

TUTTI A TAVOLA
Non di solo pane vivrà l'uomo
CRE-GREST 2015

LABORATORI PREADOLESCENTI

Art-Chef

Durata: una settimana

Svolgimento:

Ogni squadra del Cre-Grest deve conquistarsi gli ingredienti per la realizzazione di una pizza di squadra mediante delle prove artistiche e delle sfide che verranno proposte loro dai giudici durante la settimana. Il piatto che verrà cucinato dai ragazzi sarà valutato dai giudici di gara che oltre al gusto terranno conto del lavoro di collaborazione.

Struttura della settimana:

Lunedì – la farina

Essa è la base della nostra cucina, frutto del grano e del lavoro del contadino. Il campo è il luogo dove viene coltivato il grano per poi esser fatto maturare al sole e quindi falciato e macinato. È il luogo dove il contadino spende la sua cura e il suo impegno. Per la prima sfida si chiede a ciascuna squadra di realizzare un poster/quadro che possa riassumere tutti quei luoghi dove loro si spendono e si impegnano per coltivare i loro sogni e desideri (la scuola, il campo da calcio, la casa, la pista di atletica, ecc.). Si possono usare diverse tecniche: il disegno, il collage, la pittura, l'uso di stoffe ecc. Al poster poi potrà essere dato un titolo scelto dalla squadra ed essere esposto in oratorio. I giudici consegneranno quindi le dosi di farina necessarie per realizzare la pizza.

Martedì – acqua

L'acqua è un bene prezioso nel mondo, essa è sinonimo di vita! Essa è talmente importante che bisognerebbe farle un monumento.

La sfida consiste nel realizzare una scultura vivente dell'acqua usando la tecnica del body painting (fate attenzione alle allergie, procurare dei colori adatti al corpo). Uno o più componenti della squadra volontari presteranno il loro corpo e in costume da bagno verranno dipinti dai loro compagni e sistemati in una posizione che raffigura la statua celebrativa dell'acqua. Si consiglia di realizzare prima un disegno a tavolino che funga da progetto per poi procedere con la realizzazione. Le foto verranno poi giudicate dalla commissione di giudici che consegneranno la dose d'acqua necessaria per la ricetta.

Mercoledì – sale

Il sale è un altro elemento importante per la nostra cucina. Un tempo era prezioso perché serviva per la conservazione dei cibi e oggi è ciò che dà sapore a gran parte delle nostre pietanze che altrimenti sarebbe sciape e insipide.

Per la sfida ad ogni gruppo viene consegnata la traccia di un copione che racconti una storia monotona e senza particolari avvenimenti (P. es. Luca si alza e va a scuola, poi torna a casa e pranza con i genitori) e si chiede ai ragazzi di metterla in scena inserendo più eventi possibili per renderla avvincente ed entusiasmante. L'unico requisito è che la storia sia rappresentabile e comprensibile a chi la guarda. Non ci devono essere confini alla fantasia (Per esempio: il nostro Luca potrebbe essere rapito dagli alieni e innamorarsi della regina di Plutone con la quale si sposa e torna in viaggio di nozze sulla terra in tempo per il pranzo). La commissione valuterà le quattro scene teatrali e poi consegnerà il sale esprimendo la propria classifica.

Giovedì- lievito+impasto

Il lievito è ciò che trasforma la pasta. La sfida di oggi fa riferimento al linguaggio artistico della danza. Come prima cosa è necessario insegnare una piccola coreografia di circa un minuto che tutta la squadra dovrà essere in grado di fare. La coreografia dovrà essere proposta ed insegnata dai giudici che possono inventarla (una per tutte le squadre o addirittura personalizzata) oppure prenderla da una danza del Cre-Grest. Una volta che ogni squadra ha provato la sua coreografia diverse volte è chiamata ad eseguirla su tre generi musicali differenti. I passi saranno sempre gli stessi, ma il ritmo sarà diverso e di conseguenza verrà messa alla prova la loro capacità di ascolto e di trasformazione dei passi. I generi musicali possono essere molto diversi tra loro (classica, rap, country, elettronica, ecc.) Si consiglia comunque agli animatori di provare loro per primi la coreografia sui generi musicali scelti per verificarne la fattibilità. Al termine della performance viene consegnato un punteggio e il lievito.

Dopo essersi lavati le mani si potrà procedere all'impasto che verrà poi lasciato a riposo per 24 ore.

