



Uno zaino per la foresta

*Campo con preadolescenti in gruppo
Animatori ACR-Lucca*

L'estate è alle porte, tempo di esperienze intensive di vita di gruppo e di felici sintesi celebrative del cammino annuale.

Ma è stagione anche per guardare in avanti e stimolare i gruppi a progettare il cammino futuro.

È ciò che hanno cercato di raggiungere animatori e ragazzi dell'ACR di Lucca, nell'esperienza da loro progettata che presentiamo.

Si tratta dunque di un campo estivo con preadolescenti di 11-13 anni. L'originalità del tema è data dal tentativo di assumere come nucleo portante del campo il tema generatore tutto preadolescenziale della «crescita». È infatti una parabola della crescita e del cambio, trasfigurato nell'avventura dentro la foresta con un gruppetto di ragazzi e ragazze protagonisti.

Individuato il tema generatore dei contenuti dell'esperienza, il gruppo degli animatori ha tentato inoltre di riscriverne gli obiettivi dall'interno della tradizione educativa in cui essi si trovano collocati: l'associazione dell'Azione Cattolica Ragazzi.

È un tentativo curioso di voler essere fedeli ai destinatari e all'esperienza più grande entro cui si sentono radicati e che vivono come dono per sé e per i ragazzi stessi.

Si tratta dunque di un sussidio dichiaratamente collocato e segnato dalle scelte associative, che può tuttavia offrirsi come modello di ripensamento e di progettazione anche per educatori che vivono identificandosi in altre differenti e ricche tradizioni vitali.

P

Uno zaino per la foresta: «istruzioni per l'uso»

Due sono le esigenze da rispettare, nel riproporre il campo: la proposta, nata in contesto ACR, non è anzitutto finalizzata a esperienze di aggregazione fra i ragazzi e di autonomia temporanea dalla famiglia.

È una proposta di impegno, di scoperta di cose nuove, di riflessione, ovviamente «alla maniera dell'ACR».

D'altra parte, nel pensare al campo dobbiamo tenere presente che si tratta di un periodo limitato di tempo e di una situazione particolare.

La proposta estiva, inoltre, rischia di essere «fumosa»: un minestrone con dentro un po' di tutto.

Il campo, allora, si inserisce nel cammino di un gruppo non come un momento a sé stante, ma come parte

integrante del cammino stesso; nella straordinarietà dell'esperienza campo-scuola si può gustare in modo nuovo le cose scoperte e assaggiarne di altre; e tutto questo fra un «prima» e un «dopo».

L'attività estiva non avrà perciò un proprio obiettivo educativo, diverso da quello del cammino di un gruppo ACR, ma sarà *esperienza intensiva e condensata* delle quattro coordinate dell'ACR, rilette nell'ottica della crescita.

È necessario quindi pensare ad un unico obiettivo per l'attività estiva: un obiettivo concretamente tradotto in un itinerario di campo, sulla base di una lettura attenta della realtà dei ragazzi partecipanti e sulla base del cammino di gruppo fatto in parrocchia.

L'ESPERIENZA

Nella nostra proposta educativa facciamo la scelta dell'esperienza: dentro queste parole non mettiamo solo la scelta di un ritrovato metodologico che fa più presa sui ragazzi; ci mettiamo una serie di intuizioni dell'Associazione ben più importanti.

Ciò che vogliamo proporre è un'*esperienza globale*, che coinvolga cioè il ragazzo nella sua globalità (emotività, razionalità, corporeità). Spesso le esperienze che inventiamo prendono in considerazione solo uno degli aspetti di una persona, con dei rischi cui intendiamo sfuggire:

— quando si sottolinea l'aspetto razionale, allora si giunge solo a «conclusioni di cervello», di tipo un po' scolasti-

co, valide per i buoni propositi o per i soliti discorsi da fare davanti all'educatore;

— quando si sottolinea l'aspetto emotivo, allora ci si fa inghiottire dall'esperienza stessa senza prenderla in mano, riducendola a uno stato d'animo legato magari a un fatto o a una situazione particolare.

Di fronte a questi interventi è allora facile ritenersi soddisfatti se i ragazzi hanno parlato tutti o se c'è stata qualche lacrima o qualche voce commossa dalla gioia. La verifica deve fare i conti piuttosto con gli atteggiamenti assunti dai ragazzi, tenendo presente che un campo non basta per maturare un atteggiamento, ma deve bastare per inne-

scare dei cambiamenti, delle domande o delle risposte; e questo succede se «testa e cuore» si incontrano.

Un altro aspetto è la dimensione corporea; di per sé è già sbagliato considerarlo «un altro aspetto». Ciò merita una precisazione.

Per i preadolescenti, nel pensare all'esperienza, la dimensione corporea non va sottovalutata, e non va neppure ridotta ad attività del corpo: si tratta invece di un canale privilegiato (ma problematico) tramite il quale il soggetto entra in contatto e si mette in relazione con gli altri e con ciò che lo circonda. Pensare all'esperienza in questo modo, vuol dire avere una visione globale dell'intervento educativo che decidiamo di fare.

Tutto questo non si concretizza nel pensare semplicemente a una serie di attività da fare con i ragazzi per sviluppare un determinato argomento (vedi i rischi di prima). Le attività possono però diventare esperienza solo *se testa, cuore e gambe fanno continuamente sintesi*.

Questo è necessario per possedere l'esperienza.

Ciascun ragazzo deve essere aiutato a prenderla in mano, senza farsela scivolare via (come succede nelle attività), senza lasciarla affogare nei tumulti emotivi; a giudicarla criticamente con le proprie parole e non con quelle che i vari adulti gli mettono in bocca.

Solo così l'esperienza non rischia di essere un qualcosa strettamente legato a un momento o a un argomento, ma rimanda a qualcosa di più grande che supera l'attività.

Da tutto questo si può concludere che il campo stesso è esperienza: non ci sono momenti educativi e altri no. È necessario che ogni educatore, che sceglie di vivere l'esperienza di campo con i ragazzi, si ponga in un atteggiamento costante di autenticità senza sdoppiamenti della persona; questo è possibile solo se l'educatore decide di farsi interpellare in prima persona dall'itinerario che ha scelto di proporre ai ragazzi. Non sarà quindi un accompagnatore o

uno che propone attività, un estraneo all'esperienza, ma un giovane (o un adulto) che condivide l'esperienza stessa, senza scordare di averla in sé simbolizzata come pezzo di storia già da tempo vissuta e, in parte, nuovamente da rivivere.

Un linguaggio per comunicare

Il campo è fondamentalmente un'esperienza di comunicazione: a volte, nonostante gli sforzi, c'è la difficoltà di sintonizzarsi, ragazzi ed educatori, su una stessa lunghezza d'onda.

Di primaria importanza quindi è la scelta di un linguaggio che permetta una maggiore comunicazione; un linguaggio che, al di là delle parole, porti con sé significati profondi.

Spesso le nostre parole non hanno più significato per i ragazzi, rimangono solo componenti di un discorso. Cerchiamo quindi di studiare delle proposte che facciano uso di un linguaggio fantastico per i più piccoli, e di un linguaggio simbolico per i più grandi. Non per «estetica», ma per superare le barriere di preconcetti, per coinvolgere di più i ragazzi nella loro capacità creativa; per evocare, tramite simboli, significati più grandi che superano il linguaggio stesso.

La qualificazione associativa

Questo aspetto è di per sé già presente nella scelta dei punti, quasi dei «chiodi», da noi indicati. La qualificazione associativa non può rimanere solo principio ideale; deve esprimersi anche nella scelta dell'obiettivo, nelle scelte concrete che derivano dai «chiodi», nei contenuti, nel mantenere l'attenzione non solo al singolo ma anche al gruppo in cui il ragazzo è inserito, nello stile di vita, compresa quella notturna del campo, nella proposta di impegno del dopo-campo.

ALLA RICERCA DELL'OBBIETTIVO: UNA RIFLESSIONE DA CONTINUARE

Presentiamo ora l'obiettivo del campo illustrato qui di fianco, che vuole evidenziare il cammino fatto dal gruppo degli animatori per giungere alla sua piena formulazione.

Ci sembra importante descrivere il processo che abbiamo voluto mettere in atto, dando il via a una riflessione che non è finalizzata esclusivamente al campo estivo.

Questi i punti di riferimento da cui ci siamo mossi: il mondo dei *destinatari* con l'evento della crescita quale tema generatore; il riferimento al *contesto* socio-culturale entro cui tale esperienza si colloca ed i processi di inculturazione ivi in atto; la *domanda educativa* emergente ai nostri occhi di educatori; il *confronto* con la proposta ecclesiale ed associativa; la *risonanza* nel gruppo di educatori.

Una parola risuona subito all'orecchio: *la crescita*.

Prima di iniziare a parlarne, preferiamo precisare bene tre cose.

Scegliamo la crescita:

— non per scopo semplicemente strumentale, come se fosse il tallone d'Achille dei preadolescenti, sul quale far leva per proporre ciò che ci sembra importante;

— non per fornire delle soluzioni già pronte ai problemi che la crescita porta con sé (partendo magari da questa convinzione: c'è chi propone ai giovani identità forti; noi che ci occupiamo di ragazzi facciamo la stessa cosa, ma rendendola più adatta alla loro età: proponiamo «identificazioni forti» facendole passare come crescita);

— non per mancata accoglienza della condizione del ragazzo, come se con questo insistere così tanto sulla crescita ci interessasse soprattutto il *dopo* e non il *durante*; non consideriamo la crescita, il cambiamento che deve caratterizzare la vita di un ragazzo, come fatto puramente funzionale al momen-

to seguente.

Scegliamo la crescita come esperienza concreta di vita, di gioia e di sofferenza per un preadolescente, come esperienza graduale del «seme che muore» per dare molti frutti; alcuni possono già maturare nel presente, non solo nel futuro.

Siamo convinti che il Signore sta dentro questa crescita, non fuori ad aspettare che prima o poi sia finita. Aiutare ogni ragazzo a scoprire questo, è ciò che ci sta a cuore.

Non si tratta quindi di una scelta casuale fra un ventaglio di svariate possibilità: è il tentativo di tradurre ancora più a misura di preadolescente le quattro mete del progetto ACR.

Confronto con le mete dell'ACR

Proviamo a ripercorrere l'obiettivo.

1. *Educare alla responsabilità* (meta del progetto associativo) cioè «*Accogliere in prima persona l'esperienza della crescita come avventura misteriosa*», per noi significa:

— aiutare il preadolescente a scoprirsi in crescita;

— aiutarlo a vivere questa sua condizione come un'avventura che lo riguarda personalmente e della quale deve divenire sempre più responsabile;

Per essere avventura misteriosa è necessario aiutarlo a liberarla da tutto ciò che la vuole incanalare verso proposte preconfezionate, liberarla dalle paure nascoste e dalla voglia un po' subdola di rimanere tranquillamente bambini.

È avventura misteriosa «quando il non sapere come andrà a finire» fa parte del gioco. Quando c'è da provare per saperne di più; c'è da uscire dal calduccio del nido familiare per imparare ad avventurarsi un po' più in là.

VERSO L'OBIETTIVO

Formulazione: Educare il preadolescente ad accogliere in prima persona (responsabilità) l'esperienza della crescita come avventura misteriosa da interpretare in compagnia degli altri (solidarietà-dono-ecclesialità) e di Gesù).

