attività 2.

1. Quest'attività è pensata per riflettere sul modo che abbiamo di vedere la vita (se è stata fatta anche l'attività 1, è un perfetto esempio di quello che qui andremo a dire).
2. Pensiamo ad una situazione concretissima: quest'ultimo anno e mezzo di COVID.
3. Procuriamo cinque cilindri di vetro. Ogni cilindro rappresenta una fatica che abbiamo vissuto in questo anno:
 - a. Solitudine (non posso incontrare i miei amici, stare tanto tempo in casa da solo...).
 - b. Paura (paura di star male, di morire, di essere contagiato, di contagiare...).
 - c. Noia (non sapere cosa fare e perdere tempo, fare sempre le stesse cose...).
 - d. Dolore (dolore per la perdita di qualche caro, situazioni difficili da sopportare in casa...).
 - e. Costrizione (non poter uscire di casa, essere costretto a rispettare troppe regole...).
4. Disporre i cilindri sparsi per la stanza, con a fianco sia il nome della fatica, sia i due esempi riportati tra parentesi.
5. Ad ogni ragazzo consegniamo un bicchiere di plastica con dei fagioli secchi. Al via, con calma e silenzio, i ragazzi si alzano e vanno a versare i fagioli dentro le colonnine. Più hanno fatto fatica in quella cosa, più metteranno fagioli (possono anche non metterli tutti).
6. Confrontarsi su quello che è venuto fuori: dove hai messo più fagioli? In che cosa il gruppo ha fatto più fatica?
7. Mostrare come concretamente, nella nostra vita recente, abbiamo vissuto dei momenti “storti”, delle fatiche dovute a qualcosa che non abbiamo scelto noi. E ci sono due rischi: da un lato quello di Apathos, di vedere solo le fatiche, solo questi fili storti, e non sorridere più, perdere la speranza. Dall'altro, c'è anche il rischio di vivere facendo finta che questi fili non ci siano, che nulla ci crei problemi, che alla fine a noi va sempre tutto bene, con la possibilità di vivere come Assenzio e Gaudenzio... Come uscirne? Continuiamo a seguire l'avventura di Davide, e lo scopriremo!



Vangelo: Lc 24, 13-21

Ed ecco in quello stesso giorno due di loro erano in cammino per un villaggio distante circa sette miglia da Gerusalemme, di nome Emmaus, e conversavano di tutto quello che era accaduto. Mentre discorrevano e discutevano insieme, Gesù in persona si accostò e camminava con loro. Ma i loro occhi erano incapaci di riconoscerlo. Ed egli disse loro: “Che sono questi discorsi che state facendo fra voi durante il cammino?”. Si fermarono, col volto triste; uno di loro, di nome Clèopa, gli disse: “Tu solo sei così forestiero in Gerusalemme da non sapere ciò che vi è accaduto in questi giorni?”. Domandò: “Che cosa?”. Gli risposero: “Tutto ciò che riguarda Gesù Nazareno, che fu profeta potente in opere e in parole, davanti a Dio e a tutto il popolo; come i sommi sacerdoti e i nostri capi lo hanno consegnato per farlo condannare a morte e poi l'hanno crocifisso. Noi speravamo che fosse lui a liberare Israele; con tutto ciò son passati tre giorni da quando queste cose sono accadute”.

Questi due discepoli dopo aver visto il loro Dio, patire e morire in croce, rimangono delusi, tornano indietro, perdono la speranza. Il Messia che doveva ribaltare l'assetto politico di Israele, che doveva sconfiggere i Romani e regnare sul popolo intero, fallisce e muore appeso ad una croce. La liberazione che si aspettavano non è quella che si è vista. In questa tristezza e in questa disperazione arriva Gesù, si avvicina a questi discepoli e la terapia che gli offre non consiste nel dirgli che la croce non c'è mai stata, non nega il dolore della croce e la sofferenza dei patimenti che ha subito ma li invita a guardare al senso complessivo delle Scritture: c'è un disegno più ampio che fa rientrare anche lo scandalo della croce nel meraviglioso “disegno” di salvezza di Dio.

Salmo: 87

Signore, Dio della mia salvezza,
davanti a te grido giorno e notte.
Arrivi fino a te la mia preghiera,
tendi l'orecchio al mio lamento.

Io sono colmo di sventure,
la mia vita è vicina alla tomba.
Hai allontanato da me i miei compagni,
mi hai reso per loro un orrore.

Sono prigioniero senza scampo;
si consumano i miei occhi nel patire.
Tutto il giorno ti chiamo, Signore,
verso di te protendo le mie mani.

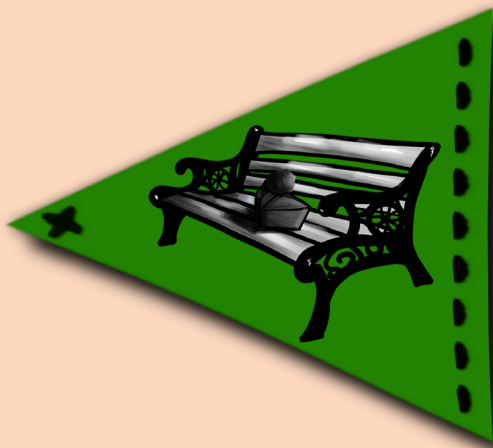
Hai allontanato da me amici e conoscenti,
mi sono compagne solo le tenebre.

Testimoni del giorno: Nino Baglieri

- 1 maggio 1951 = nasce a Modica.
- Il 6 maggio del 1968 = a 17 anni cade a lavoro e rimane paralizzato da collo in giù e per 10 anni rimane chiuso in casa, senza uscire, nella solitudine.
- Il 24 Marzo 1978 = venerdì santo, alle quattro del pomeriggio, un gruppo di persone facenti parte del Rinnovamento nello Spirito pregano per lui; Nino sente in sé una trasformazione. Da quel momento accetta la Croce e dice il suo "sì" al Signore.
- 1982 in poi = Nino festeggia l'Anniversario della Croce e, lo stesso anno, entra a far parte della Famiglia Salesiana come Salesiano Cooperatore. Il 31 Agosto 2004 emette la professione perpetua tra i Volontari con Don Bosco (CDB).
- Comincia un continuo flusso di relazioni che non solo lo fa uscire dall'isolamento, ma lo porta a testimoniare il Vangelo della gioia e della speranza.
- Il 2 Marzo 2007, alle ore 8 = Nino Baglieri, dopo un periodo di lunga sofferenza e di prova, rende la sua anima a Dio.

L'incidente di Nino ha tutta l'aria di essere un avvenimento incomprensibile e capace di gettare chiunque nello sconforto più profondo. Come reagisce questo grande uomo?

"Il mio cuore ha sofferto tanto a causa di questa disgrazia che mi costringe a rimanere immobile su una sedia a rotelle per tutta la vita. Però, in compenso, ho ritrovato me stesso. Con il Signore ho conosciuto la pace interiore e la gioia vera. Con il Signore ho capito finalmente il vero senso della vita. La vita è sempre un dono meraviglioso ed inestimabile!"



Don Bosco... e il piccolo Carlo.

Abbiamo visto che nella vita ci sono degli eventi che ci fanno fare tanta fatica, e che il rischio è quello di non riuscire a vedere nient'altro che questo, immobilizzandoci. Ma ciò che ci mette davvero le catene non sono questi fili tirati storti: sono i nostri peccati. E allora? Cosa aspetti? Chiedi al Signore di rompere queste catene, come il piccolo Carlo!

Nel 1849 cadeva gravemente ammalato un giovane sui 15 anni di nome Carlo, che frequentava l'Oratorio. Era figlio dell'albergatore di una vicina trattoria e, quando il medico lo diede spacciato, si pensò di chiamargli un sacerdote. Carlo voleva don Bosco, suo confessore solito, e don Bosco era fuori Torino. Nella notte il ragazzo morì, sempre chiamando don Bosco. Quando questi giunse e seppe di Carlo si affrettò a quella casa. Quando vi giunse, il cameriere gli si fece incontro, singhiozzando.

- Troppo tardi, don Bosco, troppo tardi! Carlo è morto stanotte.

- Ma che?! Egli dorme.

In quel mentre, sopraggiunsero gli altri di casa, che piangendo gridarono: - Sì, sì! è proprio morto! Ah! Il povero Carlo non è più!

- Andiamo a vedere - continuò il Don Bosco. E subito fu condotto nella camera dove il cadavere, già vestito dei suoi abiti, era ricoperto di un velo bianco. Don Bosco si appressò, fece una fervida preghiera, poi disse ai presenti: - Ritiratevi un momento; lasciatemi solo con lui. Dopo quella preghiera, in tono di comando lo chiamò:

- Carlo... Carlo... alzati!

A quella voce, il giovane si muove, e come svegliandosi da un profondo sonno, apre gli occhi, li volge attorno, e dice: - Dove sono? Oh, don Bosco! È proprio lei? Se sapesse quanto l'ho sospirato! Ho bisogno di lei; ha fatto bene a svegliarmi.

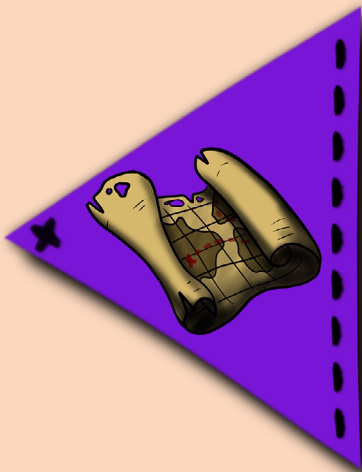
- Sono qui per te; di' pure tutto quello che vuoi. - Oh, don Bosco! Io dovevo essere all'inferno! L'ultima volta che mi confessai, non osai palesare un peccato. Ora, ho fatto un sogno spaventoso. Ho sognato di essere sull'orlo di un'immensa caverna... molti demoni mi spingevano, volevano precipitarmi dentro, quando ho sentito la sua voce. Voglio confessarmi!

E cominciò subito la sua confessione coi segni del più grande pentimento. Appena finito, ad un cenno di don Bosco, rientra la madre con tutti quei di casa, e Carlo, volgendosi a loro, grida: - Don Bosco mi ha salvato! Mi ero confessato male. Don Bosco mi ha salvato dall'inferno!

Stette circa due ore, pienamente padrone della sua mente, rispondendo a tutte le interrogazioni. Ma intanto, per quanto si muovesse e parlasse, il suo corpo era

sempre freddo, la sua faccia cerea, i suoi occhi smorti e smarriti. Finalmente, don Bosco gli disse: – Ora sei in grazia di Dio. Il Paradiso è aperto per te...vuoi andare lassù, o rimanere con noi?

E Carlo rispose risoluto e festante: – Desidero andare in Paradiso! Arrivederci in Paradiso!!! E si lasciò cadere sul guanciaie, immobile, riaddormentato nel Signore.



GRANDE GIOCO Foot-Bowling

Ambientazione: Davide e Jonathan dopo essere sbarcati in questa nuova isola vengono a contatto con un nuovo sport sconosciuto. Non ne conoscevano l'esistenza! In ogni parco pubblico e in ogni angolo delle strade turbe di giovanetti si divertono e si dilettono in questo gioco. Qualche ragazzo del posto invita anche i nostri due eroi a cimentarsi con questo sport inusuale, è l'unione del classico gioco del calcio e del bowling, si chiama: Foot Bowling!!!

Giocatori: due squadre da minimo di 8 ad un massimo di 15

Luogo: all'aperto su un campo d'erba o all'interno in una palestra.

Descrizione:

Lo scopo del gioco è totalizzare più punti abbattendo i propri birilli. Ogni birillo abbattuto segna un punto per la squadra. L'arbitro o gli animatori avranno il compito di rialzare i birilli caduti per consentire il proseguimento del gioco.

Ogni squadra si divide in attaccanti e difensori, entrambi i ruoli hanno una prestabilita area di gioco (vedi schema sotto). I difensori dovranno impedire agli avversari di abbattere i propri birilli. Gli attaccanti dovranno essere più abili dei difensori avversari nell'abbattere i propri birilli.

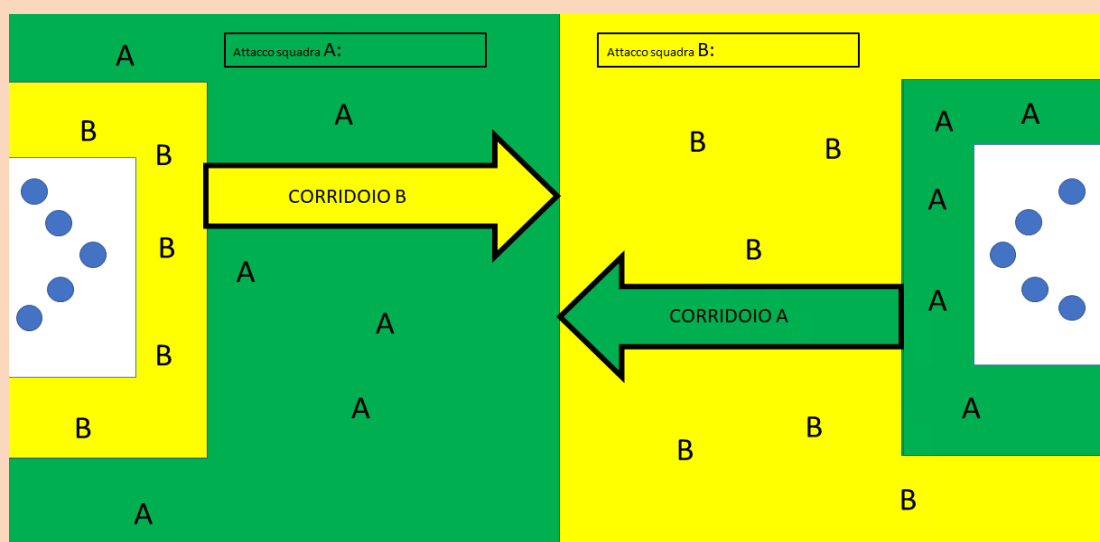
Per abbattere i birilli le squadre avranno a disposizione 3 palloni che potranno essere giocati con mani, piedi, con tutto il resto del corpo ma ad una condizione: la palla non deve MAI staccarsi dal suolo, in caso contrario si fischia "fallo" e la palla passa alla difesa avversaria.

