**INVIDIA/CARITÀ**

|  |  |
| --- | --- |
| *Titolo* | **IL GERMOGLIO DELLA COMUNITÀ** |
| *Obiettivo* | Imparare a vivere la comunità con atteggiamenti fraterni. |
| *Svolgimento* | Lo scopo del gioco è trovare e conquistare il Germoglio della Comunità, nascosto e custodito dal popolo dell’isola di Hemat. Il gioco è diviso in due fasi. La prima serve a introdurre e a creare aspettativa nei ragazzi. La seconda consiste nelle prove pratiche lanciate da animatori vestiti da aborigeni dell’isola di Hemat.  È bene svolgere la prima parte in un luogo distante dall’area dove si svolgerà l’intero gioco. I ragazzi vengono divisi in squadre di massimo 6 persone e bendati: ogni ragazzo ha in mano una carta di identità da completare con i suoi tratti caratteristici. Potranno togliersi le bende nel momento in cui l’animatore di riferimento fischia.  Un animatore racconta la storia del Capitano Tim Jerson e della sua ciurma che serve a far calare i giovani nell’avventura che stanno per vivere. I vari gruppi devono quindi muoversi e andare alla ricerca del Germoglio della Comunità: dovranno giungere nella piazza centrale dell’isola dove si svolge la vita quotidiana dell’isola di Hemat. Qui troveranno gli aborigeni del luogo: uno stregone, un mercante, un artista, un contadino ed un saggio. È attraverso l’interazione con questi personaggi che i ragazzi potranno capire dove è nascosto il Germoglio della Comunità.   * Lo stregone vuole vedere la carta di identità e, al termine della prova, dà gli occhiali. * Il mercante vuole vedere la carta di identità e, al termine della prova, dà i guanti. * L’artista vuole vedere i guanti e, al termine della prova, dà un anello. * Il contadino vuole vedere gli occhiali e, al termine della prova, dà una maglietta. * Il saggio vuole vedere la carta d’identità, gli occhiali, i guanti, l’anello e la maglietta e, al termine della prova, dà una frase segreta.   I ragazzi non sanno che ordine seguire per farsi aiutare dai personaggi: lo scopriranno durante il gioco. Infatti, avvicinandosi ad uno di questi, gli verrà chiesto l’oggetto che serve per poter ricevere un consiglio utile. Se la squadra non ha l’oggetto giusto, non potrà essere aiutata. Se la squadra ha il giusto oggetto, il personaggio lancia una piccola prova. Ogni squadra dovrà quindi giungere a conquistare il messaggio segreto per scoprire il luogo dove è nascosta il Germoglio della Comunità e dovrà quindi affrontare 5 prove in totale, una per singolo personaggio.   1. Prova dello Stregone: I ragazzi dovranno bere una pozione magica e scoprire tutti gli ingredienti con cui è stata fatta (la pozione deve avere almeno 6 ingredienti diversi). Fino a quando la squadra non ha indovinato tutti gli ingredienti, non potrà ricevere l’oggetto. 2. Prova del Mercante: Verrà scelto un ragazzo della squadra che sarà bendato. Dovrà toccare le mani di cinque componenti della squadra, riconoscendone almeno tre. 3. Prova dell’Artista: La squadra deve riprodurre il quadro de “La Gioconda” di L. Da Vinci, mettendo il pennarello in bocca, realizzando almeno la sagoma della donna e lo sfondo. Il gioco è a staffetta: dalla parte opposta di dove si trova la squadra è posto il foglio di carta. Ogni giocatore, quindi, corre verso il foglio ed ha 10 secondi di tempo per disegnare. Il giocatore parte quando è tornato il compagno precedente. 4. Prova del Contadino: La squadra deve trovare almeno 8 caramelle gommose in un secchio di terra bagnata. Ogni giocatore ha 5 secondi di tempo per cercare con una mano dentro al secchio. Il gioco è a staffetta ed il secchio è all’estremità opposta di dove si trova la squadra. 5. Prova del Saggio: La squadra deve rispondere correttamente a 10 domande poste dall’animatore.   Il messaggio segreto che darà il saggio, è un indovinello che, se risolto, conduce la squadra sul luogo dove è conservato il Germoglio della Comunità. È bene che il Germoglio sia nascosto in un luogo suggestivo. Una volta trovato, il gioco termina con la proclamazione della squadra vincitrice. |