Esperienze tipiche del preadolescente	Domanda di vita alla base di queste esperienze	Svilupo di tali esperienze nella socio-cultura nella esperienza ecclesiale e associativa	Risonanza di fede nell'esperienza dell'animatore
<ul style="list-style-type: none"> — Ricerca di sé, come ricerca di un «io» stabile al di là dei cambiamenti. 	<p>Bisogno di identità, di crescita, di organizzazione.</p>	<p>La cultura attuale propone modelli caratterizzati più dall'apparire che dall'essere.</p>	<p>(Spazio riservato all'animatore).</p>
<ul style="list-style-type: none"> — Ricerca dei coetanei e di un gruppo cui appartenere. 	<p>Apertura agli altri non solo per finalità egocentriche ma altruistiche: amicizia.</p>	<p>Non aiuta ad essere se stessi, ma propone un'identità precostituita, un look per sembrare qualcuno.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> — Necessità di accettarsi, soprattutto come corpo che cresce e si trasforma. 	<p>Bisogno di accettarsi e di sopportare il disagio del cambio veloce.</p>	<p>Offre possibilità di incontro informali e di massa, presenta un'idea di gruppo che non esprime tanto il crescere quanto l'usarsi.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> — Ricerca di autonomia dalla famiglia e di riconoscimento del diventare grande. 	<p>Bisogno di essere riconosciuto, valorizzato, trattato da grande.</p>	<p>La moda: l'essere come tutti per essere accettati da tutti.</p>	
<ul style="list-style-type: none"> — Esperienza della sessualità in sviluppo e difficoltà ad autogestirla. — Volere tutto ciò che il mercato offre e gli altri hanno, per sentirsi uguale agli altri e accettato. 		<p>Essere se stessi, riconoscersi in Cristo.</p> <p>Scoprire che si è come Dio ci vuole, in quanto irripetibili, unici, voluti da Lui. Essere comunità, un «gruppo più» che è crescere insieme e condivisione.</p>	

Educare alla responsabilità è, in altre parole, educare al non lasciare vivere, al non lasciare trasformare da altri la propria avventura misteriosa in un viaggio organizzato. È educare all'essere protagonisti della propria crescita («accogliere in prima persona», come abbiamo scritto nel nostro obiettivo), protagonisti ma non eroi solitari.

2. *Educare al dono di sé, cioè «Il cammino della crescita è da intraprendere in compagnia degli altri».* Anche se i ragazzi stanno volentieri insieme, non è così scontata l'apertura agli altri come persone con cui condividere la propria crescita; è necessario orientare l'innato bisogno di amicizia, alla scoperta che il crescere non è un processo solitario ma inizia all'interno di un «noi».

Educare al dono di sé significa aiutare il ragazzo a uscire dal proprio piccolo mondo, per aprirsi al bisogno dell'altro come compagno di strada a cui chiedere aiuto, con cui crescere insieme, accettando di mettere in gioco se stesso per scoprire i propri doni e metterli a disposizione degli altri. Significa iniziare a superare il proprio egocentrismo accogliendo le diversità dell'altro, con i suoi bisogni e desideri, per crescere «con», per essere «per».

3. *Educare a vivere la Chiesa, cioè «Abilitarli a costruirsi in compagnia degli altri».*

Con la parola «altri» non intendiamo solo i coetanei, ma anche il mondo adulto e giovane con cui il ragazzo ha a che fare: la famiglia, l'educatore, il sacerdote, un amico più grande, la comunità ecclesiale e civile in cui vive.

Anche questi sono compagni di strada, con un ruolo diverso rispetto a quello dei coetanei; si tratta di «compagni» che hanno già concluso la loro avventura nella preadolescenza e ne stanno vivendo un'altra.

Educare il preadolescente ad accogliere i più grandi di lui, in questo modo significa educarlo a cercarsi «compagni autorevoli» che lo possano aiu-

tare nella sua avventura. Significa aprire il ragazzo alla comunità ecclesiale come insieme di persone che possono raccontargli non un'avventura generica, ma la loro avventura con Gesù. Educare a vivere la comunità, significa non solo aprirsi ad essa per trovare «compagni autorevoli» per la propria crescita, ma anche sentirsi coinvolti (naturalmente a misura di ragazzo) nella costruzione della comunità stessa. Il gruppo ACR allora diventa terreno in cui, più da vicino, si fa esperienza di questa realtà: l'educatore è il segno della comunità che aiuta a crescere; il singolo ragazzo è a sua volta, in prima persona e con i coetanei, costruttore di Chiesa, apostolo nel gruppo, fra gli altri coetanei e nella comunità. Crescere significa quindi aprirsi all'altro, al gruppo, a «un gruppo più grande», la Chiesa, a una storia più grande.

4. *Educare al rapporto personale con Cristo, cioè «A intraprendere la crescita in compagnia di Gesù».*

Cristo è presente in mezzo a noi con il suo Spirito per condurci al Padre. Egli ama incontrare ogni uomo che viene a questo mondo, ogni ragazzo, per fargli quei doni che Lui solo può recare.

Il primo incontro si attuò nel Battesimo. Un tale incontro va però scoperto, apprezzato, rinnovato mediante un crescente e cosciente aprirsi a Cristo da parte del ragazzo. Ciò significa aiutare il ragazzo a cogliere nella propria storia i segni della presenza del Cristo, che si fa compagno di strada nell'avventura della crescita, il Signore che non aspetta al varco ma cammina «con».

Se siamo convinti di questo, allora la crescita di cui tanto parliamo è contemporaneamente cammino di fede in cui è possibile incontrare davvero il Signore nella parola, nelle proprie paure, inquietudini, nella voglia di fare, nei propri sogni, nei sacramenti, nella liturgia, nella preghiera, nei coetanei e nei più grandi che raccontano di Lui, negli avvenimenti.

Uno zaino per la foresta: «il campo»

Prima giornata SUL RECINTO, IN BILICO TRA IL VILLAGGIO E LA FORESTA

Ieron era un piccolo villaggio tranquillo, circondato in ogni parte da un recinto che separava il paese dalla foresta vicina.

Tutti lì si conoscevano: ognuno sapeva bene con chi gli piaceva stare e con chi no, ...cosa doveva fare ad ogni ora del giorno.

Il paese non era molto grande; ogni strada aveva un nome e tutti sapevano dove portava... per questo il paese sembrava ancora più piccolo.

C'era cibo a sufficienza, non mancava neppure il legname per il riscaldamento.

Rimaneva però nel cuore degli abitanti di Ieron la curiosità e la voglia di scoprire cosa c'era dentro la foresta, ma erano molto pochi quelli che avevano avuto il coraggio di addentrarsi fra gli alberi e i cespugli. Infatti anche quando era necessario far provviste di legname, rimanevano sempre ai bordi del bosco.

Si diceva in giro che qualcuno l'avesse attraversata... ma pochi ci credevano.

C'era un ragazzo di nome Tain, questo era il nome che al villaggio gli avevano dato: nella lingua del posto significava «Cavallo selvaggio».

Era fra i più giovani.

Da un po' di tempo, Tain non era molto simpatico alla gente del luogo: si comportava in modo strano.

Chi aveva a che fare con lui, doveva ripetere in continuazione le stesse cose: «Sta' fermo! ...La fai finita? ...Lo avevi promesso...!».

E la risposta che Tain pen-

sava o che diceva a voce bassa (o urlava!), era sempre la stessa: «Uffa!».

Ogni tanto passava qualche ora del pomeriggio ai bordi del villaggio, a cavalcioni dello steccato, cercando di intravedere qualche cosa dentro quella misteriosa macchia verde...

Si sognava dentro la foresta, finalmente libero..., libero di muoversi, di strappare i rami per farsi una capanna...

Poi si immaginava avventuriero senza paura, capace di colpire con la sua freccia qualsiasi cosa a notevole distanza, senza sbagliare mai.

Nessuno aveva più niente da rimproverargli, nessuno lo prendeva in giro, neppure Uan (un suo amico); anzi, lui lo ammirava e voleva stare sempre con Tain!

Tain si vergognava un po' di questi sogni, non li raccontava a nessuno.

Quando vedeva i suoi amici di scuola, parlava piuttosto di come era noioso quel villaggio; a volte diceva che gli sarebbe piaciuto andarsene.

Alcuni lo prendevano in giro: «Eppure Tain sei scemo! Non è male questo posto, basta imparare a viverci. Se dai retta a quello che dicono i più grandi di te, ti considereranno un 'bravo ragazzo'... diventerai loro simpatico... e sei a posto! Poi tu, di nascosto, puoi fare sempre quello che ti pare... e avere nello stesso tempo una vita tranquilla!».

Altri invece gli davano ragione; con questi Tain si trovava spesso: c'era Nive e

Miara, poi Uan e, a volte, uno strano personaggio del villaggio, di nome Emanù.

Tain decise di parlare con loro del suo progetto: la fuga dal paese.

Ne discussero a lungo: per una settimana si videro tutti i giorni per mettere a punto la strategia per la partenza; nessuno li doveva scoprire. Alla fine presero la decisione: il giorno dopo, appuntamento all'ora sesta dopo il tramonto, al vecchio mulino (la zona più vicina alla foresta). Ognuno doveva portare lo stretto necessario, per non appesantire il viaggio con carico inutile. Non una parola di tutto questo con nessuno!

(prima parte del racconto) Il giorno dopo c'erano tutti.

Tain prendeva in giro Nive per come si era vestita: sembrava che andasse a una festa di compleanno e non in una foresta: «Ma che ti sei messa? hai rubato i vestiti alla tua sorella maggiore?».

Miara aveva portato una pila super-potente che si divertiva a puntare negli occhi di Uan; tutti ridevano e scherzavano. Ognuno era contento di essere lì con gli amici... eppure sentiva dentro di sé la voglia di ritornare a casa.

Nessuno però disse agli altri che aveva un po' paura di quell'avventura!

«Ehi... cosa hai portato, Emanù? Il tuo zaino è il meno pieno di tutti!». Nive, la solita curiosa, aprì lo zaino di Emanù.

«Beh?!... a che serve que-

sta roba?».

E in un batter d'occhio, rovesciò per terra tutto quello che c'era dentro.

Ecco cosa venne fuori dallo zaino di Emanù:

— una lente d'ingrandimento;

— una bussola;

— alcuni fogli di carta, su cui erano state scritte delle canzoni; i fogli erano poi legati da fili metallici di diverso diametro;

— un libro misterioso, molto vecchio, con alcune pagine piegate, altre con degli «orecchi»; la copertina era piena di ditate e di polvere. Era un libro di cui avevano già sentito parlare, ma non l'avevano mai letto (...era troppo noioso per i loro gusti).

«Ma che ce ne facciamo di quelle cianfrusaglie? Non penserai di vivere a 'sbafo' su quello che abbiamo portato noi?». Uan era arrabbia-

tissimo.

Mentre gli altri quattro, stavano raccontandosi quello che ognuno aveva portato, Emanù era riuscito a trovare un pezzo di legno abbastanza lungo e largo ad un'estremità; con il coltellino di Tain, fece una serie di tagli e tacche, fissò i fili metallici che aveva portato con sé, alle due estremità.