Per passarsi il pallone dalla propria area di difesa alla propria area di attacco ci sarà un apposito corridoio per ogni squadra. Se un difensore intende portare

un pallone ai suoi compagni di squadra attaccanti, deve passare solo per il suo corridoio sempre con la palla radente al suolo (ad esempio spingendola). Una volta consegnata la palla ai compagni dovrà tornare nella propria area di difesa. Altrimenti potrà effettuare un passaggio radente al suolo dalla propria area di difesa che non esca dai limiti del corridoio.

In caso la palla esca dal corridoio entrando nel campo avversario resta agli avversari.

Se la palla esce dal fondo del campo è sempre dei difensori mentre se esce lateralmente è sempre degli attaccanti.



Materiale:

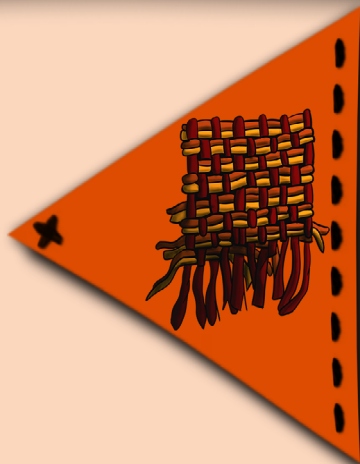
- 3 palloni;
- cinesini o nastro bianco/rosso per delimitare le aree di gioco;
- birilli (si possono usare bottiglie di plastica con acqua o sabbia all'interno).

**Download grafico
campo da gioco**

Note:

- I birilli devono essere 10, e una volta abbattuti vengono rialzati (si può giocare a tempo a un tetto massimo di punti da raggiungere. Puoi anche fare che lo strike vale più punti della somma dei singoli birilli).
- I palloni è bene che siano da calcio o da pallavolo. L'importante è che non si alzino facilmente da terra quindi sono da evitare i palloni leggeri da spiaggia o palla-prigioniera.
- A discrezione vostra i ruoli tra difensori e attaccanti possono essere fissi o possono cambiarsi durante il corso della partita.

Day 5 - L'amicizia



Video Scena

L'ultima isola

Dopo lunghe peripezie, i due protagonisti riescono ad arrivare sull'ultima isola, che è abitata da molte persone, quasi come Tapestry Island. Provano a chiedere a quelli che trovano in giro, ma nessuno conosce un uomo che abbia il Disegno perfetto. Stremati dal viaggio e abbattuti per l'esito negativo della loro ricerca, si siedono a terra per riprendersi un attimo, ma Davide è arrivato al capolinea: stanco e demotivato, vuole tornare a casa e interrompere la ricerca. Solo grazie all'intervento dell'amico Jonathan si convince a continuare a cercare. Rialzandosi per riprendere il cammino, Davide si scontra con un vecchietto. Dopo un breve dialogo con i nostri protagonisti sul loro viaggio, l'anziano li saluta e si allontana.



L'amicizia

«Senza te non partirò, buon amico!»

Il tema che accompagna la quinta giornata è l'amicizia. Abbiamo visto Davide e Jonathan che dopo varie isole e incontri riescono a giungere sull'ultima isola dell'Arcipelago, nella speranza di trovare l'uomo con il disegno perfetto. Proprio qui però la loro amicizia viene messa a dura prova: Davide è in crisi, vorrebbe tornare a casa. Sarà proprio la presenza dell'amico a convincerlo a riprendere il cammino. Noi tutti abbiamo delle amicizie, in cui capitano dei momenti di difficoltà,

dei litigi in cui magari arriviamo anche a provare invidia l'uno per l'altro. Oltre alle difficoltà, fortunatamente, ci sono anche momenti di gioia, di allegria. Forse poi, qualche nostro amico ci ha visti in un momento difficile della nostra vita, del nostro cammino, della nostra crescita, quando eravamo giù e ci ha tirati su. E magari, lo ha fatto dicendoci qualcosa per il nostro bene che non avremmo voluto sentire. Ecco allora che possiamo chiederci: come sto vicino al mio amico nei suoi momenti di difficoltà? Lo incoraggio? Lo ascolto? Mi butto giù anche io? Tu hai qualcuno come Jonathan, un amico su cui contare?

Obiettivo

Riuscire a rispondere alla domanda: con chi cammino io? Riflettere se ho un amico con cui posso camminare, crescere e come vivo le mie amicizie.

Materiale Formativo

Materiale

1. Fogli con i casi;
2. Parole per l'intesa vincente;
3. Cartellone con bivi.

Operativamente

Attività 1.

1. Ci dividiamo in 3 gruppi e a ogni gruppo viene presentato un caso concreto di un fatto che capita tra amici lasciando incompleto il finale [QR].
2. Ciascun membro di ogni gruppo si deve immedesimare nel protagonista della storia proposta e porsi la domanda: cosa avrei fatto io?
3. Ciascun gruppo deve pensare insieme a un finale per la storia proposta. Ogni gruppo deve trovare UN SOLO finale, e metterlo in scena, come fossimo... a teatro!
4. Dopo aver trovato i possibili finali di storia si inizia una discussione tra tutti i gruppi sulle motivazioni che hanno portato il gruppo a elaborare quel finale.

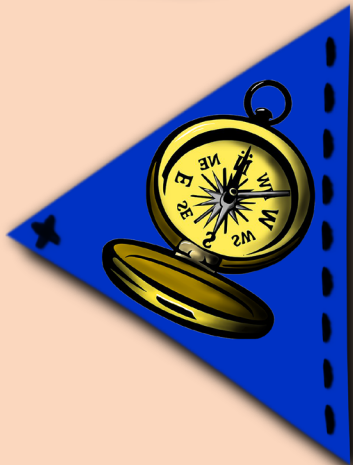
Attività 2.

1. INTESA VINCENTE [QR]. Ogni squadra sceglie 3 giocatori. Un giocatore sarà seduto in mezzo agli altri due che resteranno in piedi dietro al giocatore seduto. I due giocatori in piedi riceveranno una parola dall'animatore che dovranno far indovinare al terzo giocatore. Come? I due giocatori dovranno dire una parola a testa per definire la parola da far indovinare al terzo giocatore. I due giocatori in piedi non possono utilizzare nella definizione della parola da indovinare, quella parola stessa oppure verbi, sostantivi e aggettivi che derivano dalla parola da indovinare.

2. Mettere l'accento sul fatto che in un'amicizia se sei in difficoltà e non sai dove sbattere la testa, l'altro potrebbe dirti qualcosa che ti può "accendere una lampadina". Così come più l'intesa è "vincente" più è semplice per il terzo indovinare la parola, così più in un'amicizia c'è una sana sintonia, più quest'amicizia può aiutarmi nelle difficoltà, nei miei scoraggiamenti e nei momenti più bui.

Attività 3.

1. Prepariamo per ogni squadra un cartellone; esso ha un percorso con una serie di bivi che lo ramificano. (Ad es. all'inizio c'è un percorso solo a un certo punto si arriva a un bivio e si aprono altri due percorsi i quali arriveranno ad altri due bivi e dai quali partiranno altri due percorsi e così via). In questo modo il cartellone avrà un solo inizio e una serie di uscite. Gli animatori dovranno scegliere una sola uscita come giusta ed individuare il percorso adatto. Nel QR-code vi mettiamo un esempio di come potrebbe essere creato il percorso a bivi, ma... largo alla fantasia! [QR].
2. Ogni squadra dovrà scegliere due giocatori. I giocatori saranno da un lato dell'aula e il cartellone dal lato opposto. Un giocatore dei due conosce il percorso esatto. Al via, l'altro parte senza aver parlato col suo compagno, e prova a seguire il percorso dall'inizio, andando avanti finché vuole.
3. Il giocatore che fa il percorso può sempre correre indietro, spiegare al compagno a che punto del percorso è arrivato, e porre la domanda: "Sto facendo il percorso giusto?". La risposta può essere solo sì o no, ma non può suggerire dove ha sbagliato.
4. Se un giocatore completa il percorso ed è sbagliato, deve ricominciare daccapo.
5. Vince chi completa prima il percorso.
6. Mettere l'accento
 - a. Sul fatto che chi mi sta a fianco (che qui è solo un compagno di giochi, ma potrebbe essere nella realtà il mio amico) a volte vede più lontano di me, e che i consigli che mi dà sono per il mio bene, anche se per averli devo fare fatica (non è facile ascoltare qualcuno che la pensa diversamente da noi!).
 - b. Per accettare un consiglio però ci vuole un po' di fiducia. è importante allora che l'amico sia davvero una persona di cui mi fido, per potermi fidare con lui a cuore aperto.
 - c. Il consiglio può farmi arrabbiare perché mi costringe a partire daccapo, perché sembra che mi faccia perdere del tempo, quando potrei fare da solo. Ma da soli, non si va molto lontano!



Vangelo: Gv 15, 13-14

Nessuno ha amore più grande di questo: dare la vita per i propri amici. Voi siete miei amici, se fate quello che io vi comando.

Gesù ci ricorda che la vera amicizia richiede un dono totale e che questo dono richiede fatica. Possiamo pensare alle nostre amicizie e quanto “amore” mettiamo in esse, quanto “diamo la vita” per i nostri amici. Gesù ci dice che chi dona la vita per i propri amici ha un amore grande e l’amore è il dono più splendido che Dio poteva farci, da cui possiamo trarre anche la forza di donarci, di dare la vita per gli altri. Gesù ci dice anche come fare a diventare SUOI amici: fidandoci di Lui!

Salmo: 133

Se mi avesse insultato un nemico,
l'avrei sopportato;
se fosse insorto contro di me un avversario,
da lui mi sarei nascosto.

Ma sei tu, mio compagno,
mio amico e confidente;
ci legava una dolce amicizia,
verso la casa di Dio camminavamo in festa.

Getta sul Signore il tuo affanno
ed egli ti darà sostegno,
mai permetterà che il giusto vacilli.

Testimone: Gianluca Firetti

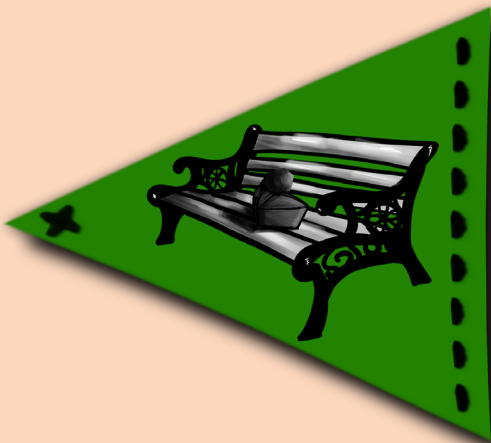
- 8 settembre 1994 = nasce a Cremona da Laura e Luciano.
- settembre 2012 = durante una partita di calcio sente un dolore al ginocchio destro. Dopo vari accertamenti si scopre che è un tumore.
- 30 gennaio 2015 = muore all'ospedale di Cremona all'età di 20 anni.

Gianluca Firetti si è trovato ad affrontare nella sua vita un momento molto difficile, una malattia che lo ha portato alla morte. Nell'affrontare questa malattia però non si è lasciato prendere dallo sconforto e ha avuto la grazia di avere degli amici che gli sono stati accanto e lo hanno sostenuto.

Gian è stato capace – settimana per settimana – di aprire sempre di più il rubinetto del suo cuore. Da quel deposito, apparentemente sopito, ha saputo spillare il vino buono, per l'ultima parte del suo banchetto nuziale. Gian ha aperto, anzitutto la porta del suo cuore. E da lì, da quell'entrata particolarmente intensa e ricca, ha permesso a Dio, in primo luogo, ma anche a tanti altri di entrare.

Ha consegnato, gradatamente, la chiave del suo cuore, confidando ciecamente che chi gli voleva bene avrebbe saputo aiutarlo, in ogni modo, qualunque cosa fosse capitata. Anche il peggio. Ha deposto la sua vita in mani, cuori, presenze accoglienti. I suoi genitori e suo fratello prima di tutto. Ma anche amici, preti, volontari, medici e infermieri.

Nel periodo della sua malattia non perdeva tempo, non tentennava, non si annoiava, ma viveva tutto, dalla celebrazione eucaristica in casa alla visione di un film, dallo scambio d'impressioni con amici ad una merenda ad una cena intorno al polletto grigliato con le patate, con grande intensità. Nell'accogliere Dio, le persone, la vita, la stessa malattia Gian “rubava” ai suoi amici la loro voglia di vivere, desiderando essere nel cuore e nelle preghiere di molti.

