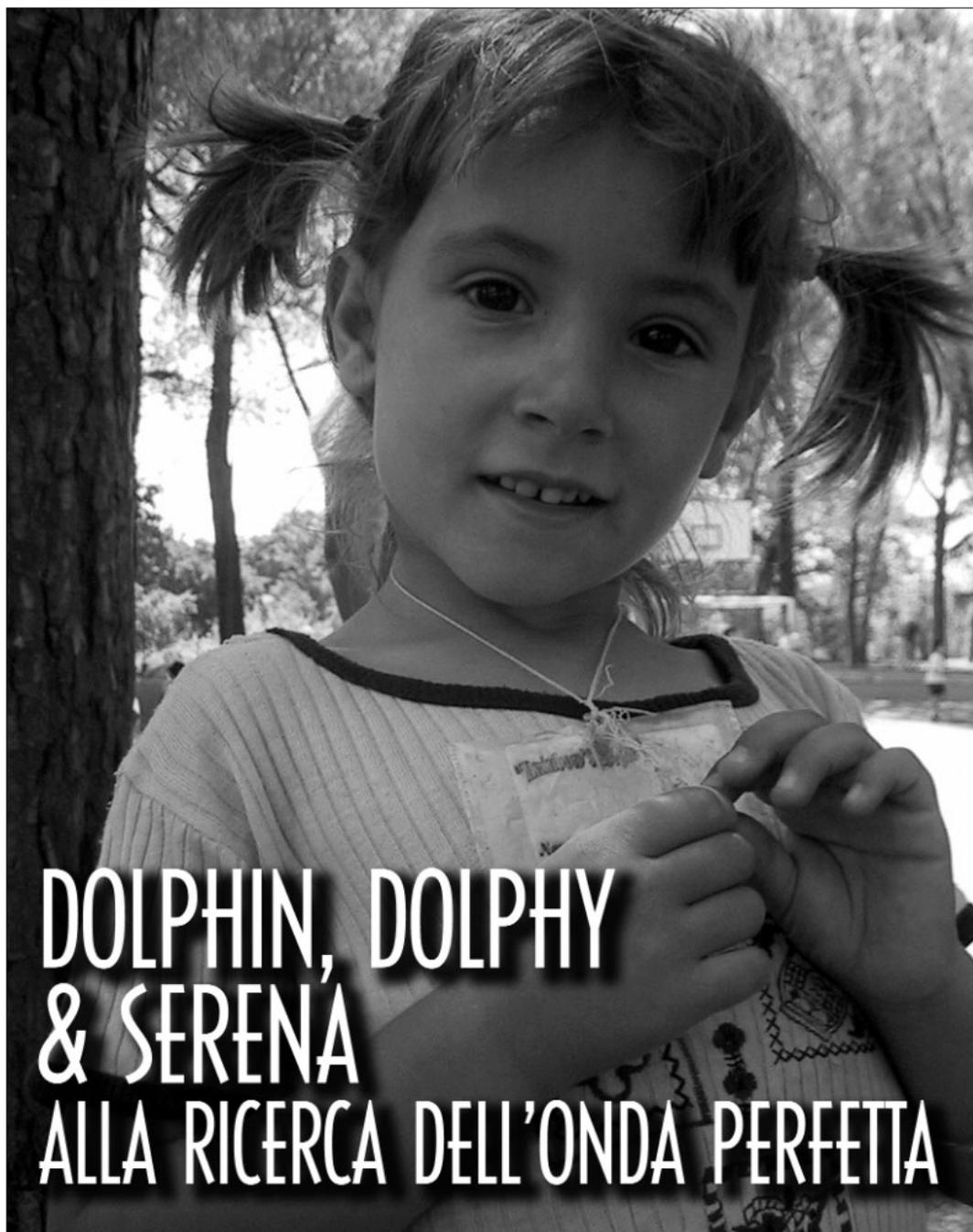


SUSSIDIO FORMATIVO PER I FANCIULLI



DOLPHIN, DOLPHY  
& SERENA  
ALLA RICERCA DELL'ONDA PERFETTA

A CURA DI SABRINA REALI E ANNA PERON

## QUALCHE NOTA PER GLI ANIMATORI

**P**erché non avviare anche per i fanciulli una proposta pastorale adatta, in sintonia con la consolidata traccia MGS per Preadolescenti, Adolescenti e Giovani?

Ci proviamo! Il tema dell'anno pastorale 2002/2003 "Essere sale e luce del mondo" ci suggerisce una rosa interessante di idee e ci mette subito al lavoro.

Troviamo lo spunto dai libri di Sergio Bambarén e, in particolare dal **Il Delfino e Serena** (Sperling & Kupfer Editori). L'idea di inseguire un delfino nelle sue spericolate ricerche nell'oceano per raggiungere il suo sogno, ci piace. Ritroviamo i temi della crescita, del bisogno di essere diversi da tutti, pur di dar voce al grande sogno che ognuno si porta dentro, troviamo anche il grande tema del distacco dalla famiglia e il ritorno arricchito da esperienze straordinarie.

Ecco come il nostro amico Daniel Alexander Dolphin e un suo discendente Dolphy, ci aiutano a capire come un ragazzo di 9 o 11 anni possono essere sale e luce nella propria storia.

- **Il bisogno di cercare sempre qualcosa di nuovo**, senza accontentarsi del 'come fanno tutti'. È il **gusto** della vita anche nella scoperta delle cose più semplici;
- **il sogno sempre vivo che dà forza e determinazione nelle scelte di ogni giorno**: Dolphin fa fatica, a volte si stanca, ma ci mette tutto l'impegno per raggiungere l'onda perfetta. Non ci si può stancare di essere sale e luce: i nostri impegni di vita quotidiana devono avere uno sguardo allungato verso la realizzazione del proprio sogno;
- **la gioia nel trovare altre persone che ci insegnano sempre qualcosa di nuovo**, che hanno come noi un sogno nel cuore e hanno voglia di trasmetterlo

a tutti, perché altri siano sale e luce del mondo. È la forza della **testimonianza**.

### LA STORIA

Ci ispiriamo, come detto a due storie di Sergio Bambarén, **Il Delfino e Serena**, ma noi cercheremo di unificarle in un'unica storia, adattandola il più possibile ai ragazzi, amplificando alcuni tratti e mettendo in evidenza quello che sta più a cuore a noi.

Eccola: Dolphin è un delfino curioso e intraprendente. Sta crescendo, ma si rende conto che il suo branco di delfini "vive per pescare" e questo non fa per lui. Dolphin vuole avere anche il tempo per sognare e viaggiare alla scoperta delle novità che il mare promette. Da buon nuotatore, si mette in testa di cercare l'**onda perfetta**. Decide di partire, rischiando molto, ma non teme. Il suo viaggio è arricchito da incontri illuminanti che indicheranno la scia per trovare finalmente l'onda sognata. L'onda perfetta, è lì ad aspettarlo all'orizzonte, ma l'esperienza che Dolphin farà non potrà rimanere racchiusa nel suo cuore, Dolphin ritorna nella sua famiglia perché altri possano imparare la strada ed arricchirsi come lui di una nuova esperienza.

Il tempo passa: nella spiaggia si vede spesso una ragazzina, Serena, incantata ad ammirare il movimento misterioso del mare. È un tipo solitario, semplice e curioso. Il mare, si sa, offre spesso belle sorprese ed ecco, per una perturbazione improvvisa, alla riva si avvicina un branco di delfini. Cercano cibo e stanno bene nella tiepida acqua che quella scogliera offre. Tra loro c'è Dolphy, un lontano cugino di Dolphin che ha ereditato da lui la curiosità per tutto ciò che è diverso dal solito. Quasi per incanto tra i due si stringe una profonda amicizia. Insieme si lanceranno in

una fantastica ispezione marina e durante il viaggio incontreranno ancora una volta 'voci di saggezza' che li porteranno a capire a fondo cosa sia l'amicizia e come rafforzarla tra loro. Si ritorna: Dolphy al suo branco, pronto a migrare di nuovo, Serena a casa, dove si accorgerà ora di tutta la tenerezza che la avvolge e inseguirà il desiderio di nuove amicizie.

## IMPOSTAZIONE DELL'ITINERARIO

L'ITINERARIO si svolge lungo l'anno in 27 **unità** che corrispondono a brani particolarmente significativi tratti dai libri.

DESTINATARI: fanciulli dalla III alla V elementare.