«Adesso cosa fai?», gli chiese Tain.

«Guardate un po'!».

Emanù cominciò a pizzicare le corde. Ne venne fuori una musica che invogliava proprio a cantare!

«Allora ragazzi... si va?...

Nive hai rimesso tutto nello zaino?» La ragazza rispose di sí. Si misero in cammino, cantando a voce bassa una di quelle canzoni scritte sui fogli e cominciarono a percorrere la strada che portava verso la foresta.

Arrivati ai primi alberi,

Emanù si fermò:

«Ragazzi, io mi fermo qua!».

«Ma come, non vieni?».

«Ma non mi dire che sei rimasto male, perché ti abbiamo preso in giro per lo zaino?».

«No, niente di tutto questo...anzi, prendete pure il mio zaino! Buona avventura! Può darsi, chissà che un giorno ci rivedremo. Ciao!».

«Addio Emanù!». Nive raccolse lo zaino di Emanù... avrebbe voluto dirgli che se lo poteva anche tenere quello zaino inutile..., ma pensò che era meglio non dire niente.

Un po' delusi, Tain, Nive, Uan e Miara penetrarono nella foresta.

Dopo aver fatto finta di tornare indietro, Emanù ritornò sulle tracce degli amici: aveva infatti deciso di seguirli, ma da lontano... senza farsi vedere.

PRIMA GIORNATA. «SUL RECINTO, IN BILICO TRA IL VILLAGGIO E LA FORESTA»

Sviluppo tematico

«Cosa ci sta succedendo?

C'è qualcosa che non va! Il mondo rassicurante, già organizzato e conosciuto dell'infanzia ci piace, ma non ci soddisfa più: c'è la voglia di provare esperienze nuove, di uscire dal piccolo mondo di Ieron, per buttarsi in una nuova avventura».

Ciò che è necessario far emergere è proprio questa insoddisfazione nel ragazzo («Il vecchio non mi va più, ma ne sento ancora il bisogno. Il nuovo mi attira... ma ne ho anche paura!»).

Questa irrequietezza è il sintomo di qualcosa che sta cambiando; è il segno di un viaggio che sta per cominciare. Naturalmente si può far finta di niente e continuare a vivere nel piccolo villaggio. Oppure ci si può rendere conto che si sta crescendo e cominciare così l'avventura in una foresta misteriosa: la crescita.

Non si è soli; ci sono altri che vivono in questa irrequietezza: sono gli amici che danno coraggio, ma che fanno anche paura; c'è Emanù, un tipo strano e affascinante, che sembra misteriosamente inutile (è Gesù di Nazareth in senso ampio, e l'educatore nelle prime battute della vita di gruppo).

Esperienza e attività

La partenza per il campo

L'esperienza di realizzazione del campo è già un partire da un ambiente e da persone conosciute, verso un qualcosa di nuovo, di misterioso, di imprevedibile. Si sa quello che si lascia: le comodità, gli orari, la vita confezionata..., ma non quello che si troverà, anche se ci si mette tutto l'impegno per progettarlo.

Per sottolineare tutto questo proponiamo:

□ *L'ultimo incontro prima del campo.* Ci si ritrova in gruppo, si comunicano le modalità della partenza, la meta, le finalità dell'esperienza, si tira giù insieme l'elenco delle cose, dei materiali, dei viveri che occorrerà portarsi dietro, magari affidando a sottogruppi diversi tutto il problema dell'organizzazione.

Si tratta di un'impresa da progettare insieme, e di certo ci saranno volute diverse riunioni per smuovere il tutto e rendere possibile il sogno di un'avventura.

Poi, sistemate le cose più immediate, il gruppo si concentra attorno alla narrazione (drammatizzata naturalmente nella forma più opportuna della prima parte della storia (fino all'appuntamento).

Al termine a ciascun ragazzo viene consegnato un messaggio, scritto in un codice segreto, con su scritto:

«Anche tu devi partire con Tain per attraversare la foresta e raggiungere un paese lontano; porta con te l'elenco delle cose «indispensabili» che metteresti nello zaino. Anzi, aggiungile a tutto quello che finora hai sistemato nel tuo zaino, e portale al campo, senza farne parola con alcuno».

□ *La partenza per il campo* avviene secondo le modalità previste dal gruppo organizzatore, ma senza che ognuno riveli ad altri il «bagaglio speciale» da lui prescelto.

Seguirà con molta avventura e allegria la sistemazione al campo, quindi ci si riunirà per il primo incontro al campo: l'incontro dell'inventario.

L'inventario degli zaini

Il primo momento di gruppo al campo sarà appunto dedicato all'apertura degli zaini, all'inventario e al confronto.

Ogni ragazzo sarà invitato a portare in gruppo il proprio zaino contenente i pezzi del «bagaglio speciale» per l'attraversamento della foresta, secondo le indicazioni del messaggio segreto in codice. La riunione si svolgerà a partire dalla presentazione che ognuno farà di sé, attraverso l'inventario del proprio bagaglio. Tutti gli oggetti portati al campo verranno inventariati su una grande lista comune appesa alle pareti.

Il secondo momento dell'incontro infatti prevede l'individuazione di un «bagaglio essenziale» da parte di tutto il gruppo. Per realizzare questa convergenza verso l'essenziale si può utilizzare, modificandola a piacimento, la tecnica dell'«inondazione» (riportata in Jelfs, *Tecniche di animazione*, Torino 1986, pp. 61 e ss).

Attraverso questo lavoro di contrattazione e condivisione, il gruppo giunge a definire il proprio bagaglio, tentando di cogliere il significato simbolico degli oggetti prescelti.

Il terzo momento sarà costituito dalla *narrazione* della seconda parte del racconto della partenza, a cui potrà seguire un momento di ricerca di gruppo intorno al significato e alla possibile funzione di quegli strani oggetti che formano l'originale bagaglio di Emanù.

Riflessioni per leggere l'esperienza

Su di un notes appositamente preparato e consegnato ad ogni partecipante al campo, ci sarà una pagina dedicata alle annotazioni personali, contenente domande del seguente tono:

- Quando devi partire per un viaggio lungo e misterioso, cosa provi?
- A cosa pensi di più?
- Con chi vorresti fare quel viaggio?
- Rifletti sulle cose che hai portato: quale significato avevano per te? Ti sembrano utili? Confrontale con quelle scelte da tutto il gruppo e con quelle più misteriose di Emanù. Ti manca qualcosa?

Celebrazione dell'esperienza

La celebrazione simbolica dell'esperienza della partenza consisterà nella «consegna dello zaino»

I segni: uno zaino grande, sull'altare costruito dal gruppo, con dentro le stesse cose che sono nello zaino di Emanù.

Intorno allo zaino vengono disposti in cerchio gli zaini di ciascun ragazzo.

Lo zaino grande contiene anche i sussidi da consegnare ai ragazzi durante la celebrazione.

In modo solenne l'animatore del campo consegna a ciascun ragazzo il proprio zaino con dentro il sussidio, simbolo dello zaino di Emanù.

Per approfondire l'esperienza a confronto con...

Vengono individuati alcuni riferimenti biblici e catechistici, per favorire in gruppo l'approfondimento del senso dell'esperienza intrapresa come «chiamata» e decisione per l'avventura della vita.

- Abramo e la sua avventura: *Gen* 12, 1-9.
- In bilico come Zaccheo: *Lc* 19, 1-10.
- Vivere è crescere: *CdR1*, pp. 12-13.
- Tonino Lasconi, *Talita kum/1*, cap. 2, AVE, Roma 1987.

Seconda giornata UN CORPO COME SEGNAPASSO

Ormai era già l'alba... la luce filtrava fra gli alberi. Avevano camminato da diverse ore.

«Perché non ci fermiamo un po', sono stanca!» disse ad un tratto Miara.

«Ecco, ci siamo, cominciano le lamentele!» risposero in coro Uan e Tain.

«Lamentele! Parlano quelli che sembrano due imbecilli spinti dal vento!» rispose un po' acida Nive.

A Nive piaceva Tain, ma tutte le volte che aveva a che

fare con lui, finiva per comportarsi in modo così antipatico che, a volte, si sarebbe mangiata la lingua.

«Zittiti!», urlò Uan. «Sentite! laggiù sembra che ci sia un rumore d'acqua, forse un ruscello».

Corsero tutti in quella direzione. Tain non era capace di correre. Tain non era mai stato un asso nella corsa e, infatti, arrivò per ultimo, tutto trafelato.

«Dai polentone!», gridò Uan.

«Guarda che bello!».

C'era una piccola cascata, l'acqua era pulitissima. Un ramo di un albero si era infilato nel mezzo dello scroscio d'acqua e così venivano fuori schizzi da tutte le parti.

Si scordarono tutti della stanchezza. Tain non era capace di correre, però alla parallele era un asso.

«Ehi, state a vedere!».

Tain corse verso quel ramo strano, ci si aggrappò con le mani e tentò di tirarsi su con i muscoli delle brac-

cia, per mettersi seduto proprio sul ramo; ma il legno era bagnato, una delle mani scivolò e splash, cadde per terra, anzi nell'acqua.

Risata generale.

A peggiorare le cose, fu una scimmia che si aggrappò all'albero e senza difficoltà fece lo stesso esercizio di Tain, riuscendoci perfettamente.

«Brutta scimmiaccia!».

Tain cominciò a rincorrerla: «Adesso ti prendo!». La scimmia scappò velocemente su un albero altissimo.

Tain cominciò ad arrampicarsi per inseguirla.

«Dai Tain», gridavano gli amici, «dai!».

Tain stava salendo sempre più in alto, veloce come uno scoiattolo. Arrivato circa a metà, si fermò per riprendere un po' fiato. Guardò giù.

«Che paura!» pensava; non si era mai arrampicato così in alto.

Arrivò fino alla sommità, ma la scimmia, con un grande salto si attaccò ad una liana e «ciao, ciao!».

Tain era però contento lo stesso: era riuscito a vincere la paura.

«Dai scendi, la scimmia è stata più furba di te!», urlò Miara.

Dopo un po' Tain raggiunse gli amici: si sentiva un eroe.

Cominciarono ad aprire gli zaini.

«Finalmente si mangia!». Si misero seduti dove capitava.

Nive non sapeva come mettersi; se si metteva seduta con le gambe incrociate,

era scomoda; poi la gonna le si alzava continuamente.

Se allungava le gambe, le sembrava di fare la vamp, e poi aveva l'impressione che Tain non le togliesse mai gli occhi di dosso.

Man mano che il tempo passava, Nive si sentiva sempre di più arrossire. Mangiò in fretta e furia e si alzò con la scusa di andare a riempire la borraccia. «Accidenti - pensò - perché mi sono vestita in questo modo?».

Miara guardava l'amica mentre si allontanava.

A lei nessuno riservava tutta questa attenzione, anzi, spesso la prendevano in giro chiamandola: «Mia-racchia».

Emanù... (vi ricordate di lui?) sapeva che prima o poi sarebbero successe queste cose strane; lasciò loro, nello zaino, un messaggio a proposito «dello spirito di corpo matto».

«Ehi, ragazzi... sta cominciando a piovere! Uff!!!».

«Scappiamo sotto quell'albero!».

«E adesso?»