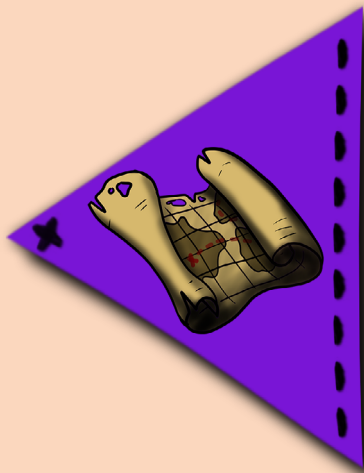


Don Bosco e... Luigi Comollo

È appena avvenuto a Chieri un fatto che ha dell'incredibile. Un giovane Giovanni Bosco vede che un gruppetti di “bulli” sta prendendo in giro il suo amico Luigi. Preso da un impeto di ira, Giovanni si scaglia contro quei ragazzotti, prendendo uno di loro e usandolo a mo' di clava contro gli altri. I bulletti scappano a gambe levate, e Giovannino rimane da solo con Luigi. Ma quello che gli dice Luigi da un lato lascia a bocca aperta, dall'altro ci mostra davvero che cosa sia un'amicizia che fa crescere.

Mio caro - mi disse appena poté parlare tra noi soli - la tua forza mi spaventa; credimi, Dio non te la diede per massacrare i compagni. Egli vuole che ci amiamo, ci perdoniamo e che facciamo del bene a quelli che ci fanno del male. -

Egli infatti d'indole dolcissima, non si vide mai litigare con nessuno dei suoi compagni, ma alle offese ed alle derisioni rispondeva sempre con la pazienza e con l'affabilità. Io ammirai la carità di questo mio amico, e mettendomi tutto nelle sue mani, mi lasciavo guidare dove e come lui voleva.



GRANDE GIOCO Attacco al potere

Ambientazione: L'isola è sotto assedio, colpita dalle cannonate dei pirati nemici. C'è il tesoro da difendere!

Giocatori: tutti i ragazzi formano una sola squadra che gioca contro un avversario comune, rappresentato dagli animatori.

Luogo: all'aperto

Descrizione:

Lo scopo del gioco è quello di collaborare tra i vari giocatori per mettere in salvo la maggior quantità di tesoro possibile prima che il tempo finisca e i pirati sbarchino sull'isola.

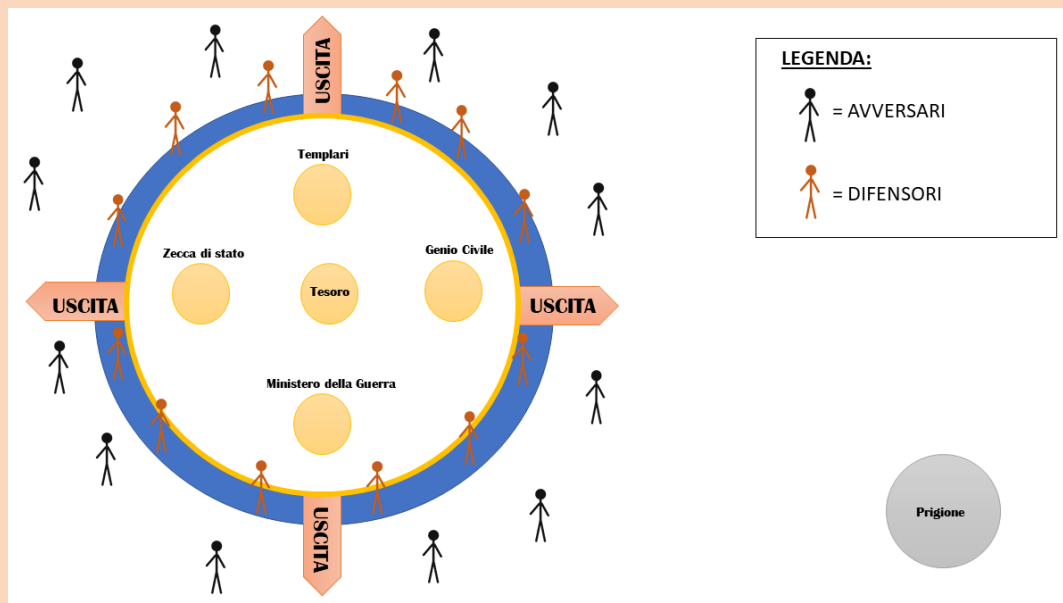
I pirati tengono costantemente sotto attacco l'isola lanciando palloni che mandano in prigione chiunque venga colpito.

Sull'isola ci sono vari palazzi che hanno il compito di governare e difendere l'isola. All'inizio del gioco i ragazzi possono decidere come dividersi nei palazzi:

- **Palazzo della Guerra:** i funzionari del Ministero della Guerra costruiranno degli scudi per i difensori. Avranno del materiale a disposizione da usare (giornali, scatoloni, spago, legno, scotch ecc. fornito dagli animatori all'inizio del gioco).
- **Palazzo del Genio Civile:** i militari del Genio Civile dovranno risolvere diversi rompicapi. Ad ogni rompicapo risolto toglieranno un pallone all'avversario, ogni rompicapo sbagliato gli farà invece guadagnare un pallone. Ogni volta che ritengono di aver risolto un rompicapo vanno dall'arbitro a far vedere la soluzione.
- **Palazzo dei Templari:** sono quelli che vanno a recuperare i compagni di squadra colpiti dal pallone. I templari, per salvare i compagni, devono uscire dall'isola e possono farlo solo attraverso le 4 uscite (vedi schema sotto); dovranno poi andare in prigione senza essere presi e riscattare con una certa somma di soldi (vedi elenco nelle note) il prigioniero. I Templari possono essere presi dal pallone. Se un templare viene preso perde i soldi del riscatto e va in prigione anche lui.
- **Palazzo della Zecca di Stato:** produce soldi per riscattare i prigionieri e per aumentare le casse del tesoro. I dipendenti della Zecca avranno il compito di produrre denaro; il denaro consiste in alcune forme geometriche fatte

di carta o di cartoncino che cambiano ogni 10 minuti (prima solo quadrati, poi solo triangoli, poi rombi ecc.). Le forme devono essere il più perfette possibili per essere accettate al tesoro. Nel momento in cui vi è il passaggio da una forma all'altra tutte le forme non depositate nel tesoro perdono il loro valore.

- **Palazzo del Tesoro:** c'è un animatore che controlla se le figure geometriche sono corrette (esempio: il quadrato deve essere 4x4, margine di errore 2mm; l'animatore, dotato di righello, procede ogni volta al controllo).
- **Difensori:** si muovono sul perimetro del campo; possono difendere i propri compagni prendendo i palloni al volo o parandoli con le braccia. Se un difensore viene colpito in altre parti del corpo (gambe, pancia, testa ecc.) va in prigione. Se ricevono gli scudi prodotti dal Ministero della Guerra hanno più possibilità di parare i colpi senza andare in prigione.
- **Prigione:** Se si viene colpiti da un pallone, si finisce in prigione. la prigione è situata all'esterno del campo di gioco (vedi schema sotto). In prigione, per essere salvati, si deve superare una prova e solo allora un templare può riscattare un prigioniero con una certa somma di soldi. Finché un prigioniero non supera la prova non può essere liberato.
- **Avversari:** hanno lo scopo di rallentare il più possibile il lavoro di produzione del tesoro dell'isola colpendo i vari ministeri e i templari. Ogni 10 minuti guadagnano un pallone (max 10 palloni su 50 giocatori).



Download grafico
campo da gioco

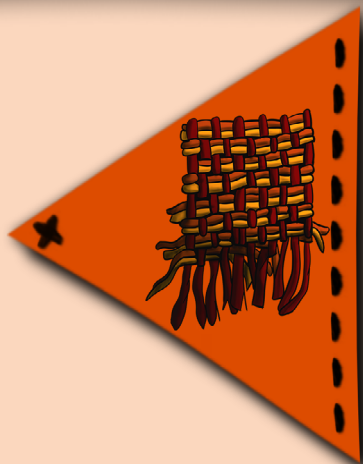
Materiale:

- Tutto il materiale utile per la costruzione degli scudi dei difensori (giornali, scatoloni, spago, legno, scotch fornito dagli animatori all'inizio);
- Materiale per delimitare il campo di gioco (cinesini, nastro bianco/rosso);
- Palloni a sufficienza;
- Un tavolo da sagra per ogni ministero (tranne i Templari);
- Forbici, carta e righello per la Zecca di Stato;
- Un elenco di rompicapi per il Genio Civile;
- Righello per il Tesoro per verificare la correttezza delle forme;
- Carta e penna per il Genio Civile.

Note:

- Invitiamo gli organizzatori del gioco a considerare un'equa suddivisione dei giocatori nei singoli ministeri e nei ruoli difensivi, tenendo conto che il campo di gioco è molto ampio e serve un numero abbondante di difensori.
- Ogni ministero ha bisogno di un tavolo (tipo quelli da sagra) per lavorare.
- Ogni ministero può anche scegliere di mettere alcune persone che difendano il tavolo da eventuali pallonate che arrivano. In questo ruolo possono darsi il cambio.
- I ragazzi nei vari ministeri (Guerra, Zecca, Genio Civile) possono scambiarsi in base alle esigenze quando vogliono.
- Ogni 10 minuti un animatore deve dire alla Zecca di Stato che forma geometrica produrre da quel momento fino al prossimo cambio; tutte le forme prodotte precedentemente e non depositate nel tesoro non hanno più valore. Sta alla Zecca di Stato decidere se usare le forme che produce per riscattare i prigionieri o per accrescere il tesoro.
- Per riscattare un prigioniero servono 3 forme geometriche che siano valide in quel momento.
- Ci sono due possibilità di vittoria: la prima è raggiungere una determinata quantità di tesoro prima dello scadere del tempo prestabilito; la seconda è raggiungere una determinata somma di tesoro prestabilita.
- È bene che le prove da superare nella prigione siano prove speed.
- Per i rompicapi da sottoporre al genio civile ti invitiamo a cercare giochi stile "settimana enigmistica" (trova le differenze, rebus ecc.) o quiz matematici. Ti mettiamo qualche esempio che possa esserti d'aiuto.

Day 6 - Il disegno



L'incontro con il saggio

I due ragazzi notano un cappello a terra, e raccogliendolo vi scorgono un tessuto fatto ad arte, molto bello. Questo dettaglio, unito alle tante risposte enigmatiche ricevute dal vecchio, li porta a seguirlo fino alla sua casa, nella speranza che sia proprio lui l'uomo che stanno cercando, o quantomeno che ne sappia qualcosa. Con la scusa di poterlo aiutare a riparare il cappello, Davide e Jonathan riescono ad entrare nella sua

casa. L'anziano chiede ai protagonisti di accomodarsi, e prendendo un telaio spiega loro come si tesse un arazzo. Da questa spiegazione, i nostri amici comprendono che il vero Disegno di un arazzo lo si può vedere solo sul retro, che è visibile solo quando l'arazzo è completo. Dunque, ogni Disegno ha un senso, anche se non lo si vede chiaramente, perché il senso pieno del Disegno lo vede solo... il Grande Sarto! Capiscono allora che per poter intuire anche loro la bellezza del proprio Disegno, dovrebbero avere gli occhi del Grande Sarto: solo così è possibile provare a vedere un senso in tutto, anche nei fili storti! L'anziano saggio però non fornisce tutte le risposte a Davide e Jonathan, ma li avverte che avranno bisogno di tempo per comprendere.

Video Scena

Canto

"Oltre il groviglio"

Il disegno

«Oltre il groviglio un disegno: sei tu!»



I nostri protagonisti arrivano davanti al saggio con un'aspettativa: trovare l'uomo col disegno perfetto. Ma quello che trovano è un semplice sarto, che vuole insegnargli il segreto degli arazzi: che il Grande Sarto crea storie, e che nel suo genio e nella sua misericordia, Egli prende i nostri trionfi e fallimenti e tesse bellissimi disegni pieni di ironia. Il rovescio del tessuto può sembrare disordinato con i suoi fili aggrovigliati – gli avvenimenti della nostra vita – e forse è quel lato che non ci lascia in pace quando abbiamo dei dubbi, perché è l'unico lato che vediamo. Tuttavia, il lato buono dell'arazzo mostra una storia magnifica, e questo è il lato che vede il Grande Sarto. I fili che per noi sono “tirati male” non vanno nascosti: sono fili preziosi, perché fili realmente vissuti, fili sofferti, che agli occhi del Sarto sono fili lucenti, perché hanno il colore del sangue, del sudore e della fatica.

Obiettivo

Siamo preziosi, perché voluti e amati fino alla fine. è questo che dà senso alla nostra vita, a tutta la nostra vita, anche a quei fili storti così fastidiosi.

Materiale

1. Cartellone con le parole per la canzone;
2. Pennarelli;
3. Fogli per scrivere la canzone;
4. Fogli con oggetti per l'asta;
5. Foto di persone.