IL MESSAGGIO centrale è questo:  
**«Ciascuno di noi può dare sapore alla vita e, se vuole, può realizzare sogni di felicità e di saggezza. È bello coinvolgere anche gli altri in questa avventura. Il cristiano considera questo impegno un vero desiderio di Dio per noi».**

OGNI UNITÀ HA LA SEGUENTE SCANSIONE:



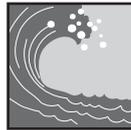
**TUFFATI NELLA STORIA:**  
 il racconto o la lettura del brano indicato



**RACCOGLI UN PO' DI SALE:**  
 alcune indicazioni per la riflessione attraverso domande per i ragazzi e la sintesi che l'animatore può usare come crede. Questa sintesi è costruita su due immagini: "La Salite" e la "Sciapite", due modi opposti di vedere le cose: da una parte la saggezza di chi vuole crescere e dall'altra la stoltezza di chi non vuole crescere.



**CAVALCA LE ONDE:** giochi interattivi per fissare attraverso l'esperienza il messaggio



**ASCOLTA IL MARE:** la preghiera, l'incontro con Dio, l'ascolto della sua voce.

## IDEE

- fare un grande cartellone che si completa di volta in volta, in cui il delfino può essere "mobile";
- fare dei disegni a fumetto accompagnando il delfino nei suoi incontri;
- costruire un quaderno con schede che vengono consegnate di volta in volta;
- la fantasia di ciascuno: basta che ci sia ogni volta qualcosa di visibile e di "mobile";
- organizzare una festa dei fanciulli per coinvolgere nella storia tutti i ragazzi della Zona.



## UNITÀ n. 1 DOLPHIN SI PRESENTA (1<sup>A</sup> sett. di ottobre)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** la scoperta delle cose che ci piace fare.

Dolphin si presenta: dalla cresta di un'onda nell'oceano compare un delfino, la sua specialità è cavalcare le onde. È una passione che lo distinguerà fra tutti (pp. 3-4).

### 2. Raccogli un po' di sale



- Qual è la specialità di Dolphin?
- Qual è la tua specialità? Quali sono le cose che ti divertono di più?
- Cosa provi quando hai tempo per dedicarti alle cose che ti piacciono e ti divertono?



Divertimento.  
Divertimento che fa crescere.  
Divertimento semplice  
che fa crescere.



Divertimento.  
Divertimento che danneggia.  
Divertimento  
che danneggia gli altri.

### 3. Cavalca le onde

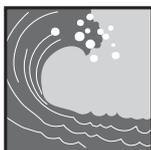


Disegnare il proprio nome mettendo in evidenza la caratteristica emergente del proprio carattere.

Esempio Dolphin: nome disegnato nel mare che gioca...

Francesco ama il calcio: il nome disegnato su un pallone o il nome che calcia il pallone.

### 4. Ascolta il mare



#### QUANDO I DESIDERI SI ACCAVALLANO

Signore,  
quanti desideri dentro di noi!  
Essere simpatici, liberi,  
sani, belli,  
diversi, alla moda...  
Non ce le hai messe Tu  
Queste voci nel cuore?  
Signore,  
di' la verità,  
a Te non dispiacerebbe per niente

se tutti gli uomini  
riuscissero a vivere  
al massimo della felicità.  
Sei Tu, Signore,  
che ci hai creati  
per vivere liberi,  
sereni, felici.

Il guaio è, Signore,  
che noi cerchiamo la felicità  
partendo dal di fuori,  
comperando e ammicchiando  
cose su cose.

Saponette, motorini,  
jeans, dischi,  
dentifrici, profumi...  
Quanti prodotti  
Ci promettono di colmare  
i nostri desideri!  
Ma essi rimangono sempre là,  
insoddisfatti.

**Aiutaci, Signore,**  
a correre ogni giorno  
dietro ai nostri desideri più belli  
ma senza comparare troppe cose...  
perché la felicità  
comincia da dentro.

(da "Amico Dio"  
di Tonino Lasconi, preghiera n. 55)

## UNITÀ n. 2 INSEGUIRE UN SOGNO (2<sup>a</sup> sett. di ottobre)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** *Dolphin si distingue fra gli altri delfini del suo branco.*

Dolphin era un sognatore. Era convinto che nella vita ci fosse qualcos'altro che mangiare e dormire, così aveva deciso di dedicare tutte le sue energie alla scoperta del vero obiettivo della sua esistenza. Ma le sue idee si scontrano presto con quelle dei suoi amici delfini (pp. 4-6).

### 2. Raccogli un po' di sale



- Qual è la differenza fra Dolphin e gli altri delfini?
- Ho il coraggio di andare anch'io controcorrente o mi lascio trascinare? Fai qualche esempio.



Scelgo io.  
Scelgo io il meglio.  
Scelgo lasciandomi consigliare.  
So anche rinunciare.



Lo fanno tutti.  
Lo fanno tutti e che male c'è.  
Mi vergogno di fare qualcosa di diverso.

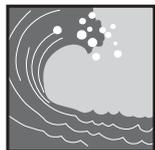
### 3. Cavalca le onde



L'animatore fa fare a tutti lo stesso disegno o ne dà uno uguale per tutti da colorare: ognuno dovrà arricchirlo di particolari in base alla propria fantasia. Non si può copiare, anzi, più il lavoro rimane "segreto", più c'è l'effetto desiderato. Al termine ognuno presenterà il suo lavoro spiegando le sue scelte.

*Lo scopo del gioco:* mettere in evidenza la particolarità di ciascuno.

#### 4. Ascolta il mare



##### PREGHIERA

Nike, Timberland, Onix,...  
mi piacciono le etichette  
dei miei vestiti Signore.  
Sono allegre e colorate,  
ne vado fiero,  
fanno stile, mi danno sicurezza.  
Proclamano a quanti mi vedono:  
«ecco un ragazzo moderno,  
che vive il suo tempo con grinta  
e personalità».  
C'è un'etichetta che tengo segreta,

che forse ho paura  
di mettere in mostra;  
porta scritta soltanto una parola:  
"Cristiano".  
Voglio che sia questa  
la mia etichetta di ragazzo.  
Voglio portarla con fierezza  
e rivelare con tutto me stesso  
la tua bontà e la tua tenerezza.  
So che il mio nome è scritto sul  
palmo della tua mano, Signore.  
Io ho scritto il tuo nome  
nel profondo del mio cuore.

### UNITÀ n. 3 INCONTRO CON IL MARE (3<sup>A</sup> sett. di ottobre)

#### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** *la voce di Dio incoraggia il sogno.*

Dolphin vorrebbe condividere con qualcuno i suoi sogni ma sembrano troppo bizzarri e si sente solo e incompreso. È convinto, comunque che la decisione presa era quella giusta e nessuno l'avrebbe fermato. All'improvviso udì una voce, *la voce del mare*, la voce che lo accompagnerà sempre alla ricerca dell'onda perfetta, la realizzazione del suo sogno (pp. 6-14).

#### 2. Raccogli un po' di sale



La voce del mare è la voce di Dio. Dio presta la sua voce:

- attraverso quali persone si fa sentire e ti dà consigli che ti aiutano a crescere?
- Quali sono le voci che senti e che invece non ti aiutano a crescere?



Ascolto.  
Ascolto la mia coscienza.  
Ascolto Dio.



Non ascolto nessuno.  
Ascolto solo i miei comodi.  
Non ascolto neppure Dio.

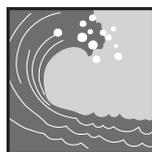
### 3. Cavalca le onde



Telefono senza fili, nel chiasso: anche nel frastuono nella confusione riuscire ad individuare una voce.

Si suggeriscono le seguenti frasi: «È il momento di prendere il largo». «Non devi più avere paure». «Io ti sarò vicino ti aiuterò». «Cavalca l'onda perfetta».

### 4. Ascolta il mare



#### MILLE VOCI

*(La preghiera può essere letta da ragazzi diversi con tono alto di voce)*

1. Cinquanta, cento, mille voci assediano ogni giorno la mia casa.
  2. Urlano dalla strada e saltano sui tetti, bussano alla porta e si arrampicano per la finestra.
  3. Entrano con prepotenza con il telefono e i mille cellulari.
  4. Borbottano al citofono, si nascondono nella cassetta della posta,
  5. nella borsa della spesa,
  6. nei quaderni di scuola,
  7. e dentro al giornale.
- T.** Attraverso queste voci,  
Tu, Signore, continui a parlare,  
ci chiami per nome  
per far festa con noi,  
per indicarci la strada,  
per riflettere ed interrogarci.  
Apri, Signore,  
le nostre orecchie  
e i nostri cuori  
perché possiamo accogliere  
la tua parola  
e rispondere con generosità.

*(da "Gesù Amico" Bruschi e Zanichelli ed. AVE, pag. 86)*

## UNITÀ n. 4 OGNI ONDA È UN'OPPORTUNITÀ (4ª sett. di ottobre)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** saper cogliere nel quotidiano le opportunità di crescita.