«Non possiamo fermarci ancora! Siamo troppo vicini al paese!».

Si misero in cammino.

Camminarono a lungo, forse tre ore. Tain non ce la faceva più. Nive piangeva, cercando di non farsene accorgere.

«Non usciremo mai da questa foresta!».

Tain ruppe il silenzio: «Non sappiamo neppure se la direzione che abbiamo preso è quella giusta. Era meglio leron. Invece siamo

qui a marcire in questa maledetta foresta!».

Nive si fermò.

«Beh! Cominci già a fermarti?», le urlò Tain.

«Sto male».

Nive era bianca come un cencio: «Io da qui non mi muovo».

Niara si accostò all'amica e cominciarono a parlare sottovoce.

«Ma che hai Nive?», chiese Tain.

«Niente!», rispose scocciata Nive e continuò con lo stesso tono: «Lasciatemi in pace, andate, andate!!».

Tain si girò: «Cose di donne?».

Era una frase che aveva sentito dire dai suoi amici più grandi... ma non sapeva cosa volesse dire di preciso; avrebbe voluto chiedere a Uan che cosa fosse quel «cose di donne», ma Uan, alla battuta, si era messo a ridere e così anche Tain si mise a ridere. Nive diventò rossa come un peperone, lei avrebbe voluti strozzare tutti e due! Ad un tratto sentirono uno scricchiolio di rami.

Sembravano dei passi. «Uah!, aiuto! Guardate là!».

Uno strano animale li stava osservando. «Scappiamo, ho paura!».

«Dai, di qua. Buttiamogli qualcosa da mangiare, così abbiamo più tempo per fuggire!».

Si misero a correre.

Dopo un bel po'...

«Fermatevi, non ce la faccio più!», era Nive.

Si fermarono. Tain guardò Nive: «Scusa per ciò che ho detto prima. Cosa possiamo fare per te?».

SECONDA GIORNATA. **«UN CORPO COME SEGNAPASSO»**

Sviluppo tematico

Le trasformazioni che avvengono nel nostro corpo, l'energia esplosiva che brucia dentro le braccia e le gambe, i movimenti sCOORDINATI, sono segni di crescita:

stiamo crescendo con il corpo. Esso manifesta all'esterno, in maniera visibile, ciò che accade in ognuno. Siamo curiosi ed intimoriti, e ci vergogniamo per ciò che succede dentro di noi e all'esterno di noi. Proviamo a stupirci nello scoprire il senso di queste trasformazioni: l'essere uomo e donna.

Crescere vuole dire mettere alla prova il proprio corpo, per saggiare le proprie capacità, la forza, le abilità; per scoprirne di nuove, per migliorarle.

Accogliere il corpo come un corpo in crescita non riguarda solo il singolo. Bisogna accogliere così anche il corpo dei coetanei, un corpo con dei bisogni, disagi e aspetti gradevoli.

Messaggio segreto SPRT D CRP MTT

Nella foresta, aleggia uno spirito strano: si chiama Spirito di Corpo Matto. Questo spirito aveva fatto un corso accelerato di magia, ovviamente al Club degli Spiriti!

Ora il nostro amico aveva un compito ben preciso all'interno della foresta: con le sue magie doveva trasformare dei «bamboccetti» in uomini e donne; infatti quando un ragazzo o una ragazza cominciano a lasciare il villaggio di Ieron, entra in azione e... il loro corpo diventa un po' pazzarello.

Lo «spirito di corpo matto» non era cattivo e neppure pericoloso, solo un po' pasticciatore! Le magie che faceva provocavano effetti diversi sui ragazzi, ed allora lo spirito doveva aggiustare poco per volta le formule magiche, adattandole a quello che succedeva.

Al club degli spiriti, infatti, non gli avevano dato un'unica formula magica che andasse bene per tutti; la cosa non era così semplice come potrebbe sembrare!

Cosa succede nei ragazzi?

Il corpo sembra diventare un po' pazzarello, lo abbiamo già detto; è come se non volesse più rispondere agli ordini o ai desideri di ogni ragazzo.

Se i tuoi desideri dicono: «Voglio fare una faccia da duro», il corpo risponde facendoti fare una figuraccia; oppure, se i desideri dicono: «Come mi piacerebbe colpire l'occhio dei maschiotti!», il corpo si mostra piatto come un'autostrada dritta o, al contrario, con una sovrabbondanza esagerata che non sai neppure tu come amministrare.

Per non parlare poi delle cose nuove che succedono nel corpo e delle sensazioni che il corpo può dare: di tutto questo alcuni si informano di nascosto, altri si vergognano, altri ancora si sentono inferiori perché a loro certe cose non sono ancora successe.

... E tu hai mai avuto a che fare con lo «spirito di corpo matto»?

Esperienza e attività

Prediligiamo due esperienze: quella del mettere alla prova se stessi, coinvolgendo anche il proprio corpo nella fatica e nella resistenza, per conoscersi, scoprire i propri limiti, le diversità fra sé e gli altri.

E poi quella del comunicare ciò che bolle di nascosto dentro di noi. In quanto ad attività faremo ruotare il tutto attorno ad un' «uscita», un po' faticosa (una passeggiata, una scalata...) da fare a gruppi singoli, verso un posto sconosciuto, con una serie di difficoltà-ostacoli da superare lungo il percorso (trovare l'acqua, peso e trasporto del cibo, materiali ingombranti per la cucina, smarrimento del sentiero, meta irraggiungibile...).

Sul posto potranno essere eseguiti una serie di giochi di interazione corporea, proprio per creare occasione di confronto del proprio corpo con il corpo degli altri. Per la scelta di questo tipo di attività rinviamo ai *Mille giochi a schede LDC*, Torino. Invitiamo a scegliere quelli delle categorie: «movimento, abilità e contatto», con particolare riferimento al settore della «motricità»; per esempio: S7 il gioco dei *Ciechi e zoppi*, S9 *Gli uomini più forti del mondo*, S27 *Toro in cerchio* S23 *Guardiani del tesoro*, S79 *Uomo serpente*, S163 *Le cariole*, S139 *Le statue*.

Queste attività dovrebbero favorire l'esperienza e l'emergere delle problematiche presenti nel racconto. Ci saranno brontolii, voglia di fermarsi, proteste, paure più o meno celate, diversi atteggiamenti di rivalità, di accettazione o rifiuto nei confronti dei membri del gruppo, compagni di viaggio o compagni di gioco.

L'uscita dura tutta la giornata, ci si ritroverà tutti insieme per l'eucaristia a fine giornata.

Nel pomeriggio o a fine mattinata, dopo i giochi e un po' di meritato riposo, si curerà come momento importante quello del «cerchio di gruppo», per rivedere al moviola quello che è successo durante la giornata e trovare insieme le risposte ad alcune domande, ma soprattutto per interpretare insieme il messaggio di Emanù.

Strumenti per leggere l'esperienza

— Cosa hai provato in questa esperienza? Descrivi gli entusiasmi, le paure, le emozioni da te vissute.

— Cosa è successo invece dentro il gruppo? Prova a cercarlo insieme con i tuoi compagni.

— Quando il tuo corpo non ti ha permesso di fare quello che tu avresti voluto o desiderato? Racconta...

— Quali sono i cambiamenti più evidenti che hai osservato nel tuo corpo o in quello degli altri?

— Perché ci vergogniamo a parlare di queste cose? Con chi riesci a parlarne tu?

— Hai mai avuto a che fare con lo «spirito di corpo matto»?

— Quale sarà il progetto nascosto dietro questi cambiamenti che avvengono nel nostro corpo?

— Un bel corpo per sé o per gli altri?

Per approfondire l'esperienza a confronto con...

— Il corpo dono di Dio: la creazione dell'uomo e della donna: *Gen* 2, 18-25.

— La lucerna del corpo è l'occhio: *Lc* 11, 32-36.

— Questo è il mio corpo dato per voi: *Lc* 22, 19-20.

— Un corpo abitato dallo Spirito: *Gal* 5, 13-26.

— Uomo o donna, chiamati alla responsabilità: CdR1,99-104;

— *Talita Kum/1*, cap. 9 (o.c.).

Celebrazione dell'esperienza

Un grande cerchio serale può divenire il momento celebrativo e festoso in cui i diversi gruppi comunicano il senso dell'esperienza vissuta.

Sarà importante curare i momenti di canto e danza perché siano davvero espressione altamente coinvolgente il corpo.

Gli stessi messaggi dei lavori di gruppo potranno essere comunicati attraverso l'*expression corporelle*.

Il momento di espressione religiosa, cuore della celebrazione, svilupperà lo stesso tema e privilegerà la stessa preghiera col corpo.

Sarà utile riferimento il libro per la preghiera dei ragazzi: *Ragazzi in preghiera*, LDC, pp. 51-74.

Terza giornata RISPOSTE PER TUTTI I COME: OVVERO... IL MOTORE TRUCCATO

Il giorno dopo erano tutti più riposati; ma il problema rimaneva: Come attraversare la foresta? Come fare? Se qualcuno avesse saputo la strada!

Mentre stavano rimettendosi in cammino, Uan vide venire da lontano due personaggi strani.

«Svelti – disse piano – nascondiamoci!».

«Ehi voi! Venite fuori, siamo amici!».

Uscirono dal nascondiglio.

Uno dei due si avvicinò: «Chi siete?».

I quattro ragazzi dissero i loro nomi, un po' impauriti.

«Ah! – si fece avanti anche l'altro tipo strano – non mi dite che siete di Ieron?».

«Sì», rispose sorpreso Tain.

«Allora, siete qui per attraversare la foresta?».

«Sì, è proprio così. Vi prego, aiutateci, è tanto che camminiamo. Questa foresta è troppo grande per noi!».

Uno dei due continuò: «Via, su, non perdetevi di coraggio, poveri ragazzi! Siete stati proprio fortunati a trovare noi, noi che... possiamo capire i vostri problemi! Vi daremo una mano. Tutti qui ci conoscono perché abbiamo una lunga esperienza in queste cose, tanto è vero che ci chiamano ormai con il nostro soprannome. Io sono 'La volpe' e il mio amico lo chiamano 'Il gatto'».

I ragazzi erano al primo cielo.

«Davvero ci aiuterete? E come?».

Rispose il gatto: «Vi organizzeremo noi il viaggio; vi

diremo qual è la strada giusta. Fidatevi! Chi si è affidato a noi, è rimasto sempre soddisfatto. Domani, proprio di qui, parte il nostro, anzi «il vostro» safari. Vedrete, potrete divertirvi, passare fra le bestie feroci e ...dare una bella lezione allo Spirito di Corpo Matto».

«Lo conoscete anche voi?».

«Ma certo – rispose la volpe – ma ormai noi sappiamo tutti i trucchi per farlo sparire».

«Va bene, ci stiamo», disse Uan facendosi portavoce di tutti gli altri.

«Ricordate però – aggiunse la volpe con tono serio – di seguire sempre le istruzioni e di non fare domande».

Partirono al mattino presto. Il gatto e la volpe vennero vestiti come dei veri e propri avventurieri.

La strada che percorrevano era un sentiero battuto già da molto tempo. Ogni tanto incontravano qualche tigre, due o tre serpenti a sonagli, un puma. I ragazzi si divertivano a turno a metter loro paura: gli animali, già da tempo addomesticati dalla volpe e dal gatto, scappavano spaventati.