Materiale Formativo

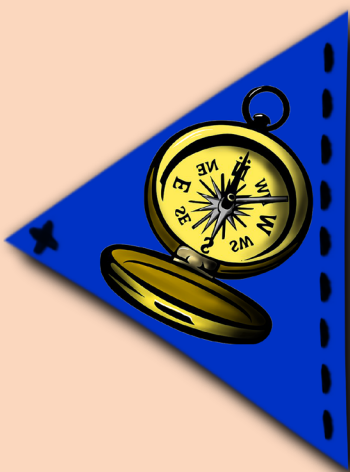
Operativamente

Attività 1.

1. Insieme ascoltiamo la canzone “Un senso” di Vasco Rossi.
2. Per fare riflettere i ragazzi sulla canzone, prendiamo il cartellone e lo poniamo in modo che sia visibile ed accessibile ai ragazzi. A quali di queste cose il cantante non riesce a trovare il senso? Staffetta in quattro squadre. A turno, con in mano un pennarello (ogni squadra ne avrà uno) ogni ragazzo corre verso il cartellone e mette un puntino su una parola che pensa ci sia nella canzone. Alla fine, si contano i punti: un punto per ogni parola indovinata, -1 per ogni parola sbagliata.
3. Nelle stesse squadre, riscrivere poi la canzone di Vasco Rossi, prendendo spunto dal copione, e “mostrando a Vasco che tutto ha un senso”.

Attività 2.

1. A quattro squadre. Facciamo un'asta tra oggetti scelti dagli animatori. Per partecipare all'asta, serve guadagnare un budget attraverso una serie di sfide.
2. Alla fine dell'asta, mostrare ai ragazzi il vero valore degli oggetti che hanno comprato (ad esempio, una scarpa sgualcita in realtà appartenuta a Cristiano Ronaldo, e invece un iPhone, che non si accende).
3. Calcolare i guadagni o le perdite. Alla fine, vediamo la squadra che vince.
4. Abbiamo visto che a volte, il valore di un oggetto è difficile da stimare senza conoscerlo. E oggetti che apparentemente sembrano non avere nessun valore, in realtà potrebbero essere molto preziosi.
5. Il passaggio successivo è dagli oggetti alle persone. Mostriamo loro delle foto con personaggi di vario genere [QR]. Con una domanda: quanto pagheresti per essere come lui?
6. Ci accorgiamo che ci sono alcune vite che per noi hanno più valore di altre. In base a che criterio diciamo questo? Cosa ci fa dire che la vita di Pincopallino ha più valore della vita di Sempronio?
7. Conclusione. Tutte le vite sono preziose, perché volute da qualcuno di Grande (il Grande Sarto) che ti ama. Sta a te rendertene conto, che anche dentro quei fili tirati male c'è un Amore che dà senso a ciò che sei.



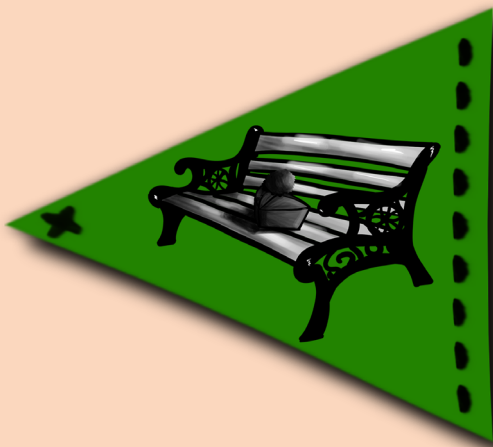
Vangelo: Lc 15, 11-32

Disse ancora: "Un uomo aveva due figli. Il più giovane disse al padre: Padre, dammi la parte del patrimonio che mi spetta. E il padre divise tra loro le sostanze. Dopo non molti giorni, il figlio più giovane, raccolte le sue cose, partì per un paese lontano e là sperperò le sue sostanze vivendo da dissoluto. Quando ebbe speso tutto, in quel paese venne una grande carestia ed egli cominciò a trovarsi nel bisogno. Allora andò e si mise a servizio di uno degli abitanti di quella regione, che

lo mandò nei campi a pascolare i porci. Avrebbe voluto saziarsi con le carrube che mangiavano i porci; ma nessuno gliene dava. Allora rientrò in se stesso e disse: Quanti salariati in casa di mio padre hanno pane in abbondanza e io qui muoio di fame! Mi leverò e andrò da mio padre e gli dirò: Padre, ho peccato contro il Cielo e contro di te; non sono più degno di esser chiamato tuo figlio. Trattami come uno dei tuoi garzoni. Partì e si incamminò verso suo padre. Quando era ancora lontano il padre lo vide e commosso gli corse incontro, gli si gettò al collo e lo baciò. Il figlio gli disse: Padre, ho peccato contro il Cielo e contro di te; non sono più degno di esser chiamato tuo figlio. Ma il padre disse ai servi: Presto, portate qui il vestito più bello e rivestitelo, mettetegli l'anello

al dito e i calzari ai piedi. Portate il vitello grasso, ammazzatelo, mangiamo e facciamo festa, perché questo mio figlio era morto ed è tornato in vita, era perduto ed è stato ritrovato. E cominciarono a far festa. Il figlio maggiore si trovava nei campi. Al ritorno, quando fu vicino a casa, udì la musica e le danze; chiamò un servo e gli domandò che cosa fosse tutto ciò. Il servo gli rispose: È tornato tuo fratello e il padre ha fatto ammazzare il vitello grasso, perché lo ha riavuto sano e salvo. Egli si arrabbiò, e non voleva entrare. Il padre allora uscì a pregarlo. Ma lui rispose a suo padre: Ecco, io ti servo da tanti anni e non ho mai trasgredito un tuo comando, e tu non mi hai dato mai un capretto per far festa con i miei amici. Ma ora che questo tuo figlio che ha divorato i tuoi averi con le prostitute è tornato, per lui hai ammazzato il vitello grasso. Gli rispose il padre: Figlio, tu sei sempre con me e tutto ciò che è mio è tuo; ma bisognava far festa e rallegrarsi, perché questo tuo fratello era morto ed è tornato in vita, era perduto ed è stato ritrovato”.

Quante ne sono successe a quel figlio che ha voluto allontanarsi dal padre! Addirittura, si sarebbe nutrito del mangiare dei maiali! Il figlio rimasto a casa ragiona come ragionerebbero molti di noi: “La mia vita è sempre stata onesta, vale molto di più di quella di mio fratello, che se n’è andato via per divertirsi e ha speso tutti i suoi averi!”. Ma il padre ci stupisce: corse incontro a quel figlio, gli si gettò al collo e lo baciò, lo vestì con il vestito più bello e uccise per lui il vitello grasso. Questo amore ridona senso alla vita del figlio, lo fa sentire accolto da un padre che lo stava aspettando da sempre, e dà senso anche a tutte quelle fatiche che quel giovane ha vissuto dopo essersi allontanato.

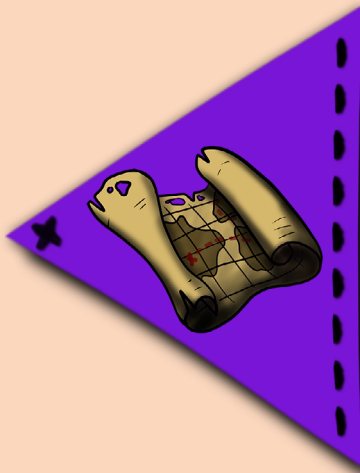


Don Bosco e... le carceri

Don Cafasso, guida spirituale di Don Bosco, lo condusse nelle carceri, a vedere la condizione di tanti giovani persi, di tanti giovani che non riuscivano più a vedere un senso nella loro vita, e si lasciavano vivere. La reazione di Don Bosco? Un'intuizione: questi giovani hanno bisogno d'amore, perché solo l'Amore salva.

Per prima cosa egli [don Cafasso] prese a condurmi nelle carceri, dove imparai subito a conoscere quanto sia grande la malizia e la miseria degli uomini. Vedere turbe di giovanetti, sull'età dai 12 ai 18 anni; tutti sani, robusti, d'ingegno svegliato; ma vederli là inoperosi, rosicchiati dagli insetti, stentar di pane spirituale e temporale, fu cosa che mi fece inorridire. L'obbrobrio della patria, il disonore delle

famiglie, l'infamia di se stesso erano personificati in quegli infelici. Ma quale non fu la mia meraviglia e sorpresa quando mi accorsi che molti di loro uscivano con fermo proposito di vita migliore ed intanto erano in breve ricondotti al luogo di punizione, da cui erano da pochi giorni usciti. Fu in quelle occasioni che mi accorsi come parecchi erano ricondotti in quel sito perché abbandonati a se stessi. Chi sa, diceva tra me, se questi giovanetti avessero fuori un amico, che si prendesse cura di loro, li assistesse e li istruisse nella religione nei giorni festivi, chi sa che non possano tenersi lontani dalla rovina o almeno diminuire il numero di coloro, che ritornano in carcere? Comunicai questo pensiero a D. Caffasso, e col suo consiglio e co' suoi lumi mi sono messo a studiar modo di effettuarlo abbandonandone il frutto alla grazia del Signore senza cui sono vani tutti gli sforzi degli uomini.



GRANDE GIOCO InTesi la vita

Ambientazione: Davide e Jonathan sono entrati nella bottega di un sarto e hanno capito che il vero significato dei disegni è nel retro. Per quanto i fili possano sembrare messi a caso c'è Qualcuno che sa dargli ordine. Aiutiamo Davide e Jonathan a raccogliere i fili per completare il loro disegno!

Giocatori: dalle 4 alle 6 squadre con 5-10 ragazzi.

Luogo: all'aperto

Descrizione:

Lo scopo del gioco è raccogliere il maggior numero possibile di fili sostenendo le varie prove a stand sparse per il campo. Gli stand sono 11, tenuti dagli animatori. Ogni prova superata comporterà un filo guadagnato che dovrà essere registrato presso l'arbitro a guardia del Grande Disegno e successivamente intrecciato con gli altri fili del Grande Disegno (vedi nota sotto).

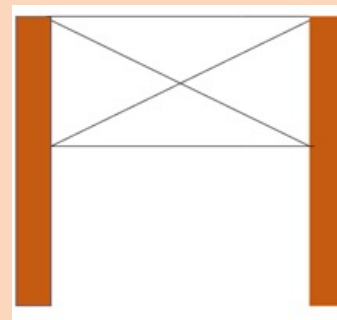
Ogni squadra si muoverà in giro per il campo cercando un'altra squadra da sfidare in ognuna delle prove a stand. Ogni squadra può sostenere la stessa prova più volte, ma non consecutivamente.

Gioco	Regole	Materiale
Salto della corda	Le due squadre si posizionano in fila indiana pronte a saltare la corda, se qualcuno viene toccato dalla corda o la ferma viene eliminato. vince chi resta per ultimo.	• Corda lunga.
Potato golf	Le due squadre si posizioneranno in fila, una a fianco dell'altra, per sfidarsi ad una staffetta. Un concorrente alla volta dovrà far avanzare la patata posta a terra (da un punto di partenza ad uno di arrivo) colpendola con un'altra patata legata alla vita a penzoloni.	• Quattro patate; • spago.
Spegni lumino col cucchiaio	Bisogna spegnere un lumino con un cucchiaio legato alla caviglia, senza mai toccare il lumino. Uno per squadra alla volta, si fanno più manches.	• Due candele; • due cucchiai; • spago.
Corsa coi sacchi legati	Le due squadre si posizioneranno in fila, una a fianco dell'altra, per sfidarsi ad una staffetta; due concorrenti alla volta per squadra dovranno sostenere una corsa all'interno dei sacchi, i concorrenti saranno legati tra loro alla vita. Vincerà la sfida la coppia che per prima taglierà il traguardo.	• 4 sacchi di juta; • corda per legare le coppie.
Ponte tibetano	Si gioca a coppie stile staffetta. Ogni componente della coppia ha un pezzo di filo da balia legato fra i due indici delle mani, in modo che tra i due indici resti qualche centimetro di filo. Ci si dispone l'uno davanti all'altro. La coppia deve portare in equilibrio tra i fili una manciata di spaghetti per un percorso senza farli cadere. Alla fine del percorso la coppia deve farli cadere dentro un recipiente. Vince la squadra che porta il maggior numero di spaghetti.	• Spaghetti; • fili da balia; • recipienti (tipo cestini dell'immondizia o pentole).
Palloncini	Le due squadre devono prepararsi gonfiando un palloncino a testa e legandoselo alla caviglia con uno spago lungo 30-40 cm. Al via bisogna cercare di scoppiare il palloncino degli avversari pestandolo. Si va a eliminazione e l'ultimo che rimane fa vincere la squadra.	• Palloncini; • spago.