Dolphin perfezionava di giorno in giorno la tecnica del tuffo: imparava da ogni tentativo, e invece di lasciarsi scoraggiare dagli errori, cercava di trarne il massimo vantaggio studiandoli e correggendoli nell'onda successiva. E in tutto ci metteva il massimo impegno. Deve ora inoltrarsi ancora più in là, deve sfidare il mare aperto ma non ha paura. La voce del mare lo accompagna (pp. 15-19).

## 2. Raccogli un po' di sale



(L'animatore rilegge l'ultimo paragrafo di pag. 15).

- Quali parole ti fanno riflettere di più in questo testo?
- Rifletti su tutte le onde (timide, spaventose, di gioia) che trovi nella tua giornata
- È facile trarre vantaggio dagli errori? Racconta una tua esperienza.



Inciampo.

Inciampo, cado e trovo  
una mano amica.

Inciampo cado e mi rialzo.

Inciampo, cado, mi rialzo e  
parto con una marcia in più.



Inciampo.

Inciampo, cado e piango.

Inciampo, cado  
e mi "arrabbio".

Inciampo e mi arrabbio  
con gli altri e con Dio.

## 3. Cavalca le onde



### LINEE E COLORI IN LIBERTÀ

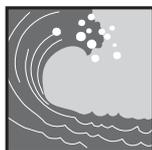
In questa attività devi far lavorare la tua immaginazione.

1. Prendi un foglio e con lapis traccia ad occhi chiusi dei segni continui in lungo e in largo su tutto lo spazio, senza staccare mai la matita dal foglio.
2. Osserva attentamente gli scarabocchi finché non vedi una figura strana. Quindi evidenziala ripassando il contorno con un pennarello.
3. Ora colora e ammira. Confrontate i vostri capolavori.

*Scopo del gioco:* anche da uno scarabocchio può uscire un Capolavoro.

Attività tratta da: PECCANTI M. CRISTINA (a cura di), *Nel blu! 4. Corso di letture e di educazione linguistica per il secondo ciclo*. Ed. Giunti Scuola, 184

## 4. Ascolta il mare



### AVEVO CREDUTO

Signore, avevo creduto  
che la fede in te  
mi chiamasse a fare cose  
straordinarie.  
Sono rimasto deluso e triste.  
Signore, la mia vita è semplice,  
è una vita da ragazzo;  
famiglia, scuola, amici...  
cose piccole e sempre uguali.  
Non ho case e campi da vendere  
per i poveri.  
Non posso andare in paesi lontani

a predicare il Vangelo.  
Non posso nemmeno fuggire  
sul monte a fare l'eremita.  
Signore, quasi quasi stavo  
per credere che la fede in te  
non fosse per la mia vita semplice,  
per la mia vita di ragazzo.  
Ma poi ho capito, Signore,  
che tu non mi chiami  
a fare cose straordinarie.  
Tu vuoi, Signore  
che io renda straordinaria  
la vita di ogni giorno.

(da "Amico Dio" di Tonino Lasconi, n. 102)

## UNITÀ n. 5 CI VUOLE DECISIONE E COSTANZA (5ª sett. di ottobre)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** la costanza negli impegni presi.

Dolphin deve decidersi di prendere il largo. Dopo un primo momento di entusiasmo si lascia prendere dalla paura, dal ricordo dei suoi amici e cresce in lui lo scoraggiamento. Ancora una volta la voce del mare lo aiuta ad essere fedele al suo sogno e a proseguire il suo viaggio (pp. 19-22).

### 2. Raccogli un po' di sale



(Il brano proposto offre diversi spunti. L'animatore se lo ritiene opportuno ponga l'attenzione sul tema dell'impegno e della costanza. In particolare suggeriamo di cambiare alcune espressioni di pag. 20. Ad esempio: «Dolphin sentiva affetto verso il suo branco ma avvertiva più forte l'attrazione per il mare e il desiderio di varcare la barriera corallina»).

- Rifletti su queste parole: **Impegno, fatica e costanza.**
- In quali esperienze le ritrovi più frequentemente?



Impegno.  
Mi impegno.  
Mi impegno per ...

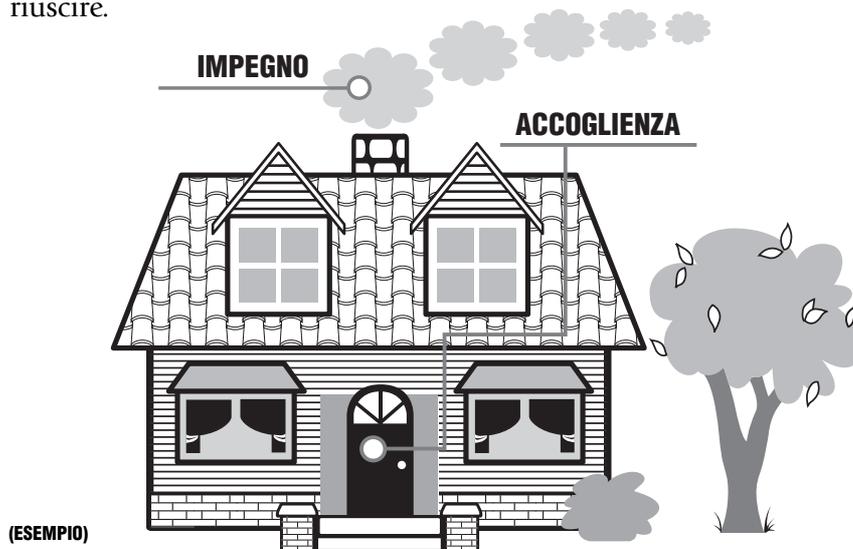


Noia.  
Mi annoio e mi stanco subito.  
Lascio perdere.

### 3. Cavalca le onde



Disegna sulle diverse parti della casa la tua volontà di crescere e di riuscire.

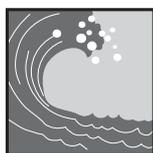


(IMMAGINE  
DA FOTOCOPIARE)



**Scopo del gioco:** scoprire le parole che costruiscono la “casa sulla roccia”, il nostro impegno di crescita. Questo è un esempio ma si può anche costruire una casa tridimensionale con mattoni e su ogni mattone le parole chiave.

#### 4. Ascolta il mare



**VANGELO**

Vangelo: Lc 6,47-49  
“La casa costruita sulla roccia”.

## UNITÀ n. 6 L'INCONTRO CON LA MEGATTERA IN UN MARE INQUINATO (1<sup>A</sup> sett. di novembre)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** *il peccato: quando il sale perde il sapore e la luce si spegne.*

Dolphin nel suo viaggio incontra un enorme pesce, una megattera, curiosa del fatto che un delfino potesse lasciare il suo branco per inseguire un sogno. Il dialogo finisce in fretta: nella superficie del mare avanza una macchia scura che fa tremare anche i pesci più grossi e sicuri. È una macchia d'olio che semina al suo passaggio morte e desolazione. Dolphin riesce a scappare ma rimane profondamente impressionato di quanto male l'uomo riesce a fare agli altri esseri viventi (pp. 27-34).

---

## 2. Raccogli un po' di sale

---



- Perché il mare è inquinato?
- E quando la nostra vita e il nostro cuore sono inquinati?
- Il mare è inquinato da... e la mia vita è inquinata da...
- È più facile scappare o lasciarsi coinvolgere dal peccato?



Vedo il male.  
Vedo il male e lo evito.  
Vedo il male lo evito  
e scelgo il bene.



Vedo il male.  
Vedo il male e lo faccio.  
Vedo il male lo faccio  
e coinvolgo gli altri.

---

## 3. Cavalca le onde

---



### CHE SAGOMA!

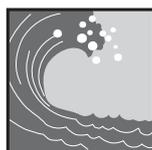
*(In noi c'è il bene e il male, acqua pulita e acqua sporca).*

Procurarsi carta da pacchi grande della dimensione dei ragazzi. Stendersi sopra e ricalcare la propria sagoma. Ora dividila verticalmente in due parti. Una verrà colorata di nero e l'altra di colori vari. In ciascuna delle due parti cosa c'è che inquina e cosa c'è che lascia trasparenti.

---

## 4. Ascolta il mare

---



### CELEBRAZIONE PENITENZIALE

oppure la preghiera

### HANNO INQUINATO IL FIUME

Signore,  
sono stato a pesca con papà, oggi.  
Questa mattina ero proprio felice,  
ma quando siamo arrivati  
al fiume... che delusione!  
L'acqua era torbida e sporca,  
tutti i pesci erano morti...  
Da qualche tempo nel fiume  
scaricano i residui  
di una fabbrica vicina.  
Ho ripensato quant'era bello  
il fiume ancora pochi mesi fa:  
l'acqua era tanto trasparente  
che si vedevano i sassi sul fondo  
e i pesci che guizzavano svelti  
svelti qua e là.  
Signore,

l'avevi creato tu così bello  
e gli uomini l'hanno rovinato.  
Tu ci hai regalato il mondo,  
Signore, perché ci lavorassimo  
e lo rendessimo più bello: invece  
spesso noi non ce ne curiamo,  
anzi, roviniamo tutto quello  
che tu hai fatto per noi.