| *Razionalizzazione* | Ciascuno degli oggetti ha un significato sulle caratteristiche dell’essere gruppo:  - la Carta di identità rappresenta l’unicità di ciascun giovane che entra nel gruppo;  - gli Occhiali rappresentano l’attenzione all’altro e al gruppo, per cogliere tutti quei segni di bene che ci si scambia, per stupirsi e per ringraziare;  - i Guanti: rappresentano la delicatezza e la tenerezza, come atteggiamenti necessari per vivere in gruppo;  - l’Anello rappresenta la fiducia reciproca che deve stare alla base di ogni relazione umana (e non solo);  - la Maglietta rappresenta l’appartenenza al gruppo, la voglia di collaborare, di crescere insieme, di avere gli stessi obiettivi condivisi;  - il Germoglio della Comunità rappresenta il cuore del gruppo, Dio, da cui prendere linfa vitale e a cui tornare sempre per affidare il proprio gruppo, le proprie gioie e le proprie fatiche.  Un autentico cammino di discernimento porta ad una “rivoluzione copernicana”: dall’*homo homini lupus* all’*homo homini frater*; dal pensare che per avere il proprio spazio si debba fare fuori l’altro, all’accorgersi che ciò che fa essere se stessi è proprio la relazione con l’altro. |
| *Durata* | 2 ore |
| *Materiali* | Per ciascun ragazzo: una carta di identità, una benda.  Per ciascuna squadra: un paio di occhiali, un paio di guanti, un anello, una maglietta, una frase segreta.  Un fiore (“Germoglio della Comunità”).  Per i giochi: pozione magica, bicchierini da caffè, benda, pennarelli, fogli bianchi, caramelle gommose, terra, secchio, indovinelli/domande. |
| *Allegato* ***4*** | Storia per l’ambientazione |

|  |  |
| --- | --- |
| *Titolo* | **VERDE O ROSSO?** |
| *Obiettivo* | Riconoscere e distinguere dinamiche di invidia o di carità, di competizione o di fraternità, sottostanti alle relazioni nella vita quotidiana. |
| *Svolgimento* | I ragazzi vengono divisi in due squadre, in due sale separate. Ogni squadra deve decidere se dire “rosso” o “verde”. Se tutte e due le squadre scelgono “verde”, ricevono entrambe 1 punto; se tutte e due le squadre scelgono “rosso”, perdono entrambe 1 punto; se differiscono nella scelta, chi dice “rosso” acquista 1 punto, chi dice “verde” perde 1 punto. Vince la squadra che totalizza il maggior punteggio positivo (=/> 0).  Si effettuano 10 manche di 2 minuti ciascuna, sempre con un intermediario che rivela il colore scelto. Se entrambe le squadre sono d’accordo, possono comunicare direttamente e negoziare, solo alla terza e alla settima manche. Nella quinta manche si raddoppia il risultato, nella decima si triplica il risultato. Segue una breve rilettura dell’esperienza. |
| *Razionalizzazione* | Il contrario della collaborazione è la competizione, con le sue peggiori derive, tra cui l’invidia e la gelosia. La competizione nella vita cristiana è l’anti-testimonianza per eccellenza, perché non edifica la Chiesa ma la frammenta, vedendo nell’altro un rivale anziché un fratello. Passare da uno sguardo invidioso ad uno sguardo di carità è la cartina al tornasole per un discepolato autentico. Questa svolta esistenziale e spirituale favorisce in modo significativo il discernimento personale, frutto di uno sguardo purificato sulla propria storia. |
| *Durata* | 45 minuti |
| *Materiali* | Fogli con lo schema del punteggio; penne. |
| *Allegato* ***5*** | Prototipo dello schema del punteggio |