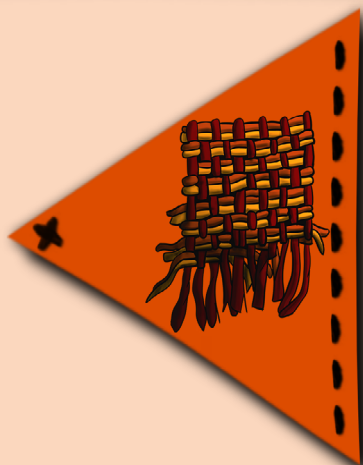
La sarta	A debita distanza dalle squadre, ci sono due gruppi di oggetti da sarta composti dalla stessa tipologia di elementi: bottoni, filo, forbici, metro ecc. A stile staffetta, ogni componente della squadra deve correre, prendere un solo oggetto e portarlo indietro. La squadra che per prima raccoglie tutti gli oggetti vince	• Materiali da cucito.
Fare il filo	Recitare una dichiarazione d'amore (meglio se usando parole strane); l'animatore dello stand giudicherà la dichiarazione più creativa	• Carte e penna.
La trappola	Sfida a staffetta. Arrivare in fondo ad un percorso in mezzo a fili intrecciati nel minor tempo possibile	• Spago; • filo di lana; • nastro bianco/rosso; • ostacoli di ogni genere.
Puzzle filante	Riuscire a ricomporre un puzzle nel minor tempo possibile ricucendo i pezzi tra di loro	• Puzzle a pezzi fatto con fogli plastificati già forati; • spago.

Note:

- In una porzione di campo sarebbe bello allestire il Grande Disegno. Bisognerà avere due pali che facciano da sostegno alla trama di fili che verrà intrecciata tra essi (cfr. schema di fianco); sarebbe bene intrecciare già con dei fili lunghi un abbozzo di trama che verrà completato dai ragazzi durante il gioco.
- Tutte le sfide si possono giocare a 2 squadre oppure una squadra gioca da sola, entro un certo limite di tempo.
- Consigliamo di consegnare alle varie squadre pezzi di filo di lana, sarebbe meglio fossero fili di colori diversi per ogni prova a stand.



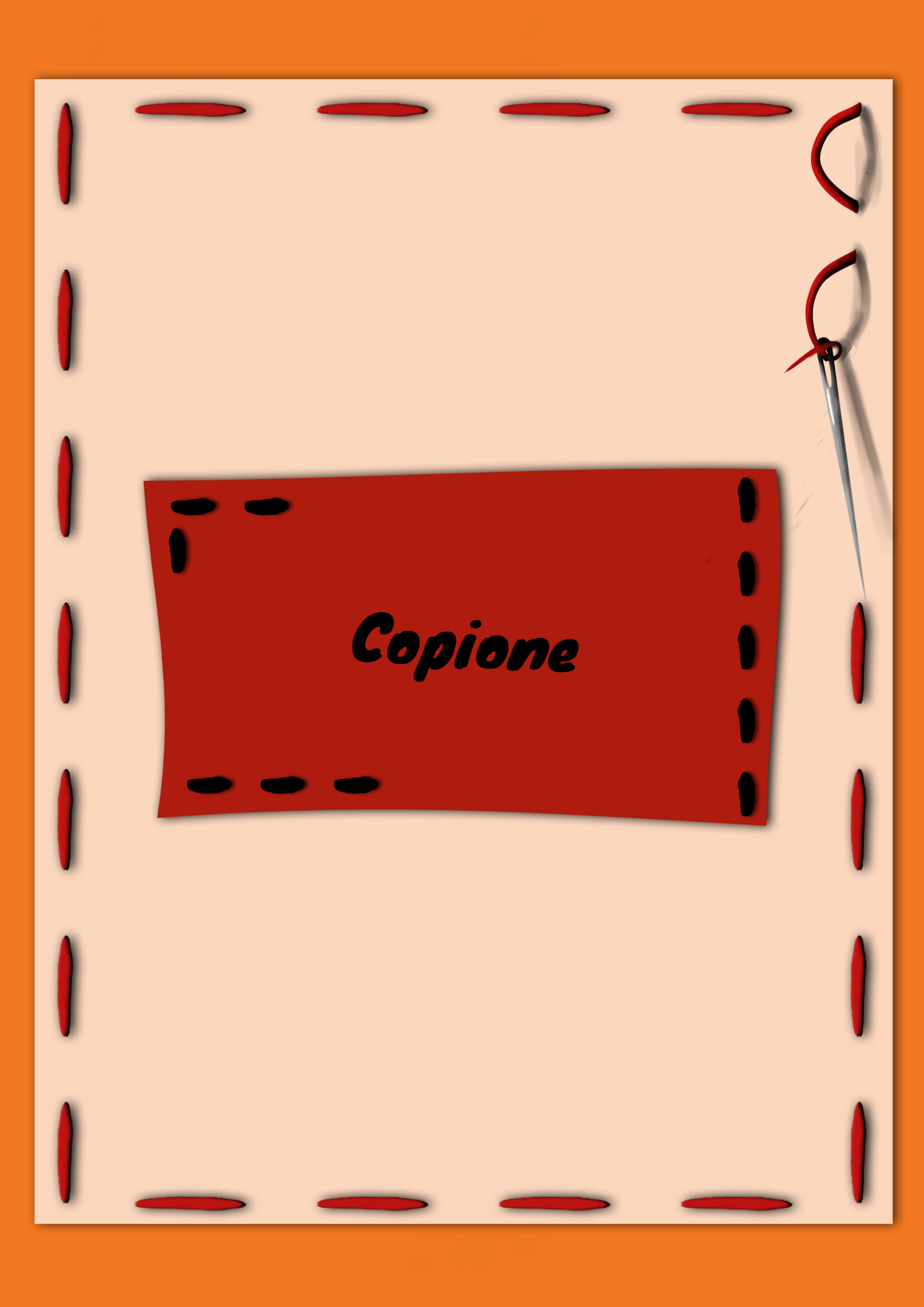
Epilogo



Il ritorno alla piazza della città

Davide e Jonathan tornano a Tapestry Island, con le idee un po' più chiare, con il desiderio di raccontare la loro avventura e di condividere ciò che hanno scoperto sui Disegni. E perché non partire proprio dai ragazzi incontrati all'inizio del viaggio sulla panchina?

Video Scena



Copione

Prologo - Tapestry island

NARRATORE

Ehi, voi! Lo sapete cos'è un Disegno? No, non sto parlando di carta e matita, di tele e pennelli o di muri e bombolette! Sto parlando dei Disegni dell'antica Tapestry Island. Fili intrecciati su una trama, fili che passano sopra e sotto, fili che creano Disegni. Cos'hanno di speciale i Disegni di Tapestry Island? Ogni Disegno appartiene ad uno degli abitanti dell'isola; per tanti cittadini diversi, tanti diversi Disegni, tutti esposti sul muro della piazza della città. Ah, dimenticavo: nessun Disegno è già completo, momento dopo momento i fili si intrecciano, grazie al lavoro silenzioso, prezioso e paziente dell'invisibile Grande Sarto. Come sia legato il Disegno alla vita dei cittadini, è un segreto disperso nel tempo... molti hanno smesso di chiederselo ormai, ma forse non proprio tutti...

Scena 1 - La piazza della città

DAVIDE È IN SCENA E STA GUARDANDO IL SUO DISEGNO SUL MURO DELLA PIAZZA. ENTRANO IN SCENA MATTEO, MATTIA E LEONARDO RIDACCHIANDO.

MATTEO

Bella Rega! Come ve la passate?

LEONARDO

Il solito Teo, un po' tra divano e piazza.

MATTIA

Sì, dai, la solita noia. Tu?

MATTEO

Bene dai... Avete visto come sta il vostro tappetino appeso sul muro?

MATTIA

Sì, c'è ancora! Mi ricorda i centrini per la tavola che fa mia nonna...

LEONARDO

Forse è lei il Grande Sarto!

I RAGAZZI RIDONO, DAVIDE CAPISCE CHE STANNO INSULTANDO IL GRANDE SARTE E SI AVVICINA AI TRE.

MATTIA

Ma poi potrebbe impegnarsi un po' di più questo Sarto: fossero almeno belli quei Disegni! Io il mio lo vedo sempre più brutto!

MATTEO

Potrebbe impegnarsi di più, se esistesse...

I TRE AMICI RIDONO.

DAVIDE

Ehi, voi! Come vi permettete di insultare il Grande Sarto?!

Canto: Le spalle al grande muro

MATTEO

Buongiorno, signore, come ti chiami, di dove vieni?
Non ti abbiamo mai visto qua, metti giù i freni.
Noi stavamo calmi, tra di noi parlando
e tu perché gridi, di che malattia ti stai curando?

MATTIA

Ma chi ti credi, porta rispetto ragazzino.
Vieni e apri bocca, come? Senza bavaglino?
Col tuo coraggio rischi grosso, non ci hai pensato?
Tu proprio non vuoi tornare a casa senza essere pestato.

LEO

Adesso che sei qua, dicci qualcosa di te.
Vuoi sederti? Magari dell'acqua o caffè?
Frate, vediamo se riesci a rispondere,
Hmm dubito, non sei proprio un granché.

DAVIDE

Che discorso corto, mi sembra d'essere accusato,
mi spiace, ma non sono affatto maleducato.
Io vi assicuro che non sono per niente ottuso:
giratevi e guardate questo muro è il vostro futuro.

Mi spiace: non vedenti, andate dall'oculista,
visitatelo, spero che l'occhiale vi assista.
Rispettate i Disegni e anche il vostro.
Siete voi che non vedete e ve lo dimostro.

DAVIDE

Mi dà fastidio sentir voi che offendete
il Grande Sarto che nemmeno conoscete:
mia mamma da piccolo mi ha insegnato
di rispettare chi il Disegno mi ha donato.

State qua a perder tempo, non capite
che il Disegno ha a che fare con le nostre vite?
io da tempo mi consumo: sono affascinato
di chi è e cosa fa, se mi ha abbandonato.

MATTEO

Non ho capito cosa c'entri, sei senza ritegno?
Stai forse parlando di questo orrendo Disegno?
Torna a casa, forse hai sbagliato piazza:
andiamo a sbattere il tappeto, dammi la mazza.

Sei uno sfigato, non conosci la leggenda.
Dicono che un Sarto abbia fatto questo schifezza orrenda.
Ha detto a tutti come e perché l'ha creato.
Per asciugarsi i piedi; essere calpestato.

MATTIA

Lei signore è un povero animatore.
Ha sbagliato ingresso, prendi un altro adattatore.
Vecchio pensi al Grande Sarto, cosa hai fumato?
Ti vedo un po' stordito, ne avrai abusato.

E poi di questo Disegno che cosa me ne faccio?
Non è sta grande cosa, è solo uno straccio.
Mi è venuta un'altra idea, forse ti incoraggia.
Starebbe bene come telo mare in spiaggia.

DAVIDE

Adesso basta! Mi avete stufato!

*INIZIA UNA ZUFFA TRA DAVIDE E I TRE RAGAZZI, DAVIDE STA PER AVERE LA MEGLIO,
QUANDO ENTRA JONATHAN.*

JONATHAN

Ma cosa state facendo? Fermi, fermi!

DAVIDE

Lasciami stare! Dovevo dare una lezione a questi!

JONATHAN

A cosa ti è servito usare le maniere forti? Ragiona! Dai andiamo via...

MATTIA

Ecco bravo... tornatene a fare la ricamatrice di disegni col tuo amichetto!

DAVIDE

Tu invece cuciti la bocca.

MENTRE FA QUESTA BATTUTA SI DIVINCOLA DALLA PRESA DELL'AMICO E FA PER SCAGLIARSI CONTRO I RAGAZZI CHE NEL FRATTEMPO PERÒ SE NE SCAPPANO DI SCENA.

JONATHAN

Ma cosa pensavi di fare?

DAVIDE

Hanno insultato i Disegni... e il Grande Sarto: non potevo fare finta di niente!

JONATHAN

E pensi che ora che gli hai dato due sberle smetteranno di farlo?

DAVIDE

Volevo... farli ragionare!

JONATHAN

Non vedi come invece li hai fatti arrabbiare ancora di più? Mentre andavano via continuavano a insultare i Disegni!

DAVIDE

E cosa dovevo fare? Tacere?!

JONATHAN

Ma tu non preoccuparti! Sono solo degli idioti!

DAVIDE [SARCASTICO]

"Sono solo degli idioti, sono solo degli idioti" ... tu Jonathan trovi sempre dei buoni motivi per startene da parte.

JONATHAN

Ma perché ti arrabbi tanto?

DAVIDE

Perché mi arrabbio? Perché, perché...

JONATHAN

Perché...

DAVIDE

Perché alle loro provocazioni... non so rispondere.

JONATHAN

Ecco, appunto, non rispondere!

DAVIDE

Ma possibile che tu non capisca? è da quando sono piccolo che mi parlano del Grande Sarto, dell'importanza del Disegno... e io mi sono sempre fidato.

JONATHAN

E allora dove sta il problema?

DAVIDE

Non mi basta più. Stanno nascendo delle domande in me che hanno bisogno di trovare risposte.

JONATHAN

Il tuo problema, amico, è che non ti accontenti mai!

DAVIDE

Il tuo invece è che ti accontenti di tutto! Guarda il Disegno, guardalo! Che cosa vedi?

JONATHAN

Vedo tanti fili, tirati uno dopo l'altro...

DAVIDE

E poi?

JONATHAN

E poi niente, cosa vuoi che veda?!

DAVIDE

Esattamente. Nient'altro che un ammasso di fili, alcuni ben ordinati, altri storti, che si accumulano di giorno in giorno... [SILENZIO] Che senso ha tutto questo? Ce l'avrà un senso, Jonny?

JONATHAN

Tu ti fai troppe domande e io me ne devo andare a casa che è tardi e mia mamma mi aspetta... ciao Davide, ci sentiamo domani!

DAVIDE [STIZZITO]

Ciao, Johnny.