**Voglio chiederti perdono,**  
Signore, per tutti i danni che gli  
uomini fanno alla tua creazione.  
Aiutaci tu, Signore, a capire che gli  
alberi, i mari, i fiumi, i monti  
sono una ricchezza che dobbiamo  
usare, ma che non abbiamo  
il diritto di sciupare.

*(Suggeriamo le seguenti celebrazioni penitenziali tratte da Gimmi Rizzi, "20 celebrazioni per la festa del perdono". LDC 2001.*

- *Le due strade. Nel labirinto come hai scelto? Pag. 75/78.*
- *Un tuffo nel cuore di Gesù. Pag. 118-122).*

## UNITÀ n. 7 L'INCONTRO CON LO SQUALO CHE AVEVA DIMENTICATO IL SUO SOGNO (2<sup>A</sup> sett. di novembre)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** rinnovare il sogno: l'impegno quotidiano.

Nel suo viaggio Dolphin si imbatte su uno squalo. Il dialogo è curioso perché Dolphin non sa quanto uno squalo possa essere pericoloso. Proprio per questo i due possono dialogare incoraggiandosi a vicenda sui propri sogni (le pp. 35-36-37, primo paragrafo, possono essere saltate. Si riprende la lettura fino a p. 42).

### 2. Raccogli un po' di sale



- Che cosa ti ha colpito nel dialogo tra il delfino e lo squalo?
- Che cosa avresti fatto se tu ti fossi trovato al posto di Dolphin? Saresti scappato?
- E se fossi stato al posto dello squalo?
- Qual è il sogno che ti piacerebbe realizzare nella vita?



Vorrei.  
Vorrei essere.  
Vorrei assomigliare a ...  
perché...



### 3. Cavalca le onde



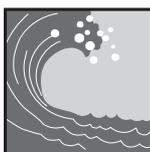
#### INTERVISTA

Intervistare persone diverse per capire se i propri sogni si sono realizzati.

*Esempio di domande:*

1. Quando avevi la nostra età che sogni avevi?
2. Si sono realizzati? Se "sì", quali? Se "no", perché?
3. Ecc...

### 4. Ascolta il mare



#### PREGHIERA

Il sogno grande del cristiano è essere come Gesù.  
(Preghiere spontanee sul desiderio di assomigliare a Gesù).

## UNITÀ n. 8 L'INCONTRO CON IL SAGGIO DELFINO ANZIANO (3<sup>A</sup> sett. di novembre)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** *chi ha già gustato il sapore del sale.*

Dolphin nuota felice immerso nell'oceano. Ad un certo punto si accorge di non essere solo: a lui si avvicina un delfino ormai anziano. C'è subito un'intesa: avevano lo stesso sogno ed entrambi avevano sentito la *voce del mare*. La saggezza dell'anziano e l'entusiasmo di Dolphin si incontrano, dando gioia e speranza ad entrambi (pp. 42-46).

*Le pagine 42-46 toccano un tema piuttosto difficile sul rapporto con la legge. Potrebbe essere frainteso. Si suggerisce di puntare l'attenzione sulla figura dell'anziano delfino che non ha mai smesso di sognare e che ha tanto da insegnare.*

### 2. Raccogli un po' di sale



- Cosa pensi quando incontri un anziano?
- A volte è ripetitivo nei suoi discorsi... sai ascoltare con pazienza e cuore buono?
- Racconta qualche esperienza di persone anziane che ti hanno lasciato ... "Un po' di sale".



Scopro la saggezza.  
Raccolgo la saggezza.  
Faccio tesoro della saggezza.



"Snobbo" la saggezza.  
Mi basta la mia saggezza.  
Faccio tesoro della mia furbizia.

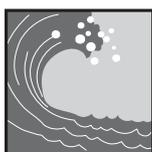
### 3. Cavalca le onde



#### SI PUÒ SCEGLIERE TRA LE DIVERSE ATTIVITÀ

- Raccogli immagini di persone anziane che hanno dato sapore alla Vita... (Madre Teresa di Calcutta, Giovanni Paolo II ecc...).
- Lavori con il sale: Pasta di sale, colora il sale con polvere di gessetti colorati e fai delle composizioni.

### 4. Ascolta il mare



**Preghiamo con i salmi:**

SALMO 1: **INSEGNAMI LA TUA VIA**

**Beato l'uomo**

che non cammina nella strada  
dei cattivi,

che non si lascia influenzare  
dalle mode,  
che non segue false voci,  
ma trova la sua gioia nel Signore  
e medita giorno e notte  
la sua legge.

**Come un albero**  
che piantato lungo il fiume  
darà tanti frutti  
e vivrà in eterna primavera,  
così anche lui porterà  
a buon termine ogni sua iniziativa.

**Non così invece i cattivi:**  
saranno come foglie morte,  
portate via dal vento.  
Beato chi è buono:  
perché il Signore gli sta vicino  
e cammina con lui.

## UNITÀ n. 9 L'ONDA PERFETTA (4<sup>A</sup> sett. di novembre)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** *la realizzazione del sogno.*

Ci siamo: Dolphin non poteva credere ai suoi occhi! A duecento metri da lui, sulla barriera corallina si infrangevano una dopo l'altra onde di straordinaria bellezza: quelle erano sicuramente onde perfette. Dolphin si lancia a capofitto e le cavalca ad una ad una fino ad esserne esausto. La gioia che prova è indescrivibile! (pp. 51-56).

### 2. Raccogli un po' di sale



- Lasciare che i ragazzi si esprimano su cosa sia l'Onda Perfetta (\*).

(\*) Indicazione per l'animatore: l'Onda Perfetta è il massimo che un delfino possa desiderare dal mare ed è anche il massimo di bellezza che il mare può dare. Per il **cristiano** cos'è l'Onda perfetta, ossia il massimo che si possa desiderare dalla vita ed anche il massimo di bellezza che la vita può dare?

Gesù uomo perfetto, è la realizzazione piena di tutti i desideri dell'uomo. Non si pone solo come modello, ma anche come maestro, via, verità, salvezza.



Cavalco la mia onda.

Cavalco con gioia la mia onda.

Mi diverto a cavalcare l'onda.



Mi fanno ridere quelli  
che dicono di cavalcare  
la loro onda.

Preferisco nuotare  
su acque basse.

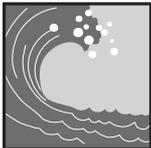
Mi stressano quelli  
che mi dicono  
di cavalcare le onde alte.

### 3. Cavalca le onde



Ogni bambino scriva una lettera piena di complimenti a Gesù mettendo in evidenza tutte le cose belle che sa su di lui. Alla fine può chiedere dei consigli su come arrivare a "cavalcare l'onda perfetta".

#### 4. Ascolta il mare



Il momento di preghiera può essere fatto con la lettura delle letterine scritte a Gesù.  
Alla fine l'animatore facendo la parte di Gesù può rispondere.

## UNITÀ n.10 INSIEME SULL'ONDA PERFETTA (1<sup>A</sup> sett. di dicembre. Inizia l'Avvento)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** anche se diversi, la realizzazione dello stesso sogno unisce.

Dolphin si accorge che due esseri viventi, diversi da lui cavalcano le onde nel suo stesso modo: sono due surfisti. Lo scambio di sguardi è inevitabile finché si accorgono di essere tutti uniti in un'unica grande passione: scivolare sulla cresta delle onde più perfette. Ne arriva una di rara bellezza che li avvolge entrambi in una magica e pericolosa danza d'acqua. Credendo in se stessi e ascoltando i consigli dei compagni tutti possono realizzare lo scopo della propria vita (pp. 56-64).

### 2. Raccogli un po' di sale



**PROVATE A DISCUTERE SUI SEGUENTI "CASI":**

**1.** Federico e Gianni hanno appena litigato. L'animatore però continua a discutere sull'argomento del giorno. Nella conversazione Federico e Gianni hanno pareri diversi e continuano a litigare.

*Cosa potrebbe fare l'animatore?*

**2.** Benedetta e Martina hanno sempre pareri diversi, ma sull'argomento del giorno (cosa fare per Natale) si trovano concordi. Si vergognano, però a dimostrarlo. Prima stanno zitte, poi ognuna pretende di aver avuto per prima l'idea.

*Come fare per mettere pace?*



Mi accorgo della ricchezza degli altri.  
Accolgo la ricchezza degli altri.  
Faccio tesoro della ricchezza degli altri.