Così il viaggio poteva essere emozionante, istruttivo, senza essere pericoloso.

Ogni tanto Tain si fermava a guardare nei dintorni: «Chissà cosa c'è dietro quel cespuglio laggiù? – si chiedeva curioso – si vedono delle foglie con una strana forma!». Ad un certo punto ebbe quasi l'impressione di sentire una di quelle canzoni che cantava Emanù. Si fermò per capire da dove venis-

se.

«Tain, muoviti – urlò il gatto – ti interessa arrivare? E allora non fermarti a guardare di qua e di là, segui il sentiero!».

Dopo un po' fecero la prima sosta: cibo per tutti a volontà.

Si fermarono per riposarsi all'ombra di un enorme baobab. Cominciarono a chiacchierare, e Tain ritornò sull'argomento che lo incuriosiva.

«Allora, come si fa a mettere KO quello 'spirito di corpo matto' che ci fa sentire così goffi e ridicoli?».

La volpe si alzò, andò a prendere il suo zaino, lo aprì e lo rovesciò vicino ai ragazzi.

«E voilà!». Uscirono dallo zaino un centinaio di foto, no, forse di più.

«Guarda, disse Tain, questa è la foto di 'tespiezzon-due'. Che muscoli, che grinta!».

«Ehi, poi c'è 'popperos de foras'!». Nive guardò quella foto attentamente e notò come quella tipa non fosse per niente imbranata.

«C'è anche barbarussa, il 'beccador' del momento! Che sguardo, sembra che mi stia guardando!».

«E poi c'è 'goallit piede magico'!».

«Come sarebbe bello assomigliare a un personaggio di queste foto – soggiunse Miara –, ora ho capito. Ecco il modo per dare una bella lezione allo spirito di corpo matto!».

Il gatto si fece avanti e cominciò a parlare come una persona che di queste cose se ne intendeva: «Brava Mia-

ra, hai scoperto il trucco. Noi sappiamo tutti i segreti per aiutarvi a diventare come uno di loro. Ve li sveleremo».

«Alé!» urlò Nive.

Intanto la volpe si era avvicinata a Tain senza farsene accorgere:

«Ehi Tain, mi sei simpatico, ti voglio svelare subito un segreto». La volpe parlava sottovoce.

«Dimmi», Tain cominciò a incuriosirsi.

«Per riuscire ad assomigliare davvero a quei personaggi, deve sempre dimostrare agli altri che non hai bisogno di nessuno. Se vuoi crescere, devi darti da fare, senza stare ad aspettarli. Anzi... devi fare di tutto, non importa come, per superarli. Ricorda: l'importante è vincere sempre, non partecipar!».

Dopo aver detto questo a Tain, la volpe raggiunse gli

altri membri dell'equipaggio. Tirò fuori dallo zaino un blocchetto di carta e cominciò a fare dei calcoli strani.

«Allora ragazzi, dopo che vi abbiamo aiutato così tanto, è giusto cominciare a pagare tutto questo!».

«Ma come?».

«Dunque, le spese, più il viaggio, più gli extra; ci dovette, beh, facciamo un po' di sconto, ottocento serion».

Il serion era la moneta corrente del luogo.

«Ottocento, serion? Ma voi avevate detto che ci volevate aiutare? Pensavamo che foste degli amici».

«Poche storie ragazzi. Tirate fuori ottocento serion, altrimenti... le cose si mettono male!».

I ragazzi si guardarono velocemente negli occhi e ... come se si fossero messi d'accordo, diedero una spinta alla volpe che inciampò

nel gatto e, guizzando dal sentiero nei cespugli vicini... si misero a correre più che poterono. Il gatto e la volpe, più arrabbiati che mai, li inseguirono.

«Vi prenderemo, non avete scampo!».

Si avvicinavano sempre di più. Ad un tratto Nive ebbe un'idea: «Miara, comincia ad urlare e grida aiuto perché vedi un leone, dai, urla!».

Tu, Uan, fa' una specie di ruggito! Tu, Tain, smuovi le foglie e i cespugli. D'accordo?».

Al tre ognuno fa quello che deve fare: uno, due e tre!».

La volpe e il gatto pensarono che davvero ci fosse un leone (forse perché era tanto che non ne avevano incontrato uno vero), e... scapparono via, pensando che i ragazzi avevano fatto la fine che si erano meritati.

TERZA GIORNATA.

«RISPOSTE PER TUTTI I COME: OVVERO... IL MOTORE TRUCCATO»

Sviluppo tematico

Ci siamo accorti che è difficile e faticoso crescere.

C'è chi ci offre soluzioni facili a tutti i problemi nuovi.

C'è chi ci mostra strade asfaltate e soluzioni confezionate a pronto uso, e chi si propone, per inganno o buona fede, come colui che «ci capisce e sa come si fa».

Tutto si concretizza in modelli da imitare per il loro «look», per certi atteggiamenti disinibiti che vogliono vincere la paura, coprire la vergogna, mascherare l'insicurezza.

È facile cadere nella loro trappola.

Per evitare tutto ciò è necessario allora aprire bene gli occhi, non per condannare a priori tutto ciò che ci circonda, ma per imparare a valutare criticamente ciò che «gatti e volpi di turno» propongono.

Esperienza e attività

Vogliamo far vivere ai ragazzi e ragazze alcune esperienze di affidamento e assunzione di modelli correnti del look, per coglierne i limiti e l'inadeguatezza in rapporto alle loro esigenze più vere.

L'esperienza deve portarli a toccar con mano l'inconsistenza di determinati modelli comportamentali e valoriali di tipo esterioristico e consumistico, che oggi appaiono come i più gettonati dai nuovi adolescenti.

Nell'attività ogni ragazzo e ragazza è invitato a «mettersi addosso» uno dei tanti look che circolano oggi. L'elenco può essere formulato insieme e poi vengono distribuiti i diversi ruoli.

Gioco del look e dei ruoli

Proponiamo inoltre una pagina di diario che, descrivendo i fatti quotidiani della vita di un gruppo, offre parecchi spunti per la individuazione dei look adolescenziali.

Il look deve essere interpretato nei minimi dettagli: dall'abbigliamento al modo di parlare.

Due animatori del campo, in qualità di «gatto e volpe» di turno, vigileranno sulle operazioni di mimetismo.

Si dovrà prevedere un tempo ampio per la discussione di gruppo e la lettura dell'esperienza.

L'utilizzazione in gruppo del *gioco dei ruoli* (pp. 150-155 di Jelfs, o.c.), semplificato, assegnando ad ognuno, a sua insaputa, un ruolo (fissare una fascetta in fronte senza che venga letta dal diretto interessato, con indicato un ruolo da riconoscere da parte degli altri membri) e invitando il gruppo a vivere, in simulazione, una situazione inventata, può rivelarsi un ulteriore momento di presa di coscienza del peso e del disagio di fronte a condizionamenti di ruolo provenienti dall'ambiente.

Naturalmente il gioco deve essere seguito da un lavoro di riflessione e di interpretazione del vissuto.

Strumenti per leggere l'esperienza

- Ti sentivi a tuo agio nel look assegnato?
 - Come sei stato considerato dagli altri? Quali reazioni hanno manifestato verso di te?
 - Come hai considerato gli altri?
 - C'è stato un momento in cui hai rimpianto di essere quello che eri prima di metterti il look?
 - Qual è il prezzo che hai pagato per il tuo look? A cosa hai dovuto rinunciare?
 - Cosa potresti tenere di buono del look che hai affittato? Cosa vorresti assolutamente escludere?
 - Chi si nasconde dietro il gatto e la volpe?
- Alle domande si risponderà prima personalmente e poi in gruppo.

Per approfondire l'esperienza a confronto con...

- Chi è il falso profeta? *Dt* 13, 2-12.
- Anche oggi ci sono guide cieche! *Mt* 23, 1-39.
- Il pastore e il mercenario, da che cosa si riconoscono? *Gv* 10, 1-21.
- Sussidio audiovisivo: *Flash 10*, LDC. E in particolare: *X-story/1 Mister tram-poli. Via le maschere!*, in NPG 4/86, pp. 78 e ss.

Celebrazione dell'esperienza

Sugeriamo di riprendere e rielaborare una celebrazione battesimale.

Per il gioco dei simboli: il lavarsi la faccia, il togliersi la maschera...: un volto nuovo fatto a immagine e somiglianza di Dio, il volto di Gesù.

Dal diario di... SIAMO FATTI COSÌ

Caro diario...

oggi al gruppo c'erano proprio tutti: c'era Angelo, detto «la lince», che ha dodici anni ed è una sorta di «pecora nera» perché non sta mai fermo, e se c'è confusione la colpa è sempre sua.

Sapessi quanti moccoli ha tirato Antonio, l'animatore! Se l'avesse sentito don Pallino – diminutivo di don Pallone, perché il nostro prete è un po' ciiccio e poi gioca sempre al pallone – l'avrebbe sicuramente scomunicato a suon di candelieri.

C'era anche Davide, il secchione, quello intelligente che a scuola è il primo della classe senza nemmeno studiare tanto.

Non poteva mancare la mia migliore amica, Sonia. Poveretta, la chiamano «la suocera» i maschi, perché, così dicono, la vuole vinta sempre lei: ha sempre il commento giusto al posto sbagliato.

eri Sonia ha litigato con Natascia, che si sta preparando per le olimpiadi, perché, secondo lei, si dà troppe arie. Ha in testa solo e soltanto la ginnastica artistica e... quel biondone di Alex.

Già, Alex... Non te l'ho mai presentato, vero?

È detto «il beccaccino», per la sua fama di divo del cinema, con quegli occhioni azzurri e quei muscoli che si fa in palestra! Veste le marche più in voga, ed è il più gettonato in discoteca.

Ma non sa che Natascia va matta per lui e, a dir la verità... un po' anch'io!

Tanto per cambiare, Antonio ha fatto fare il cartellone quasi completamente a Tania, «la santarella». È la coccolina dell'animatore, per non parlare di don Pallino che, minimo, l'ha già scritturato in qualche convento di quelli dove si prega a vita.

Oggi ho potuto fare una romanzina anche a Michele, «il volpino» del gruppo, perché è arrivato col motorino tutto scassato di suo zio. Non ha ancora quattordici anni, ma a lui non importa. Ciò che conta è conquistare il cuore delle ragazze... tra le quali anch'io.

Ma tanto a me, di quel giocherellone lì proprio non mi interessa un tubo!

È uno di quelli furbi: non studia quasi mai, ma in un modo o nell'altro, riesce quasi sempre a farsi fare il compito da qualcuno!

Senza contare che poi glielo fanno sbagliato, per questo è già stato bocciato un anno.

Sai, caro diario, io non sono per niente contenta di Mariella. Tiene un muso che le arriva ai piedi! L'ho salutata per benino, e lei... neanche ciao.

Ma che le avrò fatto? Non per nulla la chiamano «Mary la musa»!

Buona notte, caro diario, e spero di sognare...

Quarta giornata IL LIMITE: OVVERO IL MOTORE GRIPPATO

«L'abbiamo scampata!» disse Nive, tirando un sospiro di sollievo.

«Che idea geniale che hai avuto!».