Scena 1

JONATHAN ESCE.

DAVIDE [TRA SÉ E SÉ]

Forse alla fine basta fregarsene e andare avanti con la propria vita... ma io voglio capire: se il Grande Sarto esiste, e tesse il mio Disegno, perché non riesco a vedere un senso?

DAVIDE ESCE.

Scena 2 - Si parte!

ENTRA IN SCENA JONATHAN E POCO DOPO DAVIDE CHE GLI CORRE INCONTRO EUFORICO.

DAVIDE

Ho capito! Jonathan, ho capito! Dobbiamo partire!

JONATHAN

Intanto ciao, eh Davide!

DAVIDE

Ciao, ciao! Dobbiamo partire, Johnny!

JONATHAN

Ma fa il serio! Dove vuoi andare? A cercare un'altra piazza per fare una nuova rissa?

DAVIDE

Ma no, ma no! Dobbiamo partire in cerca di risposte!

JONATHAN

Ma a quali domande?

DAVIDE

A quelle di ieri...

JONATHAN

Ancora con questa storia?

DAVIDE

Sì: finché staremo in questo paesino non avremo mai le risposte che cerchiamo!

JONATHAN

Che cerchiamo?? Che cerchi semmai! E comunque, proprio perché nessuno ha le risposte ti dovresti accontentare anche tu.

DAVIDE

No, no! Jonathan, qualcuno le risposte le ha: mi sono ricordato che mia mamma da piccolo mi raccontava spesso di un uomo che possedeva il Disegno perfetto!

JONATHAN

Disegno perfetto? Ma cosa vuol dire, scusa?

DAVIDE

Ehm... non ho capito molto bene in realtà, ma penso sia un Disegno senza fili strani o storti... un Disegno... che si spiega da sé.

JONATHAN

“Non ho capito molto bene” ... e vorresti partire per un viaggio? Sarà una leggenda, Dave!

DAVIDE

No, Johnny, sento che quest'uomo esiste, e costi quel che costi lo troverò. Capisci cosa vorrebbe dire se lo trovassimo davvero?

JONATHAN

Ehm... no, in realtà no.

DAVIDE

Pensa al tuo Disegno, ma bello e con una sua armonia, senza fili storti. Te lo immagini?

JONATHAN *[INSICURO]*

Ehm... sì.

DAVIDE

Che sogno sarebbe: guardare il Disegno e poterne vedere il senso, immediatamente...

JONATHAN

Ecco, prima che ti perda nei tuoi sogni, dove pensi di trovarlo questo tizio?

DAVIDE

Oltre il mare, su un'isola dell'arcipelago, così raccontava sempre mia mamma.

JONATHAN

Partire per l'arcipelago... ma sei impazzito? Non sappiamo neppure cosa c'è là!

Scena 2

DAVIDE

Sono convinto che sarà un viaggio lungo, ma ne varrà la pena. Dai, salta in barca con me!

JONATHAN

Ma sei matto?! Ci sono troppi pericoli là fuori! Non se ne parla neppure.

DAVIDE

Dai, vieni!

JONATHAN

No!

DAVIDE

E allora io parto anche senza di te.

JONATHAN

Va beh... contento tu, parti pure: Vedi solo di non cercarti altre risse, che prima o poi rischi di prenderle.

JONATHAN e DAVIDE ESCONO, MA DAVIDE TORNA SUBITO IN SCENA CON LO ZAINO.

Canto: Il grande salto

Nella vita ci vuole coraggio,
Siam chiamati a lasciare l'ormeggio:
senza te non partirò, buon amico,
rischio il naufragio.

Guarda tutta la gente che passa,
quei ragazzi in mezzo alla piazza,
della trama hanno perso il mistero:
di svegliarsi ora è giunto il momento.

*Perché
quel Disegno forse parla di me.
Ogni filo avrà un senso, perché
la domanda che ho dentro
si risolve nel Suo incontro:
per trovarLo ora parto.*

INTERMEZZO RECITATO. ENTRA JONATHAN DI CORSA CHE RAGGIUNGE DAVIDE.

Scena 2

JONATHAN

Davide, a me delle tue domande non me ne frega niente, ma sei mio amico e non posso lasciarti partire da solo per un viaggio così lungo. Sono pronto: vengo con te!

DAVIDE

Grazie amico, ti stavo aspettando: so che, anche se sei un pigrone, posso sempre contare su di te, non dubitavo che saresti arrivato!

RIPRENDE LA CANZONE.

Ho aspettato fin troppo, ora vado:
poche cose con me, non so altro.
In tutto il mondo cercherò il Grande Sarto:
faccio il grande salto.

Sono stato a riva tutto il tempo
mi sono chiesto, interrogato fino in fondo.
Ora più non mi chiedo, ma parto.
Fino all'orizzonte passo dopo passo.

*Perché
quel Disegno forse parla di me
Ogni filo avrà un senso, perché
la domanda che ho dentro
si risolve nel Suo incontro:
per trovarLo ora parto.*

JONATHAN

Terra in vista! Terra in vista! Ecco un'isola Davide!!

DAVIDE

Beh, da qui sembra carina questa isola, andiamo a vedere!

I DUE PROTAGONISTI ESCONO DI SCENA.

Scena 3 - Gaudenzio ed Assenzio

ENTRANO GAUDENZIO E ASSENZIO.

GAUDENZIO

Assenzio, guarda come siamo felici!

ASSENZIO

Gaudenzio, su quest'isola saranno esauditi i nostri capricci!

GAUDENZIO

E niente più problemi a cui pensare...

ASSENZIO

Soltanto tempo per brindare!

GAUDENZIO

E chi pensa più alle nostre famiglie?!

ASSENZIO

Beh, io ancora un po' ci penso alle mie figlie...

GAUDENZIO

Ma no! Ormai abbiamo chiuso col passato!

ASSENZIO

Anche se forse a questo cambio non mi sono ancora abituato.

GAUDENZIO

Non sia mai, dobbiamo pensare solo al futuro!

ASSENZIO

È per quello che abbiamo un Disegno bello, stabile e sicuro?

GAUDENZIO

Sì, fratellino, se del tuo Disegno vuoi fare grande mostra...

ASSENZIO

... una nuova arte devi inventare: la nostra!

GAUDENZIO E ASSENZIO SENTONO IL SUONO DI UNA BARCA SI ACCORGONO DI DAVIDE E JONATHAN CHE SONO ARRIVATI SULLA LORO ISOLA.

GAUDENZIO

Ehi, fratellino, guarda là! Abbiamo visite!

ASSENZIO

Oh, finalmente qualche potenziale ammiratore delle nostre opere d'arte!

Scena 3

GAUDENZIO

E sono anche dei giovani: sarà facile incantarli!

ASSENZIO

Oh bene, nascondiamoci qui!

GAUDENZIO E ASSENZIO SI NASCONDONO, DAVIDE E JONATHAN ENTRANO IN SCENA.

DAVIDE *[GRIDANDO]*

C'è nessuno su quest'isola?! Ehilà!

JONATHAN

Davide *[GLI FA IL VERSO]*, per me abbiamo toppato alla grande!

GAUDENZIO E ASSENZIO A POCO A POCO SI AVVICINANO AI DUE PROTAGONISTI SORPRENDENDOLI.

GAUDENZIO

Oh, benvenuti cari avventurieri!

ASSENZIO

Come possiamo esservi utili?

DAVIDE

Noi stiamo cercando il proprietario del Disegno perfetto.

GAUDENZIO

Ma allora siete nel posto giusto!

ASSENZIO

Sono io a possederlo!

GAUDENZIO

A mio fratello piace scherzare: ovviamente è il mio il Disegno perfetto.

JONATHAN *[SUSSURRANDO]*

Dave, questi due tipi mi inquietano!

DAVIDE *[SUSSURRANDO]*

La leggenda parla di un uomo solo, ma guardando i loro Disegni capiremo se ci stanno mentendo, fidati di me!

JONATHAN *[A GAUDENZIO E ASSENZIO]*

Ma voi abitate su questa isola?

GAUDENZIO

No.

ASSENZIO [CONTEMPORANEAMENTE AL FRATELLO]

Sì.

GAUDENZIO

Cioè sì.

ASSENZIO [CONTEMPORANEAMENTE AL FRATELLO]

Cioè no.

GAUDENZIO [AL FRATELLO]

Certo che noi abitiamo qui: è l'isola più bella dell'arcipelago.

ASSENZIO [AL FRATELLO]

Ma la nostra dimora è in un luogo ancora molto, molto più bello!

JONATHAN

Ma abitate qui sì o no?

GAUDENZIO

No.

ASSENZIO [CONTEMPORANEAMENTE AL FRATELLO]

Sì.

DAVIDE

E quali sono i vostri nomi?

GAUDENZIO e ASSENZIO [SI INCHINANO]

Ga-assenzio.

GAUDENZIO

Io sono Gaudenzio e lui è il mio fratello minore Assenzio.

ASSENZIO

Io sono Assenzio e lui è il mio fratello minore Gaudenzio.

DAVIDE

Va bene va bene, ma ora fateci vedere i vostri Disegni.

GAUDENZIO e ASSENZIO [MA INDICANDO POI IN DIREZIONI DIVERSE]

Ma certo! Venite andiamo per di qua.

GAUDENZIO E ASSENZIO SEGUITI DAI RAGAZZI SI DIRIGONO POI VERSO I LORO DISEGNI, CHE ERANO IN UNA DIREZIONE CHE NON ERA NESSUNA DI QUELLE PRIMA INDICATE.

ASSENZIO e GAUDENZIO [INDICANDO LA DIREZIONE CORRETTA]

Ehm, no, per di qua...

ASSENZIO e GAUDENZIO [MA INDICANDO CIASCUNO IL SUO DISEGNO]

... eccolo, il Disegno più bello del mondo!

DAVIDE

Beh, in effetti non ne ho mai visti di così belli...

JONATHAN [SOTTOVOCE]

Beh! Sì: forse dicono la verità...

DAVIDE [SOTTOVOCE]

Guarda però... sono... finiti, completi! non si tessono come tutti.

JONATHAN [SOTTOVOCE]

Ah, è vero... sono così belli che non lo avevo notato!

DAVIDE

Assenzio, Gaudenzio, ma perché i vostri Disegni non si tessono?

GAUDENZIO

Che domande! Perché perfetta è solo un'opera già finita, non un'opera in costruzione!

ASSENZIO

No, no, no... come sempre sbagli: un'opera è bella solo se incompiuta, solo se lascia spazio alla novità.

GAUDENZIO

Novità? Che novità?

ASSENZIO

Ma sì, come un film: dove sarebbe il bello se sapessi già il finale?

DAVIDE

E allora come fanno i vostri Disegni ad essere finiti e perfetti?

ASSENZIO

Ehm... scherzavo, ovviamente.

JONATHAN

A me non sembra.

DAVIDE

Vuoi vedere che...

DAVIDE E JONATHAN SI AVVICINANO AI TELAI PER SCOPRIRE CHE IL VERO DISEGNO E' QUELLO DIETRO.

GAUDENZIO e ASSENZIO

No, no, no, fermo!

JONATHAN

Ma cos'è? Un disegno finto per coprire quello vero?

DAVIDE

Si è un semplice arazzo messo davanti al Disegno.

GAUDENZIO

Semplice?!? È l'arazzo più bello dell'arcipelago!

DAVIDE

Sì, per essere bello è molto bello, ma perché metterli sopra ai Disegni?

GAUDENZIO

L'abbiamo messo, l'abbiamo messo perché... *[RIVOLTO AL FRATELLO]*
perché l'abbiamo messo?!

ASSENZIO

... semplicemente perché il nostro Disegno sembra non avere senso e noi ne volevamo uno perfetto...

GAUDENZIO

... e abbiamo pensato che l'unico modo era di farne uno noi tutto ben ordinato da metterci sopra.

DAVIDE

Vi capisco, anche io non riesco a vedere il senso del mio Disegno... Ma perché nascondere, se poi, tanto, dietro continua a tessersi?

GAUDENZIO *[MALINCONICO]*

Beh, l'importante è che quando la gente viene a farci visita, pensi che noi abbiamo un Disegno ordinato...

ASSENZIO *[MALINCONICO]*

Il più ordinato e bello di tutto l'arcipelago, così queste persone si ricorderanno di noi come persone preziose.

DAVIDE

Ma non si ricorderanno di voi, nessuno si ricorderà di voi!

GAUDENZIO

Com'è possibile che nessuno si ricorderà di noi?

DAVIDE

Perché nessuno vi ha mai conosciuto davvero.

JONATHAN

Tutti hanno conosciuto un'immagine che voi volevate mostrare.

ASSENZIO

Ma per tutto il tempo in cui la gente è qui ci pensa come persone fantastiche...

GAUDENZIO

Perché i nostri Disegni sembrano fantastici!

ASSENZIO

E sempre ci hanno trattato con stima e ammirazione.

GAUDENZIO *[MINACCIOSO E POI SPAVENTATO]*

E non ditelo a nessuno, altrimenti non verranno ad ammirarci sull'isola!

ASSENZIO

Ci siamo intesi?!

JONATHAN

Sì, sì, va bene, io non lo dico a nessuno.

DAVIDE

Ma vi ha mai sfiorato l'idea che ci sia un senso nel vostro Disegno? Che non siano proprio fili tirati a caso?