Non mi accorgo degli altri.  
Mi basta la mia ricchezza.  
Mi piace "esibirmi" da solo.

### 3. Cavalca le onde



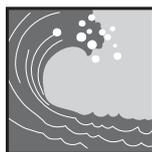
#### DI TE MI PIACE...

*È un gioco che permette ai ragazzi di apprezzarsi reciprocamente.*

Dividetevi in gruppi di quattro. Scrivete su un foglio, l'uno sotto l'altro, i nomi dei vostri compagni di gruppo; lasciate sotto ogni nome tre o quattro righe. Ora scrivete due frasi per ciascuno di loro che esprimano il vostro apprezzamento. Ad esempio: «Marco, di te mi piace l'impegno con cui giochi a calcio». Esprimete il vostro apprezzamento in modo preciso, scrivete solo ciò che pensate veramente. Potete alla fine scambiarsi di gruppo. Commentate ciò che avete scritto.

(cf VOPEL, *Giocchi di interazione per bambini e ragazzi/4*, pag. 106).

### 4. Ascolta il mare



Si può leggere il brano 1 Cor 12,12-27.

È un brano che si può anche mimare.

Si metta in evidenza il valore di ogni persona per il bene comune.

## UNITÀ n.11 SI RITORNA A CASA! (2<sup>a</sup> sett. di dicembre. Avvento)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** *l'esperienza va trasmessa a tutti.*

Dolphin capisce che è arrivato il momento di tornare a casa. La nostalgia del proprio branco comincia a farsi sentire. Ritorna tra lo stupore di tutti che lo credevano ormai morto. È invece una festa che fa risvegliare in tutti il desiderio di sognare come aveva fatto Dolphin (pp. 64-70).

### 2. Raccogli un po' di sale



- Perché Dolphin decide di ritornare?
- Come viene accolto?
- Dolphin torna cambiato? In che cosa?



Ritorno in famiglia.

Ritorno e racconto.

Coinvolgo tutti  
nella mia storia.



Mi tengo le mie esperienze  
per me.

Agli altri non interessa  
quello che faccio io

Non mi interessa quello  
che fanno gli altri.

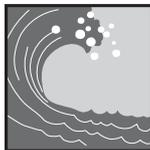
### 3. Cavalca le onde



Sedersi su sedie in cerchio ma a coppie, uno di fronte all'altro in modo da formare due cerchi concentrici. Il cerchio interno sta sempre fermo mentre quello esterno si muove a intervalli costanti nella stessa direzione. Nel breve tempo di un minuto a testa ognuno dovrà raccontare al ragazzo che ha di fronte un episodio della sua vita che ritiene interessante. Quando la coppia si sarà conosciuta il cerchio esterno si muove e si ricomincia.

*Scopo del gioco:* sforzarsi di individuare nella propria vita una cosa interessante da comunicare agli altri. Favorisce la curiosità e la conoscenza.

### 4. Ascolta il mare



#### COM'È BELLO STARE INSIEME

Com'è bello, come dà gioia,  
stare tutti insieme!  
È bello stare con papà e mamma,  
è bello stare con i fratelli  
e con le sorelle:  
ci raccontiamo tante cose,  
ci vogliamo un gran bene.

Dà gioia stare con i nonni:  
sono contenti  
della nostra compagnia,  
noi con loro ci sentiamo  
importanti.

È bello stare con i compagni:  
giociamo, stiamo allegri,  
qualche volta litighiamo,  
ma poi facciamo pace.  
Dà gioia andare nel gruppo:  
scopriamo tante cose  
e insieme, piano piano,  
diventiamo più grandi.

È bello andare a scuola ogni giorno:  
ascoltiamo la maestra

che ci insegna cose nuove,  
conosciamo ogni giorno  
una cosa in più.

È bello stare con te, Gesù:  
sappiamo che sei sempre con noi,  
sappiamo che ci aiuti  
e questo ci dà gioia.

Com'è bello, come dà gioia  
stare tutti insieme.



## UNITÀ n.12 INSEGNACI A SOGNARE DOLPHIN! (1<sup>A</sup> sett. di dicembre. Inizia l'Avvento)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** lezioni per sognare.

Dolphin tra i suoi amici non è ancora soddisfatto, non basta che lui racconti la sua storia, deve diventare maestro per tutti. Inizia col trasmettere l'amore per la vita, per i colori della natura, per le ricchezze che il mare nasconde... bisogna svegliarsi e accorgersi delle immense ricchezze che la vita porta con sé. Non possiamo più accontentarci di pescare, di mangiare, mangiare... bisogna allargare gli orizzonti, guardare avanti e non rinunciare ai propri sogni. Solo così si raggiunge la felicità (pp. 70-75).

### 2. Raccogli un po' di sale



- Che consigli dà Daniel Dolphin ai suoi amici?
- Cosa cambia nella vita del branco? Perché?
- Cosa potrebbe cambiare nel mondo se tutti imparassero a sognare?
- Chi ci insegna a sognare e a realizzare i nostri sogni?



Riscopro i tesori della vita.

Riscopro i tesori e li apprezzo.

I tesori della vita  
mi fanno crescere.



Non c'è niente di nuovo  
da scoprire.

A me interessa solo mangiare  
e divertirmi.

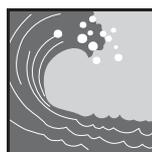
Non so distinguere  
i tesori veri da quelli falsi.

### 3. Cavalca le onde



L'animatore rilegge la pag. 73 (II paragrafo): i ragazzi possono disegnare in un grande cartellone quali sono i tesori veri e quali sono i tesori falsi. Essendo in clima natalizio non dimenticare di far emergere il mistero di Cristo incarnato: il tesoro più grande.

### 4. Ascolta il mare



**SEI GRANDE DIO**

O Signore nostro Dio,  
com'è grande ciò che tu hai creato!  
Tutte le cose ci raccontano  
la tua bellezza,

la terra canta la tua gloria,  
tutte le creature parlano di te.

Guardiamo il cielo immenso,  
il sole, la luna, le stelle,  
l'uomo così piccolo

è padrone di tutto.  
È la cosa più bella che tu hai fatto.  
Tu ci hai creati ad immagine tua.

Tutte le cose che hai creato  
ce le hai regalate,  
ciascuno di noi  
lo hai ricolmato di doni.

Ci hai dato l'intelligenza  
e la fantasia,  
e il gusto di scoprire cose nuove,  
di imparare,  
ci hai dato l'allegria  
e la gioia di stare insieme.

Soltanto all'uomo hai dato  
la parola per lodarti.  
Gli animali dei campi  
e dei boschi,  
gli uccelli del cielo  
e i pesci del mare,  
le piante, i monti e l'oceano  
cantano la tua gloria  
con la nostra voce.

**O Signore nostro Dio,  
com'è grande ciò  
che tu hai creato.**



*Con questa unità si chiude la prima parte del sussidio.  
Nel periodo natalizio gli incontri vanno  
adeguatamente integrati con le proposte locali.*

*In questo secondo periodo che inizia subito dopo Natale si segue il libro "SERENA" e l'accento è sul valore dell'amicizia. Si può cambiare o completare la scenografia rispetto al periodo precedente.*

## **UNITÀ n.1 SERENA, UNA BAMBINA SOLITARIA E CURIOSA** (2<sup>A</sup> sett. di gennaio)

### **1. Tuffati nella storia**



**Tema:** *Serena è così!*

Serena è una bambina gentile e delicata. La sua casa è posta vicino all'oceano e la sua passione è rimanere tanto tempo da sola a guardare il mare. Vorrebbe condividere con qualcuno questa sua passione ma i suoi amici hanno interessi diversi e lei spera un giorno di incontrare un vero amico a cui poter raccontare le cose belle che vede e che ama. Per ora la solitudine è la sua migliore amica (cap 1).

### **2. Raccogli un po' di sale**



- Ti piace il carattere di Serena?
- Ti piacerebbe avere un'amica così?
- Cosa manca a Serena per essere veramente felice?



Amicizia.  
Amicizia sincera.  
Amicizia sincera e fedele.



Meglio soli  
che male accompagnati  
Amici sì ma poi lasciami in pace.  
L'amicizia vale finché serve.

### **3. Cavalca le onde**



Si inizia a parlare dell'amicizia perciò le tecniche di animazione che seguono saranno quasi tutte su questo tema.

#### **AMICO MIO**

Con questo gioco si ha l'opportunità di parlare delle aspettative che avete nei confronti degli amici. Scegliete un compagno con cui volete discutere di questo argomento. Sedetevi uno di fronte all'altro, guardandovi negli occhi. Verificate chi è il più grande e chi è il più piccolo. Il più piccolo rivolgerà al più grande queste tre domande:

- 1.** Come deve essere, secondo te, un buon amico?
- 2.** Quanti amici hai?
- 3.** Da 1 a 10: quanto vale per te l'amicizia per la tua crescita?