«Adesso come si fa?», chiese Miara al gruppo.

Tain si ricordò improvvisamente le parole della volpe; ci pensò un po' su e poi disse agli amici: «È inutile stare tutti insieme! lo voglio andarmene per conto mio, da solo; ormai dopo le cose che ho imparato con quei due tipi strani, non ho più bisogno di voi!».

«Ma...» lo interruppe Nive. «Ho deciso!». Tain scappò via di corsa, senza voltarsi indietro. Nel correre via non si accorse che si era portato dietro lo zaino di Emanù.

Durante il percorso, si erano messi d'accordo di portare lo zaino in più a turno, un po' per uno; quella volta era toccato a lui.

«Finalmente solo! Che credono quelli là, che io sia un fifone? Adesso io trovo la strada e poi magari ritorno a cercarli per insegnargliela, ovviamente a caro prezzo. Uan finirà così di prendermi in giro, anzi, mi dovrà seguire passo passo come un cagnolino. Bene, mettiamoci in cammino».

Tain decise di andare sempre in una direzione, e così camminò per diverse ore.

«Chissà quanta strada ho fatto? Forse dieci chilometri; devo essere a buon punto!».

Man mano che camminava però il posto cominciava a diventargli familiare.

«Ma qui ci sono passato prima? Invece di andare avanti, vuoi vedere che sono tornato indietro? Uffa! Accidentaccio!».

Si riposò un po'.

«Riproviamo! Stavolta metterò dei segnali lungo il sentiero».

Si tolse la camicia e la strappò in modo da fare diverse fettucce, per segnare il percorso. Si rimise in cam-

mino per un'altra direzione.

Dopo poco si accorse che la foresta stava diventando sempre più fitta, tanto che era impossibile passarci.

«No, di qua non si passa!».

Tain cominciò ad avere un po' di paura. Cambiò ancora direzione, ma... si rese conto che stava ritornando nel punto in cui aveva lasciato gli amici.

Sembrava che la foresta lo volesse imprigionare per sempre lì.

Non ce la faceva proprio più. All'improvviso cominciò a prendere a calci un grosso albero che sembrava guardarlo minaccioso, e urlava a più non posso: «Maledetta foresta!!!». Quindi continuò a voce bassa: «Perché non ci riesco, perché? Perché sono solo capace di essere preso in giro? Polentone... polentone, polentone!».

E mentre diceva così, Tain faceva con la voce l'imitazione di Uan.

«Perché non posso vincere mai, almeno una volta?», e continuava a tirare calci sempre più forte.

Gli sembrava che tutta la foresta, compreso quell'immenso albero, lo stessero guardando e ridessero di lui; poi si immaginava Uan, Miara e Nive con il gatto e la volpe; li vedeva nascosti fra i cespugli, che ridevano a crepapelle alle sue spalle.

Avrebbe voluto tirare calci a tutto quello che gli stava vicino, e prendere di mira anche lo zaino di Emanù.

«Emanù», pensò improvvisamente. C'era una sola persona che non l'avrebbe mai preso in giro: quella era Emanù. Ma chissà dov'era? Tain cominciò ad urlare fra le lacrime: «Emanù, Emanù, aiutami!». Aveva la netta sensazione di urlare a vuoto, eppure continuava a chiamarlo sempre più forte.

Dopo un po' prese a cantare una di quelle canzoni di Emanù, quasi per sentirsi più vicino l'amico e per cal-

marsi.

«Tain, dove sei?».

«Emanù! Ma... sei tu? Sono qui».

«Dove?».

Tain si alzò di corsa e cominciò a guardarsi intorno.

Sulla sinistra sentì dei rumori e corse da quella parte.

Vide l'amico. Si corsero incontro. Si abbracciarono forte, stettero così per qualche minuto senza dire niente.

Dopo, Tain, quasi come una dinamite, scoppiò in lacrime.

«Perché, Emanù, non riesco ad uscire da questa trappola di alberi? Perché non riesco mai a fare quello che sanno fare gli altri! Sono stanco di essere sempre preso in giro!».

«Macché trappola! Sei tu che ti vuoi intrappolare, da solo!» gli rispose Emanù.

Tain lo guardò, come per dire: «Ci risiamo con le tue parole misteriose».

«Adesso ti spiego» continuò Emanù. «È vera quella voce che gira in paese. Io conosco bene questa foresta, e l'ho anche attraversata!».

«Come, allora dimmi come si fa? In quale direzione devo andare?».

«Questa foresta è misteriosa. Non c'è una strada migliore per tutti, anzi. Sta in guardia da chi dice di sapere qual è la strada migliore per te».

«Ma come, ma cosa dici?».

Emanù continuò: «Ogni ragazzo che decide di iniziare questa avventura, deve tracciarsi il sentiero; solo così è possibile attraversarla! Nessuno può dire qual è il sentiero di Tain; solo tu lo puoi scoprire».

«Ma io come faccio?».

Emanù si alzò, vide il suo zaino vicino a quello di Tain.

«Guarda un po' dove è finito il mio zaino!».

Lo prese e lo riconsegnò a Tain: «Qui dentro ci sono de-

gli strumenti che ti aiuteranno».

«Perché prima dicevi che mi sono intrappolato da solo?» lo interruppe Tain.

L'amico fece finta di cambiare discorso: «Quelle cose strane che sono nel mio zaino sono un po' misteriose; le ho scelte apposta! Da soli è

infatti molto difficile capire a cosa servono e come usarle. Se ci si mette insieme, con i vari compagni d'avventura, allora si possono scoprire un sacco di cose. Sai, io non sono molto d'accordo con quello che pensa la volpe!».

«La volpe? Ma come fai a ... allora tu...?».

«Ciao Tain, io ti devo lasciare... ma non ti abbandonerò nei guai. Anche se non mi vedi, non sono lontano. Forse ogni tanto ti capiterà di sentire una delle mie canzoni. Guarda nello zaino, troverai delle indicazioni importanti. Ciaoooo!». Emanù si allontanò di corsa.

QUARTA GIORNATA.

«IL LIMITE: OVVERO IL MOTORE GRIPPATO»

Sviluppo tematico

Crescere significa anche fare l'esperienza del limite, del fallimento, dell'insuccesso, del non farcela fino a dove si vorrebbe.

I sogni, quelli di Tain sulla palizzata di Ieron, si scontrano prepotentemente con la realtà.

Dall'esito di questo scontro necessario e vitale nascono i momenti in cui con maggior intensità si «decide di crescere».

È necessario allora scoprire e accogliere i propri limiti, chiamarli per nome, riconoscerli non come condanna ma come incrinatura delle maschere di spavalderia e di autosufficienza che ci siamo costruite.

Scoprire il limite vuol dire cominciare a scoprire nella verità chi siamo fino in fondo. Vuol dire uscire dal proprio piccolo mondo per aprirsi agli altri, per tendere una mano, per chiedere aiuto e per aiutare.

Esperienza e attività

Nell'attività di questa giornata intendiamo condurre i ragazzi a vivere intensamente un'esperienza del proprio limite per comprenderla come esperienza di apertura, anziché di chiusura, per invocare aiuto e uscire dalla propria solidutina. Ci sono altri intorno a cui non possiamo fare a meno di affidarci e di consegnarci dentro una fiducia grande.

Gli altri poi non saranno la garanzia assoluta della nostra fiducia, per cui insieme non si potrà fare a meno di aprirsi e invocare «un di più» a cui affidarsi nel limite invalicabile.

Le attività si potranno sviluppare nel seguente ordine:

durante la mattinata proponiamo un gioco da far fare a ciascun ragazzo da solo. Potrebbe essere, per esempio, la composizione di un puzzle notevolmente complicato.

Durante l'attività individuale ciascun ragazzo è invitato ad annotare sul suo libretto tutto ciò che prova man mano che il tempo passa.

Il gioco deve essere vissuto come una prova personale in cui è importante arrivare a una soluzione;

dopo la prova personale si passa alla prova collettiva.

Il puzzle da ricomporre insieme sarà anche occasione per annotare ciò che ciascuno prova e ciò che ha bisogno di comunicare ai compagni;

la riunione di tutto il gruppo in cerchio aprirà la comunicazione e la riflessione sulle due esperienze vissute e sugli appunti annotati;

seguirà un grande gioco tipo gimkana o gioco di sopravvivenza: un grande percorso ad ostacoli che ognuno dovrà superare, passando attraverso alcune tappe che sono ritenute fondamentali per l'esperienza:

- sognare di arrivare primi;
 - dover fare i conti con il percorso;
 - scegliere ed organizzare le energie;
 - tuffarsi nella prova;
 - accorgersi che con l'altro si può arrivare e superare entrambi la prova;
 - rendersi conto di avercela fatta perché ci si è aperti all'aiuto dell'altro.
- Segue la discussione in gruppo sull'esperienza vissuta attraverso il gioco.

Strumenti per leggere l'esperienza

Per l'attività del mattino.

- In quale altra esperienza ti sei trovato solo e in difficoltà? Racconta...
- Come ti comporti in queste situazioni? Chi ti dà una mano in questi momenti? Quali amici? Quali adulti?

Per l'attività del pomeriggio.

- Nelle attività di oggi, dove e come hai sperimentato di più le difficoltà?
- Cosa vuol dire arrivare primi?
- Pensare e preoccuparsi di arrivare ad ogni costo, magari da soli, oppure arrivarci, ma sempre insieme?
- A scuola, durante il campionato sportivo dell'anno, le cose vanno secondo quale di queste due soluzioni?

Per approfondire l'esperienza a confronto con...

- Un fratello in competizione con l'altro fratello: *Gen 4, 1-16.*
- La sete nel deserto e la fiducia nel Signore: *Es 17, 1-7.*
- I primi saranno gli ultimi: *Mc 9, 33-37.*
- Quando il limite sembra invalicabile: *Lc 7, 11-17.*
- *Talita kum/1, cap. 2 e 4.*

Celebrazione dell'esperienza

La celebrazione dell'esperienza vissuta può culminare, al termine della giornata, in una riconciliazione comunitaria con i gesti del perdono.

I simboli della giornata da portare nella celebrazione potranno essere costituiti da due oggetti, simbolo personale di un limite e della speranza del suo superamento.

Quinta giornata L'INCONTRO CON IL GRANDE SAGGIO

Tain stette un po' a guardare l'amico che si allontanava.

«Forse ho capito di quale trappola Emanù parlava. Devo subito ritrovare i miei ami-

ci. Chissà dove saranno? Se fossi rimasto con loro! Uan! Nive! Miara!».

Nessuna risposta.
«Beh! Intanto guardiamo nello zaino!».

Tain trovò un foglio che aveva tutta l'aria di una mappa scritta in uno strano codice. C'era disegnato un percorso misterioso, suddiviso in tappe, ciascuna con nomi strani; l'ultima tappa si chiamava così: incontri con il Grande Saggio della foresta.

Tain si mise in cammino; non aveva le idee chiare su quel che doveva fare: come interpretare il messaggio in codice? e poi usare la bussola o no? e ancora guardare sul vecchio libro per cercare un aiuto, o andare a tentativi?...

«Speriamo che questo saggio ci sia da qualche parte, altrimenti che altra fatica per nulla!».