GAUDENZIO

Sì, qualche tempo fa ci ponevamo anche noi queste domande... vero fratellino?

ASSENZIO

Sì, ma poi...

GAUDENZIO

... poi abbiamo trovato la risposta: se per te non ha un senso...

ASSENZIO

... allora non ha un senso! basta, fine della ricerca!

DAVIDE

Se per te non ha senso, allora non ha senso? Ma vi rendete conto dell'assurdità di...

GAUDENZIO

Ora basta, ragazzino! Dobbiamo riparare gli arazzi che voi avete rovinato...

ASSENZIO

... ecco, infatti, andatevene che noi dobbiamo lavorare!

JONATHAN

Sì sì, va bene, dai, Dave, andiamo! Qui siamo nel posto sbagliato.

*DAVIDE E JONATHAN ESCONO DI SCENA,
GAUDENZIO E ASSENZIO FANNO FINTA DI
SISTEMARE I DISEGNI, POI ESCONO ANCHE
LORO.*

Scena 4 - L'isola di Apathos

ENTRA APATHOS, SEDUTO CON LE GINOCCHIA AL PETTO GUARDANDO IL SUO DISEGNO PIANGENDO.

APATHOS *[FARFUGLIANDO]*

Ho sbagliato tutto, sono un fallito...

ENTRANO DAVIDE E JONATHAN.

JOHNATAN

Davide, dove siamo sbarcati?

DAVIDE

Questa isola è così cupa...

JONATHAN

Ma andiamocene, Davide! Ho troppa paura!

DAVIDE

Sei sempre il solito! Un po' di coraggio.

APATHOS

Coraggio? Da quanto tempo non lo sentivo.

JONATHAN

Scusa? Cosa hai detto? Parlavi con noi?

DAVIDE

No, guarda, parlava con quello! Con chi vuoi che parli? Siamo qui in due...

JONATHAN *[SMORFIA]*

Ah, ah, ah... simpatico.

APATHOS

Eh, simpatia...

JONATHAN

Ma sta bene?

APATHOS

Eh, star bene...

DAVIDE *[RIVOLTO A JONATHAN]*

Ma cos'ha?

APATHOS

In tutto l'arcipelago non esiste Disegno più brutto del mio...

I TRE GUARDANO IL DISEGNO.

JONATHAN [SOTTOVOCE ALL'AMICO]

Eh, in effetti è proprio bruttino...

DAVIDE [SOTTOVOCE ALL'AMICO]

Sì, forse non il più brutto dell'arcipelago, ma nella top ten rientra sicuro.

DAVIDE [AD APATHOS]

Eh, sai, anche il mio Disegno non è proprio un granché...

JONATHAN

... per questo stiamo viaggiando!

APATHOS SI ALZA IN PIEDI.

APATHOS

Viaggiando? Ma perché? Tanto è tutto inutile...

DAVIDE

Siamo alla ricerca dell'uomo col Disegno perfetto...

JONATHAN

... perché ci dica come fare a migliorare il nostro Disegno.

APATHOS

Eh, migliorare... quel che è fatto è fatto.

JONATHAN

Ma cosa vuol dire?

APATHOS

Eh, cosa voglio dire? Voglio dire che una volta che un filo è tirato... è tirato.

DAVIDE

Ma no, cosa dici? Se fosse così, il nostro viaggio sarebbe inutile!

JONATHAN

Come possiamo avere un Disegno perfetto, se prima non si disfano i fili tirati male?

DAVIDE

Bisogna raddrizzarli, se si vuole avere un Disegno perfetto!

APATHOS

Disegno perfetto? L'avrete sicuramente visto voi un Disegno perfetto...

JONATHAN

Beh, effettivamente non l'abbiamo mai visto...

DAVIDE

Però sappiamo che c'è un uomo con un Disegno perfetto e lo stiamo cercando!

APATHOS

Cercherete, cercherete, ma non lo troverete.

APATHOS SI RISIEDE.

JONATHAN *[RIVOLTO A DAVIDE]*

Senti, Dave, andiamo via, questo tizio dice cose senza senso!

DAVIDE *[RIVOLTO A JONATHAN]*

No Johnny aspetta... forse sa qualcosa che noi non sappiamo.

DAVIDE *[RIVOLTO AD APATHOS, SEDENDOSI ACCANTO A LUI]*

Ascolta, ci dispiace che tu sia triste, ma noi vogliamo solo capirci qualcosa... cosa sai tu dei Disegni?

APATHOS

Il Disegno non si tesse sempre nello stesso modo... a volte lento, a volte veloce... a volte fili ben tirati, a volte fili storti...

JONATHAN

Certo, di questo ce ne siamo accorti, ma cosa c'entra?

APATHOS

I fili... i fili parlano di voi.

DAVIDE *[RIALZANDOSI, STUPITO]*

Cosa vuoi dire, scusa?

APATHOS

Eh... se aveste osservato bene il vostro Disegno, ve ne sareste accorti...

JONATHAN

Adesso smettila di fare il misterioso! Dicci cosa sai sul Disegno e basta!

APATHOS

È in base alla vostra vita che si tesse il Disegno.

MOMENTO DI SILENZIO.

DAVIDE

No... non può essere così... è il Grande Sarto che tesse...

JONATHAN

...e tesse come vuole lui.

APATHOS

Magari fosse così...ora non avrei un Disegno così brutto, ma invece nella mia vita ne sono successe troppe e ormai i fili sono tirati.

DAVIDE

Aspetta, aspetta, fammi capire: il mio Disegno si tesse in base a ciò che accade nella mia vita?

APATHOS

Sì. Il Grande Sarto tesse, ma tesse in base alla tua vita.

DAVIDE

Il Disegno... il Disegno è la mia storia?! Ecco perché dici che non si può tornare indietro: non si può modificare il passato!

JONATHAN

No, Dave, io non ci credo. Capisci cosa vorrebbe dire questo, se fosse vero?

DAVIDE

Vorrebbe dire che non avremo mai un Disegno perfetto.

JONATHAN *[RIVOLTO AD APATHOS]*

Sai cosa ti dico? Tu sei solo un gran bugiardo. Il tuo Disegno è orrendo, e sei invidioso della nostra avventura!

APATHOS

Se lo dici tu...

JONATHAN

Troveremo l'uomo con il Disegno perfetto... costi quel che costi.

DAVIDE

Non so, Johnny... non so più se esista davvero quest'uomo...

JONATHAN

Non dire sciocchezze, dai! Lui saprà darci le risposte che cerchiamo.

DAVIDE

Hai ragione... andiamo!

I DUE RAGAZZI ESCONO DI SCENA.

Scena 5 - L'ultima isola

RUMORI PIAZZA DI MERCATO. DAVIDE E JONATHAN CHIEDONO INFORMAZIONI AI CITTADINI.

DAVIDE

Scusi, conosce un uomo con il Disegno perfetto?

CITTÀ 1 *[GENTILE]*

Mi dispiace, non so di cosa parli!

JONATHAN

Ah ok, grazie mille... Ehi, ehi, saprebbe dirci dove possiamo trovare...

CITTÀ 2 *[FRETTOLOSO]*

Scusa, sono veramente in ritardo! Provate a chiedere a quel signore là in fondo!

DAVIDE

Ok... Un momento, un momento! Stiamo cercando un uomo con un Disegno perfetto, saprebbe...

CITTÀ 3 *[RIDE]*

Un Disegno perfetto? Siete simpatici, ragazzi!

SI FERMANO AL CENTRO DELLA SCENA, TRAFELATI E COL FIATONE.

DAVIDE

Jonny, sono ore che cerchiamo, e non abbiamo trovato nulla.

JONATHAN

Qui nessuno sembra conoscere l'uomo che stiamo cercando. Proviamo in un altro posto!

DAVIDE

Ma questa è l'ultima isola dell'arcipelago. Deve essere qui! Altrimenti...

JONATHAN

Sì, hai ragione. Allora continuiamo a cercarlo!

DAVIDE

No, però, aspetta, Johnny, fermiamoci un attimo...

JONATHAN

Beh, anche io sono stanco, Dave, ora ci riposiamo.

SI SIEDONO AL CENTRO DELLA SCENA, GUARDANO ENTRAMBI IL CIELO, MOMENTO DI QUIETE. POCO DOPO INIZIA LA RIFLESSIONE DI DAVIDE.

DAVIDE

... forse aveva ragione lui, Jonathan...

JONATHAN

Lui chi? Cosa stai dicendo Davide?

DAVIDE

Ma sì, quel tizio triste dell'isola; probabilmente non esiste nessun Disegno perfetto.

JONATHAN

Ma stai ancora pensando a quello che ci ha detto quel depresso?

DAVIDE

Basta Jonathan. Se è solo quello che ci succede a fare la differenza, ormai non possiamo più cambiare nulla. Torniamo a casa.

CLIMAX DI RABBIA CRESCENTE TRA I DUE PROTAGONISTI.

JONATHAN

Aspetta, aspetta, aspetta. Tu mi stai dicendo che mi hai fatto partire per questo viaggio, è da giorni che siamo via da casa, e adesso che siamo sull'ultima isola dell'arcipelago tu che vuoi fare? Andartene?

DAVIDE

Intanto non ti ho fatto partire io per questo viaggio, ma ci sei voluto venire tu. E poi cosa vorresti fare, scusa?

JONATHAN

Sì, bravo, torniamo a casa! E cosa diremo agli altri ragazzi? "Avete ragione ad offendere i Disegni, sono solo degli inutili tappetini da bagno...". È questo che vuoi?

QUI SI INTERROMPE LA RABBIA DEI DUE, SILENZIO, DAVIDE FA UN LUNGO SOSPIRO.

DAVIDE [SCORAGGIATO]

È che non so davvero più cosa fare...

JONATHAN

Facciamo così: mangiamo un boccone e poi riprendiamo la ricerca, ok?

DAVIDE

Va bene, va bene, hai ragione: facciamo così, dai.

PRENDONO UN PANINO DALLO ZAINO ED INIZIANO A MANGIARLO.

DAVIDE

Grazie eh, Jonathan [DANDO UNA PACCA SULLA SPALLA], probabilmente senza di te mi sarei lasciato prendere dallo sconforto del momento e sarei tornato indietro.

JONATHAN

Prego, vecchio mio! Cosa faresti senza di me?

APPENA FINITA LA BATTUTA DAVIDE SI ALZA E NELLO SPOSTARSI SI SCONTRA COL VECCHIO SAGGIO, CHE NEL FRATTEMPO È ENTRATO AVVICINANDOSI AI DUE PROTAGONISTI. NELLO SCONTRO IL VECCHIO PERDE IL CAPPELLO, CHE SI DANEGGIA.

DAVIDE

Scusi, scusi! Mi dispiace... sta bene?

VECCHIO SAGGIO *[CONTROLLANDOSI SE È TUTTO INTERO]*

Ohi, cosa è successo? Credo di sì... Sì, sto bene, sto bene grazie!

JONATHAN RAGGIUNGE GLI ALTRI DUE.

DAVIDE

Mi scusi, ero girato... non l'ho vista, ero di schiena!

VECCHIO SAGGIO

Ah, è già ora di cena? Come vola il tempo...

JONATHAN

No, no, non cena, schiena! Il mio amico diceva che non voleva farle del male.

VECCHIO SAGGIO

Sì, sì, non preoccuparti ragazzo... Sono quasi 60 anni che faccio questa strada e non vi ho mai visti qui! Corpo di mille balene! Ma chi siete? cosa ci fate da queste parti?

JONATHAN

Eh sì, è la prima volta che mettiamo piede su quest'isola: siamo in viaggio: stiamo cercando l'uomo con il Disegno perfetto... lei lo conosce?

VECCHIO SAGGIO *[ENTUSIASTA]*

Ma certo che lo conosco! Il palazzo del prefetto! È da quella parte *[INDICA LA DIREZIONE]*.

JONATHAN

No, non prefetto, per-fet-to, stiamo cercando l'uomo con il Disegno perfetto!

VECCHIO SAGGIO

Ah, l'uomo con il Disegno perfetto! Ma siete sicuri che esista?

DAVIDE

Eh, ce lo stiamo chiedendo anche noi...

JONATHAN

Davide! *[GLI TIRA UNA GOMITATA, POI RIVOLTO AL VECCHIO]* Sì, ne siamo

sicuri, altrimenti non saremmo partiti per questo viaggio...

VECCHIO SAGGIO

Addirittura? Siete partiti a maggio?

DAVIDE

No, non siamo partiti a maggio... siamo in viaggio, per trovare quest'uomo col Disegno perfetto.

VECCHIO SAGGIO

Interessante, un uomo con un Disegno perfetto... e perché lo state cercando?

JONATHAN

Lo stiamo cercando perché risponda ad alcune domande.

VECCHIO SAGGIO

Domande? E che tipo di domande?

DAVIDE

Beh, ad esempio, come fare ad avere anche noi un Disegno perfetto.

VECCHIO SAGGIO

Caspita, conoscere un uomo così vi cambierebbe la vita... E poi cos'altro gli chiedereste?

JONATHAN

Beh, poi ci piacerebbe sapere davvero che legame c'è tra il Disegno e la nostra vita... Se davvero il Grande Sarto esiste e tesse i nostri Disegni...

VECCHIO SAGGIO

Ah, capisco... allora siete pronti!