Ora scambiatevi i ruoli Avete due minuti di tempo a testa. Le coppie si possono poi scambiare.

(da VOPEL, *Giocchi di interazione per bambini e ragazzi/2*, pag. 115).

#### 4. Ascolta il mare



##### MA IO VI DICO

«È stato detto: "ama i tuoi amici", ma io vi dico "amate anche i vostri nemici" (Mt 5,43-47).

**Tutti** vi dicono: «Tenetevi cari i vostri amici, perché altrimenti potete rimanere soli!».

Ma io vi dico: «Fatevi sempre nuovi amici, così tanti non saranno più soli».

**Tutti** vi dicono: «State attenti ai compagni cattivi, perché possono creare fastidi!».

Ma io vi dico: «Createvi dei fastidi per i compagni cattivi.

Il bene deve esser diffuso».

**Tutti** vi dicono: «Mettetevi insieme a quelli bravi, a quelli intelligenti, a quelli educati e furbi!».

Ma io vi dico: «State vicino a quelli più in difficoltà, ai più timidi, ai più poveri, a quelli che sono soli, a quelli presi in giro da tutti».

**Tutti** vi dicono: «Non andate con chi non conoscete».

Ma io vi dico: «Fate che nessuno sia per voi uno sconosciuto, e accogliete tutti».

Solo così ci sarà più amicizia e più gioia!

## UNITÀ n. 2 SCHERZI DELLA NATURA (3<sup>A</sup> sett. di gennaio)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** ogni novità è un'opportunità.

La natura, si sa, ogni tanto si diverte a cambiare le aspettative degli essere viventi. Fu così che un cambio improvviso di temperatura costrinse pesci e uccelli a migrare in modo anomalo. Una simpatica famiglia di delfini spinta dalle correnti calde, decise di insediarsi vicino alla riva, proprio davanti alla casa di Serena. Solo un caso? Per una bambina speciale come Serena, sta succedendo qualcosa di straordinario (cap. 2).

### 2. Raccogli un po' di sale



- Quando sei obbligato a cambiare programma per un imprevisto cosa fai?
- Quando c'è qualche cambiamento improvviso in famiglia cosa capita?
- Ti diverte la novità o ti fa spavento?

Bisogna saper leggere con intelligenza e fede le cose che capitano, anche quelle impreviste... con un pizzico di curiosità.



Le novità mi piacciono.  
Le novità mi piacciono e mi fanno pensare.  
Le novità mi fanno crescere.



Meglio il solito.  
Meglio non pensare troppo.  
Ho paura delle novità.

### 3. Cavalca le onde



#### INDOVINA CHI SONO

Ci si mette seduti in cerchio. Un ragazzo sta nel mezzo, bendato con un cuscino in mano. Deve sedersi nelle ginocchia di un compagno il quale deve fare un verso di animale senza farsi conoscere. Cambia "poltrona" finché non riconoscerà la voce del compagno. Il ragazzo riconosciuto, prenderà il suo posto.

*Scopo del gioco:* riconoscere i compagni da un altro punto di vista!

### 4. Ascolta il mare



#### PREGHIERA DELL'ACCOGLIENZA

**Aiutami, Signore,**  
ad essere per tutti un amico  
che attende senza stancarsi,  
che ascolta senza fatica,  
che accoglie con bontà,  
che dà con amore.

**Un amico** che si è certi di trovare  
quando se ne ha bisogno.  
Aiutami ad essere  
una persona sicura  
a cui ci si può rivolgere  
quando lo si desidera,  
ad offrire questa amicizia

riposante, che arricchisce  
ogni giornata.

**Aiutaci** ad irradiare  
una pace gioiosa,  
la tua pace, Signore  
sempre disponibile e accogliente.

**Il tuo pensiero** non mi abbandoni  
per rimanere  
sempre nella tua verità  
e non venir meno alla tua legge.  
Così, senza compiere  
opere straordinarie,  
io possa aiutare gli altri  
a sentirti più vicino.

*Amen*

## UNITÀ n. 3 UN DELFINO DIVERSO DA TUTTI (4<sup>A</sup> sett. di gennaio)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** *Dolphy amico di tutti.*

La famiglia di delfini si ambienta subito in quelle acque calde, ma tra tutti si distingue Dolpy, il più piccolo della compagnia, ha nel sangue lo stesso desiderio di avventura di un suo cugino, diventato famoso per le sue prodezze nell'oceano, il nostro amico Dolphin.

La sua specialità? Mettere il muso dappertutto e fare la conoscenza degli altri pesci, coinquilini dell'oceano. Invece che stare appresso la suo branco, aveva per amici aragoste, tartarughe, razze e altre creature della fauna acquatica. Stava bene con tutti e quel nuovo ambiente lo riempiva di curiosità. Eccone subito una: là nella spiaggia una splendida creatura sembrava lo aspettasse... (cap. 3).

## 2. Raccogli un po' di sale



- Dolphy è un curiosone, ti capita di esserlo anche tu?
- La curiosità è segno di intelligenza purchè sia usata bene. Che cosa ti piace curiosare? Perché?
- Dolphy è "diverso" dagli altri delfini perché accoglie tutti. Ti capita di sentirti "diverso" dagli altri?
- E se trovi un compagno che è un po' diverso dagli altri, cosa fai?



Accolgo.  
Accolgo il diverso.  
Accolgo il diverso  
e ne faccio tesoro.



Sto bene da solo.  
Il diverso mi disturba.  
Non ho niente da imparare  
dagli altri.

## 3. Cavalca le onde



### Gioco: CASA-INQUILINO

Ci si dispone a gruppetti di tre: due si tengono per mano uno di fronte all'altro (la *casa*), il terzo tra i due fa l'*inquilino*. Una ragazza deve rimanere "fuori" (il diverso). L'animatore alternerà il comando "cambio casa", "cambio inquilino", "cambio tutto", il *diverso* verrà accolto e un altro ragazzo prenderà il suo posto.

*Scopo del gioco:* sperimentare che ognuno di noi può sentirsi *diverso*. Sperimentare la gioia dell'accoglienza.

## 4. Ascolta il mare



### Preghiamo con la Bibbia - Sir 18,1-11

#### CI HAI FATTO PER TE... E PER GLI ALTRI (\*)

Signore che cos'è questa curiosità  
che ci punge dentro?  
Sapere, conoscere, scoprire,  
capire...  
Perché non ci ha fatto come  
le pietre, sempre immobili  
e sereni?  
Perché non ci hai creato  
come il fiume che scorre

senza interessarsi  
di conoscere ciò che lo circonda  
e trascinando con sé tutto  
senza escludere niente?

Scusaci, Signore se troppo spesso  
escludiamo e giudichiamo gli altri:  
«quello si dà delle arie»,  
«quello lì è strano e con lui  
non si può parlare»...  
Aiutami, Signore  
ad accogliere tutti.

(\*) con adattamenti.

## UNITÀ n. 4 INCONTRO TRA SERENA E DOLPHY (1<sup>A</sup> sett. di febbraio)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** un'amicizia particolare.

Tra Serena e Dolphy c'è un'attrazione particolare: lo sguardo dice che sta nascendo una amicizia speciale. Si sentono vicini non solo fisicamente ma anche spiritualmente (cap. 4).

### 2. Raccogli un po' di sale



- Come fa a nascere un'amicizia?
- Hai già sperimentato l'amicizia vera?
- Come fai a riconoscere un'amicizia vera da un'amicizia sbagliata?



Lo sguardo che accoglie.

Lo sguardo che perdona.

Lo sguardo che ama.



Lo sguardo che rifiuta.

Lo sguardo che giudica.

Lo sguardo vendicativo.

### 3. Cavalca le onde



**1.** Ricerca sul vangelo: **Lo sguardo di Gesù.**

Mc 3,31-35; Lc 6,10-11; Lc 19,1-10; Gv 1,35-42; Mc 10,20-21.

**2.** Ricerca foto o frasi di persone importanti che hanno caratteristiche uguali allo sguardo di Gesù.

Costruire un cartellone dividendolo in due parti:

- nella prima parte riporta scritti i versetti sullo sguardo di Gesù: e dai una qualità allo sguardo es: sguardo compassionevole, sguardo d'amore...;
- nell'altra parte del cartellone fai corrispondere le foto o frasi trovate.

### 4. Ascolta il mare



Porre un'icona di Gesù maestro e fissare gli occhi su di Lui. Ognuno può pregare spontaneamente.