Mentre stava camminando, sbuffando un po', vide da lontano, improvvisamente, un uomo che si stava avvicinando verso di lui.

«Ciao Tain».

«Chi sei? E come mai mi conosci?».

«Mi chiamo Moad; forse già qualcun'altro ti ha parlato di me, magari Emanù!».

«Conosci anche Emanù? Allora tu sei il Grande Saggio della Foresta?».

«Proprio così! Senti, mettiamoci seduti, raccontami di te», disse Moad.

Proprio lì vicino c'era il tronco di un albero che era caduto da un po' di tempo, infatti era già stato tutto ricoperto dall'edera; si misero seduti lì.

Tain raccontò la sua storia: gli parlò di Ieron, di Uan, Nive, Miara, di Emanù.

Anche Moad parlò di sé:

«È da anni che sto in questa foresta, sapessi com'è bella!».

Mi ricordo che quelli del paese di Ieron, quanti pensano a questo posto, parlano solo di pericoli, di rischi, di paure! E invece mi piacerebbe dire a tutti che val la pena di tentare questa avventura. L'importante è che ciascuno si metta a cercare qual è la sua strada.

E qui comincia il bello secondo me, il difficile secondo

gli abitanti di Ieron!

Molti infatti credono che tutto sia già preparato».

Tain cominciava a incuriosirsi.

Moad continuò:

«Il bello di questa avventura è che la strada, diversa per ogni uomo e ogni donna, non è già bella e pronta... magari asfaltata (come la strada del gatto e della volpe), ma è un sentiero ancora da battere, da ricavare in questo intreccio di alberi, liane, cespugli. Io l'ho solo pensata per ciascuno di voi. Sta a te, Tain, il compito di scoprire in quale direzione devi far continuare il tuo sentiero in questa foresta: ecco perché ho fatto in modo di farti avere quello zaino. Ti sarà utile per adesso!».

Che strano! Il ragazzo aveva quasi l'impressione che Moad lo conoscesse da tanto tempo, eppure Tain non si ricordava di aver avuto a che fare con lui.

Moad era simpatico e nello stesso tempo misterioso; si stava bene con lui anche senza parlare. Aveva tutta l'aria di uno che nella foresta c'era stato da sempre e nello stesso tempo non si dava delle arie, non prendeva in giro Tain, anzi proprio Tain aveva l'impressione che Moad avesse molta fiducia in lui.

Ad un certo punto Tain interruppe Moad:

«Forse non ci crederai, ma anche Emanù mi aveva parlato di queste cose; ma allora aveva ragione».

«Penso proprio di sì. Se vuoi possiamo fare un po' di strada insieme. Ti aiuterò a scoprire come si fa ad usare quegli strani oggetti che il nostro amico ti ha dato!».

«Dici davvero, Moad?».

«Certo!».

Tain era sicuro che Moad lo avrebbe aiutato, ma era un aiuto diverso da quello di babbo e mamma.

Moad non lo trattava come un bimbo piccolo, ma come un ragazzo di undici anni com'era.

A volte il Grande Saggio della foresta ricordava proprio nel modo di fare Emanù,

forse per questo gli era simpatico.

Si erano appena alzati per continuare il cammino, questa volta non a caso ma con in mano la bussola che era nello zaino, quando improvvisamente, proprio dalla bussola saltarono fuori due antenne lunghissime, che cominciarono a muoversi come per sintonizzarsi su qualche segnale. Tain, per lo spavento, lasciò cadere all'istante la bussola: «Che è Moad, guarda, si muove!». Infatti la bussola, caduta per terra, aveva cominciato a strisciare velocemente, tanto che i due dovevano rincorrerla.

«Non aver paura, riprendila e va' dove ti porta; questa è una bussola speciale!».

Tain, un po' intorpidito, ma anche incuriosito, dopo averla raggiunta, la raccolse.

«Mamma mia, come tira! Moad svelto! Dammi la mano... altrimenti ci perdiamo».

La bussola faceva fare loro una gimkana strana.

«Com'è divertente!».

Ad un tratto cominciò ad emettere un misterioso segnale: «zirulin-zirulin-zirulin».

«Questa poi», e Tain guardò Moad.

La bussola continuò così per un bel po'.

Il segnale diventava sempre più forte. Ad un tratto si fermò.

«Forte questa bussola! Perché si è fermata? Come si fa a riaccenderla?».

E mentre diceva così Tain scuoteva la bussola vicino all'orecchio.

«Ma... guardati intorno, Tain!».

«Beh, che c'è? Io non vedo niente di particolare... Un momento, ma qui c'è già passato qualcuno».

Vuoi vedere che sono i miei amici? Vieni Moad!».

Non fece molti metri, quando cominciò a sentire delle voci.

«Questa è la voce di Nive. Nive! Uan, Miara!».

Si sentì fra i cespugli quasi un coro: «Tain!».

Erano loro. Si abbraccia-

rono forte e poi, chissà perché, cominciarono a ridere e a darsi pacche sulle spalle e spintoni. Uan aveva gli occhi un po' lucidi.

«Sai cosa è successo?...» Nive cominciò a raccontare.

Anche Tain dopo aver riso insieme agli amici sulle loro peripezie, raccontò la sua storia: delle fettucce, di Emanù, della bussola che faceva zirulin-zirulon, e poi di Moad; anzi, a questo punto si accorse che non l'aveva ancora presentato agli amici.

«Ragazzi ho trovato qualcuno che ci può dare una mano: vi presento Moad!».

Tain si girò per cercare con gli occhi l'amico:

«Moad? Dove sei?».

Si avvicinò Uan: «Parli di quel tipo strano che era con te?».

«Sì, lui!».

«È andato via; eri talmente preso nel raccontarci cosa ti era successo, che non te ne sei accorto; ti ha anche salu-

tato, ma forse non hai sentito».

«Ma da che parte è andato?».

«Di là...».

Tain si mise a correre nella direzione indicata da Uan: «Aspettatemi qui».

Cercò dappertutto, salì perfino su un albero per vedere se scorgeva Moad; lo chiamò. Niente.

Ritornò dagli amici, quasi deluso e ... sorpresa!

«Tain; guarda chi c'è! Dai corri!».

Il ragazzo si affrettò e: «Emanù! Questa sì che è una sorpresa. Tu e quel Moad siete proprio strani, eh...!».

Emanù sorrise.

Si avvicinò Miara con un foglietto: «Abbiamo trovato per terra questo, deve essere un messaggio per te».

Ecco cosa c'era scritto: «Ciao Tain, io devo andare, rimani con i tuoi amici e attraversate insieme la foresta. Ogni tanto fatti vivo. Sai

dove trovarmi! Ciao. Moad.

P.S. Salutami tutti gli altri, compreso Emanù».

Dopo aver letto il messaggio, Tain ripensò ad alcune cose che il Grande Saggio della Foresta gli aveva detto quando era rimasto solo con lui: cercò di parlarne con gli amici, ma fece una grande confusione.

I quattro ragazzi raccontarono anche a Emanù le loro peripezie, chiacchierarono a lungo. Alla fine Nive, quasi impaziente, interruppe Emanù mentre stava parlando: «Perché non rimani con noi? Sta facendo buio ormai. Dai Emanù non ci piantare adesso».

Emanù guardò Nive e, grattandosi un po' la testa, aggiunse: «Bene, allora domani dobbiamo metterci presto in cammino, O.K.? Chi si sveglia per primo, chiama gli altri».

Nive era felice. Aveva capito che la risposta di Emanù era affermativa.

QUINTA GIORNATA. «L'INCONTRO CON IL GRANDE SAGGIO»

Svolgimento tematico

La foresta è davvero molto grande e misteriosa, ma c'è qualcuno che ne conosce il segreto: il grande saggio Moad.

L'incontro con lui è dapprima faticoso: c'è da percorrere un tragitto strano, in codice, c'è da superare degli ostacoli come prova, ma alla fine ci si apre a un incontro di gioia, fatto di accoglienza, ascolto reciproco, simpatia.

Moad non è un personaggio-carabiniere, che tratta Tain da piccolo bambino disobbediente, e nemmeno un Signore inutile per la sua crescita.

Verrebbe voglia di dire a Tain: «Pensavi che Dio non c'entrasse niente con il cammino nella foresta, vero? E magari fosse da tutt'altra parte, forse solo a Ieron! E invece per te abita proprio dentro la grande foresta, anzi, ne è il grande saggio, colui che ha pensato un sentiero unico ed irripetibile per ogni uomo e donna, ragazzo o ragazza che l'attraversa».

Scoprire tutto ciò significa incontrare colui che abita la propria avventura di crescita, significa cominciare ad aprirsi al progetto di sé come momento di orientamento, di auto-orientamento.

Esperienza e attività

Proponiamo l'esperienza di una giornata di «deserto», a misura però dei ragazzi, da vivere insieme al proprio gruppo, come incontro con il mistero delle cose e della loro crescita, realizzato attraverso il viaggio dentro le cose, simbolizzato dal viaggio all'interno del bosco.

Queste le attività da collocare nella giornata.

Apertura della giornata al campo attraverso un momento celebrativo di lode e di ascolto della parola (quasi la prima parte dell'Eucaristia) interiorizzata e pregata col canto.

Consegna ad ogni gruppo da parte dell'animatore della «mappa» contenente le indicazioni per il cammino da percorrere nel bosco, per incontrare il Grande Saggio. Ogni gruppo porterà con sé anche lo zaino di Emanù, con gli appositi strumenti di viaggio.

Viaggio nel cuore del bosco: ogni gruppo avrà un percorso diverso e una meta distinta.

Essa però potrà essere raggiunta attraverso un grande «gioco di caccia» (una specie di caccia al tesoro, con prove varie centrate sulla scoperta, l'ascolto, il guardarsi intorno, il trovare le cose nascoste che ordinariamente passano inosservate a un viaggiatore distratto) a tappe intermedie in cui verranno collocati, come prove, dei giochi di gruppo che esercitino particolarmente le funzioni recettive (es. *Giochi a schede*, settore: «uso dei sensi»).

Raggiunto il luogo del grande incontro con il saggio della foresta, si dovranno prevedere due momenti distinti: un tempo discreto di pausa, silenzio, ascolto della natura, di sé e di interiorizzazione di un brano biblico, sotto indicato, seguito da un momento di gruppo per raccontarsi l'incontro con il «Grande Saggio» e tentare di operare una revisione comune del modo che finora i ragazzi hanno avuto di considerare Dio (il grande saggio presente all'interno del loro cammino di crescita).

Si può utilizzare la tecnica della «affermazione-negazione-riaffermazione» delle frasi o delle parole nate spontaneamente a partire dallo stimolo lanciato nel gruppo dall'animatore stesso, sul tipo: «Dio per me è...» (cf *Q1 de I Quaderni dell'animatore*, pag. 31).

Nascerà successivamente abbondante materiale per una riflessione di gruppo attorno all'accaduto.

Facendo ritorno alla base, ogni membro del gruppo dovrà andare alla ricerca e portare con sé un oggetto particolarmente curioso ed espressivo, da consegnare al momento serale di celebrazione in chiusura della giornata.

Strumenti per approfondire l'esperienza a confronto con...

— La chiamata di un ragazzo: *I Sam* 3, 1-19.

— In Gesù è Dio che chiama un giovane: *Mc* 10, 17-22.