UN ATTIMO DI SILENZIO, DAVIDE E JONATHAN SI GUARDANO STUPITI.

JONATHAN

In che senso, scusi?

VECCHIO SAGGIO

Credo che abbiate le domande giuste per un incontro così importante.

DAVIDE *[EUFORICO]*

Ma quindi lei conosce l'uomo che stiamo cercando?

VECCHIO SAGGIO

Ma certo! Al porto è pieno di uomini che stanno pescando! Ma cosa c'entra questo adesso?

JONATHAN

Ma no! Conosce l'uomo con il Disegno perfetto sì o no?

VECCHIO SAGGIO

Eh... chissà... ora devo proprio andare, ragazzi! È stato un piacere avervi conosciuto.

IL VECCHIO SAGGIO SI ALLONTANA LASCIANDOLI BASITI. I DUE SI RIPRENDONO, STANNO PER RIMETTERSI IN CAMMINO E NOTANO UN CAPPELLO PER TERRA.

JONATHAN

Dave, guarda qui! Se non ci fossi stato io avresti lasciato giù il cappello!

DAVIDE

Oh, Johnny, io non ho nessun cappello!

JONATHAN

Scusa un attimo, se non è tuo e non è mio, di chi è?

DAVIDE [IRONICO]

Ma vuoi vedere che...

DAVIDE e JONATHAN *[DAVIDE CON TONO IRONICO, JONATHAN CON TONO STUPITO]*

È del vecchio!

JONATHAN LO RACCOGLIE DA TERRA. DAVIDE LO PRENDE E OSSERVA IL TESSUTO DI CUI È FATTO.

JONATHAN

Deve essergli caduto quando ti sei scontrato con lui.

DAVIDE

Ehi, Jonathan... guarda qua.

JONATHAN

Caspita, che bel tessuto, e che colori!

DAVIDE

Jonny, è tutto molto sospetto... un tessuto così prezioso e ben ricamato... e poi le tante risposte enigmatiche...

JONATHAN

Hai ragione Dave, questo signore non ci ha detto tutto quello che sa... dai riportiamoglielo!

DAVIDE

Sì, ok! Guarda, guarda! Lo vedo ancora, eccolo là! Andiamo! *[INDICANDO]*

I DUE RAGAZZI ESCONO DI SCENA.

Scena 6 - L'incontro con il saggio

ENTRA IN SCENA IL VECCHIO SAGGIO E I DUE RAGAZZI LO SEGUONO.

VECCHIO SAGGIO [CANTICCHIANDO]

Vola, colomba bianca vola...

I DUE ENTRANO IN SCENA CORRENDO.

JONATHAN

Scusi, scusi, è suo questo? Lo ha perso lei?

VECCHIO SAGGIO

Sì, è il mio cappello! Grazie... ma dove lo avete trovato? Mi stavo chiedendo se lo avessi lasciato a casa!

DAVIDE

Però credo si sia rotto... vuole una mano per sistemarlo?

VECCHIO SAGGIO

Sai riparare cappelli rotti?

DAVIDE

Ma certo, sono un mago del restauro!

JONATHAN [RIVOLTO A DAVIDE]

Davide, ma cosa stai dicendo! Non hai mai toccato ago e filo nella tua vita!

DAVIDE [RIVOLTO A JONATHAN]

Sì, lo so, ma è l'unico modo per entrare in casa sua e vedere il suo Disegno, così capiremo se è lui la persona che stiamo cercando!

VECCHIO SAGGIO

Allora volentieri ragazzo! Venite, siamo proprio davanti a casa mia.

I DUE ENTRANO IN CASA.

VECCHIO SAGGIO

Benvenuti nella mia umile dimora. Vado a prendere gli strumenti del mestiere e arrivo subito!

DAVIDE INCITA L'AMICO CON UN COLPO DI GOMITO A FARE LA DOMANDA AL VECCHIO SAGGIO.

JONATHAN

Senta buon uomo... intanto che Davide le dà una mano a sistemare il cappello, può dirci se lei conosce davvero l'uomo col Disegno perfetto?

VECCHIO SAGGIO

Abbi pazienza ragazzo, siediti qui!

IL VECCHIO SAGGIO SI ALLONTANA, ED ESCE DI SCENA.

DAVIDE

Ma dov'è il suo Disegno Jonny? Io non lo vedo!

JONATHAN

Neanche io...

DAVIDE

Ma siamo davvero sicuri che questo vecchietto sia la pista giusta, Jonny?
E poi io non so riparare cappelli, quando arriverà di qui cosa gli dirò?

JONATHAN

Vediamo cosa ci porta, poi al massimo scappiamo via.

DAVIDE

Ah, ok, va bene... Ma quanto ci mette?

JONATHAN

Eh, un po'...

DAVIDE

Ti immagini se tornasse assieme all'uomo col Disegno perfetto?

JONATHAN

Sì, magari! Sarebbe un sogno che si avvera...

DAVIDE

E pensa da cosa è partito tutto...

JONATHAN

Eh, dalla tua rissa coi ragazzi in piazza.

DAVIDE

Rissa, adesso... diciamo che era più un dibattito, dai!

RIENTRA IL VECCHIO CON IN MANO UN TELAIO, SU CUI STA INTESSENDO UN ARAZZO INCOMPLETO. I RAGAZZI SONO ALLIBITI.

VECCHIO SAGGIO

Quali ragazzi della piazza?

JONATHAN

No, no, niente, sono un gruppetto di ragazzi che amano insultare il Grande Sarto e che Davide ha provato a far smettere...

VECCHIO SAGGIO

Ah, però!

DAVIDE [INDICANDO IL TELAIO]

Eh... ma quello cos'è?

VECCHIO SAGGIO

Avete mai intessuto un arazzo?

DAVIDE

Beh, no, ovviamente! Tu Jonathan? Non passi il weekend a ricamare?

JONATHAN

Eh, "purtroppo" no... ma cosa c'entra con le nostre domande?

VECCHIO SAGGIO

Sapete, anche io un tempo sono stato giovane... e come voi mi facevo tante domande. Un giorno, per trovare delle risposte, sono partito per un lungo viaggio... [SI FERMA COME IMBAMBOLATO].

DAVIDE

E quindi? Cosa ha trovato?

Canto: Oltre il groviglio

Hai mai guardato, nei giorni più bui
Il sole squarciare le nubi,
quei raggi di luce sfiorare il blu
del mare baciato dal cielo?

Hai mai notato, tra colli e valli
il verde della primavera,
i fiori dei campi, la rossa aurora?
Son mille e più sfumature.

*Con tutti i colori del mondo,
prezioso tessuto pronto dall'eternità,
filo dopo filo ricamo la tua vita,
oltre il groviglio un Disegno:
sei tu,
a suo tempo capirai*

Hai mai toccato con le tue mani
l'intreccio di quei filamenti?
Nel singolo arazzo ogni fibra preziosa
è parte di un grande progetto.

Hai mai provato, a tessere tu?
È un'arte da togliere il fiato
La trama e l'intreccio ti appaiono nodi,
sul retro c'è il vero Disegno.

*Con tutti i colori del mondo,
prezioso tessuto pronto dall'eternità,
filo dopo filo ricamo la tua vita,
oltre il groviglio un Disegno:
sei tu,
a suo tempo capirai,
a suo tempo tutto comprenderai.*

DAVIDE

A suo tempo tutto comprenderò? Cosa comprenderò?

JONATHAN

Oltre il groviglio un Disegno? Ma cosa significa?

VECCHIO [RIDACCHIANDO]

Siete davvero pieni di domande, ragazzi! Io vi posso dire solo questo: il vero Disegno di un arazzo lo si può vedere solo sul retro.

JOHNATAN

Sul retro? Ma il retro viene visto solo...

DAVIDE

... solo quando l'arazzo è completo!

VECCHIO

Esatto, ragazzi! Solo alla fine è possibile ammirarne la trama in tutta la sua bellezza! Ma c'è di più: c'è qualcuno che è qui a tessere con te il Disegno della tua vita, ma è anche lì, alla fine, ad ammirarne costantemente la meraviglia.

DAVIDE

È il Grande Sarto!

JONATHAN

Aspetti un attimo. Questo significa che il nostro Disegno ha un senso, anche se noi non lo vediamo?

DAVIDE

Sì, e probabilmente il senso pieno del Disegno lo vede solo... il Grande Sarto!

JONATHAN

Quindi, per poter intuire anche noi la bellezza del Disegno, dovremmo avere...

DAVIDE

... gli occhi del Grande Sarto! Solo così potremmo provare a vedere un senso in tutto, anche nei fili storti!

VECCHIO

Calma, calma! Vedo che state già trovando alcune delle risposte che cercate, ma non abbiate fretta: ricordatevi la regola d'oro! Che capirete tutto...

JONATHAN e DAVIDE *[INSIEME]*

A suo tempo!

VECCHIO SAGGIO

Proprio così. E non dimenticate mai: il Grande Sarto ha cura di voi: siamo preziosi ai suoi occhi. Ora però dovete tornare a casa...

DAVIDE

Ma abbiamo ancora tante domande da farle!

VECCHIO SAGGIO

Io non posso darvi tutte le risposte che cercate. Ma sono certo che se portate nel cuore le domande giuste, le troverete ragazzi. Buon Viaggio!

JONATHAN e DAVIDE *[MENTRE ESCONO]*

Arrivederci!

VECCHIO SAGGIO

Ciao, ciao!

I DUE RAGAZZI ESCONO DI SCENA.

Epilogo - Il ritorno alla piazza della città

JONATHAN E DAVIDE ENTRANO IN SCENA. MATTIA, MATTEO E LEONARDO SONO SEDUTI SULLO SFONDO.

JONATHAN

Che viaggio abbiamo fatto, Dave!

DAVIDE

Sì, Johnny, da raccontare.

JONATHAN

Raccontare? Ma non ci crederà nessuno!

DAVIDE

Ma è stata un'avventura unica, ne vale la pena!

JONATHAN

Ah, vuoi raccontarla?! Bene, parti da quei tre ragazzi dell'altra volta!
[INDICANDO I TRE RAGAZZI SEDUTI SULLO SFONDO]

DAVIDE

E perché proprio da loro?

JONATHAN

E perché no? Sembra quasi che ti stiano aspettando!

DAVIDE

Va bene! Accetto la sfida! Però vieni anche tu con me.

JONATHAN

Ok... basta che non li prenda a botte come l'altra volta.

DAVIDE

Promesso... andiamo!

I DUE SI AVVIANO VERSO I RAGAZZI ALLA PANCHINA E TERMINA LA SCENETTA.

Caro animatore!

Ti sveliamo un segreto! Il sussidio che hai tra le mani... non è altro che un pezzo di carta colorata.

Come? Non ci credi? Eppure, è proprio così.

Ed è proprio questo il bello. Sarai tu a farlo vivere, se lo vorrai! E potrai farlo solo insieme agli amici della tua equipe, al don che vi accompagna, agli educatori più grandi... e soprattutto, insieme ai ragazzi a cui lo proporrai!

Questa è la sfida che vogliamo lanciarti: se anche tu hai colto la bellezza del messaggio che abbiamo provato a trasformare in storia, e la promessa di sano divertimento che si nasconde dietro alle scenette, ai giochi e alle attività, perché non provare a trasformare il tutto in un dono verso quei ragazzi che ti aspettano per poter crescere?

Ormai l'avrai capito, seguendo le avventure di Davide e Jonathan: Dio, il nostro Grande Sarto, ti vuole immensamente felice! E perché tu possa raggiungere il massimo della gioia, ti ha anche mostrato la strada: diventare dono per gli altri! Quale migliore occasione di una bella esperienza di campo scuola per poter spendere un po' di energie positive a favore dei più piccoli?

Sai, se anche tu stai al gioco, possiamo rivelarti che abbiamo lo stesso obiettivo! Vedila così: è come se tu avessi una bella casa da costruire, insieme alla tua squadra, magari una bella villa con piscina idromassaggio e solarium sul tetto. Ecco, noi ce l'abbiamo messa tutta per farti avere mattoni, malta, sabbia, escavatori, betoniere, gru... insomma, tutto ciò che può servirti per iniziare il lavoro!

Ora è il tuo momento, però! Cosa aspetti? Questo sussidio è nato per poter essere tuo, per poter essere vostro!

Carissimi animatori, in fin dei conti non importa quanto di questo materiale userete, se saranno i nostri video a far vivere Davide e Jonathan oppure quelli tra voi che amano recitare, se leggendo le regole dei giochi le troverete impossibili da comprendere e inventerete voi nuovi modi di far correre e saltare i ragazzi, se le attività formative coglieranno nel segno o confonderanno le idee... A noi sta a cuore una cosa sola: come direbbe Don Bosco, che voi siate felici nel tempo e nell'eternità, e insieme a voi lo possano essere anche tutti gli amici più piccoli ai quali regalate forze e attenzioni. Perché questo accada, adesso tocca a voi! Noi vi assicuriamo che tante volte vi abbiamo pensati, insieme a Dio, durante la preparazione di questo strumento.

Tre cose prometteva Don Bosco ai suoi salesiani: pane, lavoro e Paradiso! Al pane ci pensate voi, il lavoro ve lo offriamo con gioia, per il Paradiso... ci diamo tutti appuntamento lì!

Buona avventura!

I giovani Salesiani di Nave