## UNITÀ n. 5 MOMENTI MAGICI (2<sup>A</sup> sett. di febbraio)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** *vedere con gli occhi dell'amico.*

Serena e Dolphy cominciano a conoscersi meglio. Ci sono delle cose nel mare che Serena non può vedere e ci sono cose nella spiaggia che Dolphy non può capire. Devono accontentarsi di ciò che si raccontano l'un l'altro. Così si rendono conto di quanto sia importante vedere le cose attraverso gli occhi di un amico. Serena impara ad ascoltare la voce delle conchiglie, Dolphy immagina la ricchezza di forme e di colori che popola la spiaggia (cap. 5).

### 2. Raccogli un po' di sale



- Cosa vuol dire vedere con gli occhi dell'amico?
- Vuol dire dargli sempre ragione?
- Hai paura del punto di vista dell'altro?
- Ti è mai capitato di pensarla in modo diverso dal tuo amico? E come è andata a finire?



Guardo con i miei occhi.  
Guardo con gli occhi dell'amico.  
Insieme è più bello.



Guardo con i miei occhi.  
Guardo con i miei occhi.  
Guardo con i miei occhi.

### 3. Cavalca le onde



Cercare un poster con un bel paesaggio e farlo vedere. All'interno del gruppo ogni ragazzo assume un ruolo: il poeta, il maestro, la mamma, un animale, un fiore... e cerca di descrivere ciò che vede dal suo punto di vista.

*Scopo del gioco:* vedere attraverso gli occhi di un amico può insegnare cose meravigliose.

### 4. Ascolta il mare



Leggere il salmo 148 o 150 o far vedere una videocassetta di salmi con immagini (ad esempio *Un nuovo giorno*). Dopo la lettura o la visione, ognuno si sofferma su una frase o su una immagine e la ripete. La preghiera di uno diventa la preghiera di tutti. Si può terminare con il canto: *È più bello insieme* (Gen Verde).

## UNITÀ n. 6 LA MAGIA DELL'AMICIZIA CONTINUA (2<sup>a</sup> sett. di febbraio)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** tra tante parole, la Parola.

Serena è diventata proprio brava ad ascoltare le conchiglie: ognuna, grande o piccola, lunga o arrotolata, aveva qualcosa da confidare. Si accorge però che mentre le conchiglie dicono tante cose belle, il mondo degli uomini, invece, è così spesso triste e cattivo. Perché gli uomini non si mettono un po' di più ad ascoltare quello che hanno da dire le conchiglie? (cap. 6).

### 2. Raccogli un po' di sale



- Serena fa anche a te questa domanda: «come mai nel mondo spesso c'è tanta invidia?». Eppure se si ascoltano i segreti delle conchiglie (la Parola) e wow, la vita è così bella!
- «Ogni conchiglia grande o piccola, lunga o arrotolata, ha qualcosa da confidare a Serena». Secondo te chi rappresentano le conchiglie?



La parola.  
La parola mi dice.  
La parola ci dice.



Parole.  
Parole, parole.  
Parole, parole, parole.

### 3. Cavalca le onde



La voce delle conchiglie è per noi la **voce di Dio** che parla a noi continuamente.

Scrivere su strisce di cartoncino una frase del Vangelo che i ragazzi non devono sapere e spezzettarla. Inserire altre parole. La frase potrebbe essere: «**Lasciate che i bambini vengano a Me**». Mischiare queste parole con altre, esempio Chiesa, voi, discepoli, casa, ragazzi...

*Scopo del gioco:* fra tante parole, riconoscere la Parola.

### 4. Ascolta il mare



**Dal SALMO 118**

Cosa deve fare l'uomo per mantenersi buono?  
Deve custodire la Parola del Signore.

Per questo ti cerco con tutto il cuore, aiutami a ricordare i tuoi saggi consigli.  
Per non offenderti Signore, voglio conservare nel cuore le tue parole.

Sei buono, Signore, mostrami la tua volontà.  
Ho scoperto che trovo la gioia più vera nel seguire i tuoi consigli.

Voglio meditare i tuoi comandamenti, badare alle tue indicazioni.  
Guidami sui tuoi sentieri, Signore, mi venga in aiuto la tua mano.

## UNITÀ n. 7 COSÌ PRESERO IL LARGO (4<sup>A</sup> sett. di febbraio)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** coraggio e fiducia per prendere il largo.

Dolphy invita Serena a prendere il largo e ad iniziare una bella avventura alla conoscenza di tanti amici suoi. Serena non nasconde una certa paura, ma si fida. Rischia sapendo di avere un amico al suo fianco. Chi incontrerà per primo? Una testuggine che insegnerà il primo segreto dell'amicizia: *ama e sarai amato a tua volta* (cap. 7, pp. 45-50).

### 2. Raccogli un po' di sale



- Che cosa vuol dire avere fiducia negli amici?
- Sei mai stato incoraggiato? Che cosa si prova?
- Che cosa dici per incoraggiare chi è sfiduciato?
- «Ama e sarai amato a tua volta»... Cosa ne pensi?



Mi fido.  
Mi fido degli altri.  
Gli altri si fidano di me.



Non ho fiducia in me stesso.  
Non ho fiducia negli altri.  
Gli altri non si fidano di me.

### 3. Cavalca le onde



#### IL CERCHIO DELLA FIDUCIA

Formare cerchi di 6/8 ragazzi. Un bambino si metterà al centro del cerchio ad occhi chiusi, a piedi uniti e a gambe ben tese. Gli altri si disporranno tutti ad una distanza tale da poterlo toccare tenendo le braccia leggermente flesse. Il ragazzo si lascerà cadere lentamente; i compagni lo afferreranno spingendolo con cautela da una parte all'altra. È importante che i compagni lo sostengano in modo saldo e delicato così che il bambino si senta veramente in "buone mani" e abbia sempre più fiducia.

Al termine chi è stato al centro può commentare le sue impressioni.

(VOPEL, *Giocchi di interazione per bambini e ragazzi/3*, pag. 111).

### 4. Ascolta il mare



#### FIDUCIA

Signore, nei momenti di crisi quando nessuno mi capisce, quando anch'io non mi capisco, incontro Te, l'amico più caro. Con Te vicino trovo coraggio, non ho più paura, perché sempre tu ascolti la mia sincera preghiera. Dio buono e potente.

- Signore tanti ce l'hanno con me, non so se a torto o a ragione.
- Ma io sono triste, mi chiedo: «Ma il mio Dio mi capisce?».
- Tu, Signore, sei mia difesa: l'amico che mi dà coraggio.



Le seguenti unità cadono nel periodo di Quaresima.

Diamo la possibilità di interrompere l'itinerario per assumere quello proprio della Quaresima. Invece, se lo si ritiene opportuno, proponiamo di soffermarsi ogni volta su un personaggio che Serena e Dolphy incontrano nell'Oceano.

Questi incontri non sono descritti nel libro perché ti proponiamo di diventare tu autore di queste nuove storie che potranno poi essere raccolte in vista di un concorso nella festa finale dei fanciulli.

Di seguito scriviamo i personaggi e il messaggio che vogliono lasciare.

Quaresima vuol dire liberarsi da tante "malattie" (il peccato).

#### PRIMA SETTIMANA DI QUARESIMA



Dolphy e Serena incontrano la **Piovra malata di piovrite**: è malattia di chi è pronto a sfruttare qualsiasi occasione, purché sia a suo vantaggio, anche a scapito degli altri.

#### SECONDA SETTIMANA DI QUARESIMA



Dolphy e Serena incontrano il **calamaro malato di calamarite**: è la malattia di chi è pronto a gettare inchiostro (malumore, pettegolezzo, calunnia, giudizio) sugli altri.

### TERZA SETTIMANA DI QUARESIMA



Dolphy e Serena incontrano l'**anguilla malata di anguillite**: è la malattia di chi vuole sempre sfuggire dagli impegni.

### QUARTA SETTIMANA DI QUARESIMA



Dolphy e Serena incontrano l'**ostrica malata di ostrichite**: è la malattia di chi si chiude in se stesso, non mette a disposizione i suoi doni, e la sua perla preziosa se la tiene per sé.

### QUINTA SETTIMANA DI QUARESIMA



Dolphy e Serena incontrano l'**aragosta malata di aragostite**: è la malattia di chi si rifiuta di cambiare il suo guscio per crescere. Per spiegare meglio questo pensiero vi proponiamo la storia pubblicata a fianco.

## L'ARAGOSTA

Tanto tempo fa, quando il mondo era nuovo, una certa aragosta decise che il Creatore aveva fatto un errore.

Così fissò un appuntamento per discutere con Lui la questione.

«Con tutto il dovuto rispetto», disse l'aragosta, «Vorrei protestare per il modo in cui ha disegnato il mio guscio. Vedi, appena mi abituo al mio rivestimento esterno, ecco che devo abbandonarlo per un altro molto scomodo. Oltretutto è una perdita di tempo!». Il Creatore replicò: «Capisco, ma ti rendi conto che è proprio il lasciare un guscio che ti permette di andare a crescere dentro un altro?».