— «Chi sono io per te?»: *Mc* 16, 13-20.

— Una preghiera: «Signore, Tu mi conosci»: *Salmo 138*.

Celebrazione dell'esperienza

Il ritorno festoso dei gruppi si conclude con un momento offertoriale in cui vengono consegnati gli oggetti simbolici di tutti e viene proclamata una preghiera di benedizione che può sbocciare in un'eucarestica serale.

Il tema dominante di essa sarà costituito dal: «Rimani con noi, Signore, perché si fa sera» (*Lc* 24, 73-32).

Sesta giornata UN GRUPPO PER CRESCERE...

Tain non dormì per tutta la notte; ripensava a tutto quello che gli era successo. Era contento di aver ritrovato gli amici. Che strano!

Quante volte al paese di Ieron avrebbe voluto strozzare Uan o prendere in giro Nive e Miara!

Una volta con Uan si era perfino picchiato. Eppure ora per lui erano tutti importanti; ancora di più, da quando avevano iniziato la loro avventura nella foresta; anche con Emanù qualcosa era cambiato.

Il mattino successivo Uan si svegliò per primo. Tain si era appena addormentato.

«Forza ragazzi, rimettiamoci in cammino!» disse Emanù.

Si incamminarono tutti e cinque, cantando insieme una di quelle canzoni che avevano cantato quel giorno quando lasciarono Ieron.

Ad un tratto Uan si fermò: «Ehi, guarda, ci sono delle impronte!».

«Ma che impronte?».

«Seguiamole!».

«Toh, bravo furbo!»

Così ti ritrovi con il gatto e la volpe e ...».

Emanù si chinò per terra per osservare attentamente.

«Che ne dici?» gli chiese Miara chinandosi anche lei.

Tain ebbe un'idea: «Aspetta, prendiamo la lente che c'è nello zaino».

«Io non ci vedo niente! Vedo tutto sfuocato, mi viene il mal di mare a guardarci dentro!» disse Uan mentre osservava il terreno con la lente.

«Prova ad avvicinarla di più» disse Emanù.

«Ehi, si vede si vede! Sono proprio impronte! Strano! Guardate anche voi!».

Tutti si alternarono alla lente.

C'erano tante impronte diverse che sembravano venire da molte direzioni. Non erano sparpagliate: era come se si dirigessero tutte in un unico posto.

Miara si ricordò di un vecchio film che aveva visto alla televisione; si sdraiò per terra e appoggiò l'orecchio al terreno!

«Ragazzi, provate anche voi!».

«Si sentono dei rumori quasi ritmici, e poi si sente della musica!» osservò Nive.

Emanù aveva cominciato a fischiettare il motivo come se lo conoscesse già.

«Sembra venire da laggiù».

«Dai, andiamo a vedere!».

...IN UNA STORIA PIÙ GRANDE

«C'è della gente in quella radura. Chi sarà?».

«Avviciniamoci senza farci vedere!».

«Chissà - disse Emanù - scommetto che riconoscerete qualcuno!».

Si avvicinarono pian piano, ancora più incuriositi.

Sembrava una grande festa di persone tutte attrezzate per un'avventura nella foresta. Dentro gli occhi di tutti si leggeva la gioia di rivedere gli amici e di poter raccontare cosa era successo nel proprio viaggio.

Ogni tanto qualcuno proponeva un canto; poi c'era chi, dopo aver cercato qualche cosa nello zaino, tirava fuori quello stesso libro misterioso che era nello zaino di Emanù. Allora tutti facevano silenzio e ascoltavano ciò che leggeva: sembrava che quelle cose fossero state scritte come una lettera indirizzata a loro.

«Ma quello lì è babbo; c'è anche la mamma!» osservò sorpresa Nive.

«Ci sono anche i miei genitori. E poi c'è anche l'animatore ACR, c'è anche la professoressa di italiano. Ma che ci fanno nella foresta?».

Emanù, guardandoli, disse a tutti: «andate, perché non lo chiedete direttamente a loro?».

«Ma tu Emanù non vieni?».

«No, io vi saluto, voglio andare a convincere qualche altro ragazzo ad uscire dal villaggio, per cominciare la sua avventura in questa foresta. Ci rivedremo, ciao!».

Era tanta la voglia di rivedere i genitori che i ragazzi non si preoccuparono molto di Emanù e cominciarono ad urlare per farsi sentire da tutta quella gente.

Il canto si interruppe e cominciò un vocio con rumore di baci e abbracci.

«Ma che ci fai qui, mamma. Ma come? Anche tu hai uno zaino? Non l'ho mai visto a casa! Ma come mai sei qui nella foresta? Non sarai venuta a cercarmi eh? Scommetto che in questo zaino mi hai portato lo spazzolino da denti, il pigiama e dei calzini puliti! Uffa! ...Lo sapevo, ci risiamo. Fa' vedere!».

Tain aveva in mano lo zaino della sua mamma.

Lo aprì...

«Ragazzi, venite a vedere! C'è la stessa roba che ci ha dato Emanù! Però ci sono delle cose in più. C'è il regalo che papà fece a mamma quando era ancora studente... e poi...».

Tain continuò a curiosare nello zaino e trovò tante cose misteriose.

Tra queste una molto importante. Non ve la possiamo rappresentare con un simbolo o con un oggetto, tanto è grande, misteriosa e bella: si tratta del mistero della vita. Una cosa è certa però: c'era scritto dentro il nome di Tain.

La festa riprese, questa volta anche i quattro ragazzi si davano da fare. Quel giorno arrivò la notizia che Emanù aveva lasciato la foresta per andare in un altro villaggio, per incoraggiare qualche amico a partire. Nessuno pianse. Emanù non era scomparso; chi non lo conosceva ancora lo avrebbe incontrato attraverso di loro.

SESTA GIORNATA. **«IN GRUPPO PER ANDARE LONTANO»**

Sviluppo tematico

Moad riporta Tain, dopo tante avventure, nel gruppo dei suoi amici.

È dentro un gruppo costruito in un certo modo, che ogni ragazzo e ragazza possono crescere insieme a compagni coetanei e insieme ad un educatore.

In gruppo però si può rimanere degli eterni bambini, soprattutto se il gruppo stesso non cambia, non cresce.

Riteniamo importante aiutare ogni membro e ciascun gruppo a valutare il cammino di crescita del gruppo stesso, e progettarne il cambiamento per passare dal far gruppo per sé («vado al gruppo perché ho bisogno degli altri») al divenire gruppo per aprirsi agli altri.

In ogni gruppo ci sono diverse fasi: l'importante è non fermarsi alle prime, perché sembrano gratificare di più; per crescere come gruppo bisogna nutrire un ideale grande. Non basta fermarsi alla fase in cui si fanno delle cose insieme un sacco belle!

L'ideale cui vogliamo sospingere il gruppo è «la compagnia» con cui attraversare la foresta e imparare ad utilizzare gli strumenti dello zaino. Un gruppo dove si impara a «buttarsi», perché si è certi che gli altri possono farci da sostegno, e perché il «buttarsi» con i propri doni è diventare aiuto valido per altri. È l'ideale di un gruppo che aiuta ciascun ragazzo a camminare con le proprie gambe, a diventare compagno di strada dei coetanei e dei più grandi.

Tuttavia l'essere gruppo non basta ancora: è indispensabile rendersi conto che si è dentro una storia più grande: che sta oltre il proprio giro di interessi e simpatie, oltre il piccolo mondo del gruppo stesso.

In questa storia ci sono persone, ciascuna col proprio zaino, con dentro le stesse cose di quello di tutti (che è quello di Emanù) e con dentro ancora altri strumenti-simboli a seconda del sentiero di ciascuno.

Gli altri, quelli fuori del gruppo, i grandi soprattutto, non esistono solo in funzione del ragazzo. Sono uomini e donne, ciascuno con il proprio sentiero e la propria esperienza che s'intrecciano spesso, ma non si confondono.

Esperienza e attività

Vogliamo aiutare i membri del gruppo a prendere coscienza e valutare il grado di crescita e il livello di maturità del gruppo stesso.

Per questo intendiamo alternare momenti di attività e di interazione del gruppo centrate sul compito e sul suo stato emotivo, con momenti di riflessione e di valutazione del gruppo stesso.

Per verificare il gruppo sulla sua capacità di funzionare attorno ad un compito-attività, è sufficiente impegnare il gruppo in un determinato periodo di tempo per organizzare e preparare qualcosa per la festa della partenza e dell'incontro con i genitori.

Si distribuiscono ai diversi gruppi presenti al campo i compiti di organizzare la festa.

Leadership, competenze, ruoli, organizzazione, progettazione ed esecuzione, offriranno un'ottimo banco di prova.

Un'altro periodo della giornata potrà essere dedicato alla espansione dello sta-

to emotivo del gruppo e all'approfondimento delle interazioni, soprattutto attraverso alcune tecniche verbali e non verbali di interazione che esprimano fiducia, conferma, affetto, valorizzazione, incoraggiamento.

Indichiamo, a mo' di esemplificazione, tra le tecniche non verbali: *il serpente*, *il sollevamento*, *l'espressione di affetto non verbale*, *il cerchio della fiducia* ... esercizi tutti rinvenibili in Gromm o Jelfs, già citati altrove.

L'ultima parte del lavoro di gruppo riguarderà infine la misurazione della crescita del gruppo con un apposito «gruppometro».

Suggeriamo anzitutto di costruirsi in maniera grezza lo strumento di misurazione, utilizzando il diagramma. Sulla linea verticale (asse Y) facciamo porre dai ragazzi la scala di gradamento del gruppo: dal basso verso l'alto individuiamo alcune gradazioni del tipo: puntellamento generale, gruppo moscio, gruppo meravigliato, gruppo super, gruppo troppo forte; sulla linea orizzontale (asse X) collochiamo invece le diverse fasi della storia narrata e rivissuta nei giorni del campo.

Dovrebbe emergere un diverso modo di essere gruppo raffigurato da una «v» piuttosto sbilenca! In esso si evidenzierà certamente la crescente percezione positiva a seconda del progredire della storia stessa e della qualità del vivere insieme.

Il diagramma verrà prima costruito dai singoli e poi confrontato in gruppo fino ad elaborarne uno collettivo.

Un altro modo per individuare il cammino fatto e quello che sta davanti, è quello di rappresentare delle «istantanee» intorno alle fasi già vissute dal gruppo e quelle ancora da percorrere per diventare aperto agli altri. Le istantanee, una volta individuata la storia e il futuro, potrebbero venire rappresentate attraverso dei mimi.

Strumenti per approfondire l'esperienza a confronto con...

- Un ideale di gruppo-comunità: *At* 2, 42-28; 5, 32-53.
- Insieme per «stare con Lui» e per inviarli: *Mc* 3, 13-19.
- Dentro la comunità più grande: *Lc* 24, 30-35.
- *Talita kum/1*, cap. 5.

Celebrazione dell'esperienza

Una grande serata di festa, il cui cuore è rappresentato da una eucarestia, tutta preparata dai diversi gruppi, sarà l'occasione per accogliere i genitori venuti a prelevarli e per offrire loro un briciolo dell'esperienza vissuta nel clima di una festa che coinvolge tutti, piccoli e grandi, gruppi e comunità.