«Ma io mi piaccio così come sono», disse l'aragosta. «Hai proprio deciso così?» chiese il Creatore. «Certo!» rispose l'aragosta.

«Molto bene», sorrise il Creatore, «D'ora in poi il tuo guscio non cambierà e tu continuerai ad essere così come sei ora». «Molto gentile da parte tua» disse l'aragosta, e se ne andò.

L'aragosta era molto contenta di poter indossare lo stesso vecchio guscio, ma giorno dopo giorno quel che era prima una leggera e confortevole protezione cominciò a diventare ingombrante e scomodo. Alla fine l'animale non riusciva più a respirare. Con grosso sforzo tornò a parlare con il Creatore.

«Con tutto il rispetto», sospirò l'aragosta, «contrariamente a quello che mi avevi promesso, il mio guscio non è rimasto lo stesso. Continua a restringersi sempre di più!».

«No di certo» sorrise il Creatore. «Il tuo guscio è rimasto della stessa misura. Quello che è successo è che **TU** sei cambiata all'interno del guscio!».

Il Creatore continuò: «Vedi, tutto cambia, continuamente. Nessuno resta lo stesso. È così che ho creato le cose. La possibilità più interessante che tu hai è quella di poter lasciare il tuo vecchio guscio, quando cresci».

«Aaah, capisco!», disse l'aragosta. «Ma devi ammettere che ciò è abbastanza scomodo!».

«Sì», rispose il Creatore. «Ma ricorda: ogni crescita porta con sé la possibilità di un disagio, insieme alla grande gioia di scoprire nuovi aspetti di sé stesso. Dopo tutto, non si può avere l'uno senza l'altro!».

«Tutto ciò è molto saggio!» rispose l'aragosta.

«Ogni volta che lascerai il tuo vecchio guscio», continuò il Creatore, «e sceglierai di crescere, costruirai una forza nuova in te. E in questa forza troverai nuove capacità di amare te stessa e di amare coloro che ti sono accanto... di amare la vita stessa! È questo il mio progetto per ognuno di voi».

Dopo questo viaggio pericoloso ma avvincente,  
 Dolphy e Serena hanno finalmente capito da quali mali  
 bisogna difendersi per crescere nell'amicizia.  
 Riprendono ora il viaggio più fiduciosi in attesa di altre avventure...  
 Incontrano...

## UNITÀ n. 8 QUANTI AMICI AL MARE! (5<sup>A</sup> sett. di aprile)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** mare infinito... amicizia infinita.

Dolphy e Serena hanno ancora tanto da imparare: quanti amici nel mare!

Ecco il messaggio del pesce spada: «ieri è storia, domani è un mistero, oggi è un dono, un dono immediato da condividere insieme con gli altri». L'albatro: «i veri amici sono quelli che si rispettano anche sulle cose per cui non sono d'accordo». Il messaggio della razza: «Gli amici hanno bisogno l'uno dell'altro proprio come un fiore ha bisogno della pioggia per aprirsi e mostrare a pieno la sua bellezza». Anche lo squalo lascia il suo messaggio: «ogni cosa non è necessariamente come sembra. Un vero amico ma dare, piuttosto che ricevere. Tutti noi abbiamo bisogno di amici, e non importa ciò che siamo». Dolphy e Serena ritornano a riva (cap. 7, pp. 50-69).

### 2. Raccogli un po' di sale



- Nei personaggi incontrati quale messaggio ti ha colpito di più.
- Amicizia: rispetto, condivisione, bisogno degli altri, sacrificio, tenerezza, andare contro le apparenze.



Dare amore.  
 Sacrificarsi per amore.  
 Dare e ricevere amore.



Aspettare amore.  
 Sfruttare la bontà degli altri.  
 Egoismo.

### 3. Cavalca le onde



Disegnare a fumetti tutti i personaggi incontrati con Dolphy e Serena.

#### 4. Ascolta il mare



Gv 15,12-17  
Sir 6, 5-17

##### L'AMICIZIA NON È SEMPRE FACILE

Signore,  
a Te lo posso dire:  
credevo che l'amicizia fosse più  
facile.

Tutti cerchiamo l'amicizia...  
Allora perché è così difficile  
trovarla?

Signore,  
con Te parlo a cuore aperto  
e tu mi rispondi

con altrettanta chiarezza.

E mi dici:

«L'amicizia non è un contratto:  
– Io ti do, tu mi dai! – L'amicizia  
vera è quella che dice sempre  
e soltanto: – Io ti do –».

È duro, Signore,  
ma so che tu hai fatto così.

Non è vero  
Quello che dicono  
tanti miei amici:  
«L'amicizia non esiste!».  
L'amicizia esiste se io la dono.

Tu, Signore, hai fatto così.

## UNITÀ n. 9 RITORNO A CASA (1ª sett. di maggio)

### 1. Tuffati nella storia



**Tema:** la fedeltà.

L'estate sta per finire e Dolphy deve mettersi di nuovo in viaggio con il suo branco in cerca di acque più calde. C'è un velo di tristezza negli occhi di Serena e in quelli di Dolphy. L'esperienza fatta insieme li ha legati in un'amicizia straordinaria che però la distanza non potrà rovinare. Rimangono in silenzio sapendo che *“per i veri amici nessun posto è lontano”*.

Si lasciano, Dolphy parte e Serena ritorna nella sua casa, sapendo che un amico sarà sempre con lei (cap. 8).

### 2. Raccogli un po' di sale



- «Due amici in silenzio a volte si dicono di più che con mille parole». Hai mai sperimentato la bellezza del silenzio in un'amicizia?
- In che modo rimani fedele all'amico Dio?
- In che modo rimani fedele agli amici?



Fedeltà all'amico Dio.

Fedeltà agli amici.

Fedeltà agli amici,  
anche se lontani.



Fedeltà a Dio solo quando serve.

Fedeltà agli amici  
solo quando servono.

Lontano dagli occhi,  
lontano dal cuore.

### 3. Cavalca le onde



Procurarsi delle conchiglie e scrivere dentro un'espressione dell'amicizia (forare la conchiglia e infilare un laccetto).

### 4. Ascolta il mare



#### CELEBRAZIONE DELL'AMICIZIA E SCAMBIO DELLA CONCHIGLIA

*(Riprodurre nel luogo della celebrazione un ambiente marino, con acqua-drappo azzurro, sabbia, conchiglie, rumore delle onde del mare).*

#### Canto

*Ogni ragazzo deve avere pronta  
la sua conchiglia  
con il messaggio d'amicizia.*

**Guida.** Il nostro viaggio è giunto al suo termine. Quanti ricordi, emozioni, avventure... Nel nostro cammino alla scoperta dei nostri sogni e dell'amicizia ci siamo affidati a d una guida sicura: la voce del mare, la voce di Dio che ci ha aiutati nelle difficoltà e ha dato un senso al nostro viaggio.

*(A questo punto viene sollevata dal mare l'icona di Gesù)*

È Lui che ci ha fatto scoprire la bellezza dello stare insieme. Con Lui abbiamo scoperto

le cose belle che si nascondevano nei nostri cuori e che ora vogliamo ricordare. Ascoltiamo ancora una volta la voce del mare.

**Lecture:** Salmo 139 (138); Gv 15,12-17.

*È il momento di presentare i lavori che ciascuno ha preparato durante l'anno.*

#### Preghiere spontanee.

#### Scambio della conchiglia (Canto).

*L'animatore consegna ad ogni ragazzo una luce e mette dentro ogni conchiglia un granello di sale.*

**Inseguire i propri sogni (desiderio di crescere) e maturare nell'amicizia è il nostro modo di essere sale della terra e luce del mondo**

#### Padre nostro.

**Preghiera conclusiva dell'animatore.**

### BIBLIOGRAFIA

- SERGIO BAMBARÉN, *Il Delfino. I sentieri del sogno portano alla verità* - Sperling & Kupfer Editori, 1997.  
SERGIO BAMBARÉN, *Serena. Scopri il valore della vera amicizia* - Sperling & Kupfer Editori, 2000.  
KLAUS W. VOPEL, *Giochi di interazione per bambini e ragazzi, 1-2-3-4* - Elledici, Leumann (Torino), 1996.  
GIMMI RIZZI, *20 Celebrazioni per la festa del perdono* - Elledici, Leumann (Torino), 2001.  
AIDA BRUSCHI e ELENA ZANICHELLI (a cura di), *Gesù amico* - A.V.E., Roma, 1984.  
TONINO LASCONI, *Amico Dio. Preghiere per ragazzi* - A.V.E., Roma, 1991.