Venerdì – pomodoro+mozzarella

Siamo alla conclusione del nostro laboratorio artistico culinario. Ai ragazzi si chiede di lavorare l'impasto e di stenderlo nelle teglie, poi gli viene consegnato il pomodoro e la mozzarella con la quale dovranno condire la propria pizza. Una volta condita verrà consegnata al responsabile della cucina che la lavorerà in forno. Durante la fase di cottura i ragazzi avranno il tempo per realizzare l'ultima sfida che ha a che fare con il canto. Il mandato è quello di realizzare una canzone rap di squadra che racconti la ricetta della loro pizza e la storia delle prove superate. Quando il timer del forno suonerà i ragazzi eseguiranno il loro pezzo a voce nuda e quindi gli verrà consegnata la pizza.

Al termine della merenda verrà proclamata la classifica finale, il punteggio sarà la somma di:

Classifica del gusto: ogni pizza verrà assaggiata dai giudici che daranno un voto da 1 a 10.

Classifica artistica: ogni performance sarà valutata da un voto che va da 1 a 10.

Classifica di stile: verrà valutato il grado di collaborazione e il lavoro di squadra di ogni giorno con un voto da 1 a 10.

Media TG

Durata: tutto il Cre-Grest

Svolgimento:

Ogni giorno tutti noi vediamo almeno un'edizione del TG in televisione. Realizzarlo con i ragazzi però è un'altra faccenda. In prima battuta e come sempre quando si comincia una nuova avventura, bisogna avere ben chiaro dove si vuole arrivare. Nel nostro caso l'obiettivo sarà quello di raccontare notizie relative a ciò che accade in oratorio durante il Cre-Grest in maniera interessante; in questo modo gli obiettivi educativi ai quali sempre facciamo riferimento, anche se non esplicitamente trattati, verranno "digeriti" dai ragazzi in redazione, quando dovranno scrivere i testi delle varie notizie. Costruzione della notizia. La prima e più preziosa regola per raccontare un fatto trasformandolo in notizia è quella anglosassone delle 5W (What, Where, When; Who, Why), bisogna quindi raccontare cosa è successo, dove, quando, chi ha commesso il fatto e perché. Detto questo, la realizzazione vera e propria di un prodotto audiovisivo non dipende dal lavoro di una singola persona (il regista ad esempio), ma dalla collaborazione di un'intera squadra di diverse professionalità. Nel TG, oltre il conduttore e gli inviati, quindi, esistono molti ruoli che pur passando inosservati risultano fondamentali alla buona riuscita del prodotto.

Facendo attenzione alle capacità e qualità di ognuno e aiutandoli nella scelta, chiediamo ai ragazzi presenti nella nostra squadra di dividersi nei ruoli principali che ci serviranno:

Conduttori, almeno 2, meglio se maschio e femmina, annunciano i servizi (anche commentandoli), dettano il ritmo del TG. I conduttori devono risultare divertenti, anche ricorrendo a giochi di parole,

scherzetti reciproci e momenti “fuori onda”. Una modalità interessante potrebbe essere quella del TG live, cioè con i conduttori sul palco durante il ritrovo (la mattina o la sera) che lanciano i servizi (registrati) che vengono proiettati alle loro spalle.

Giornalisti, magari specializzati nei diversi settori quali ad esempio cronaca (fatti interessanti e curiosi che accadono al Cre-Grest), sport (giochi e tornei), lavoro (laboratori). Il giornalista avrà il compito di raccontare la notizia e/o intervistarne i protagonisti. Insieme al giornalista, nella troupe, dovrà essere sempre presente il cameraman, munito ovviamente di videocamere o, perché no, di un semplice smartphone.

La redazione, composta da un numero variabile di elementi (fra i quali possono figurare anche i conduttori e alcuni giornalisti), ha il compito di decidere quante, quali e in che ordine divulgare le notizie, delineando la linea “politica” del TG.

Oltre a questi tre “pilastri” possiamo trovare moltissimi altre funzioni da affidare ai ragazzi. Qualche esempio: scenografi (per allestire al meglio lo studio), truccatori (per preparare i presentatori e i giornalisti), disturbatore (per rendere più frizzante il servizio)...

NB: per confezionare un prodotto audiovisivo completo, c'è bisogno di almeno una persona che sia in grado di seguire la fase di montaggio del video. Se questa persona non fosse disponibile consigliamo di adottare la versione “live” sopracitata, nella quale i servizi singoli vengono lanciati dai conduttori dal vivo.

Orto

Durata: tutto il Cre-Grest

Svolgimento:

Parlando di cibo, per i ragazzi è inevitabile pensare che arrivi principalmente dal supermercato. Certo i media negli ultimi anni hanno cominciato ad interessarsi ad un tipo di agricoltura più biologica che non passa forzatamente attraverso la grande distribuzione (i mercati a km 0) e a scuola viene sempre spiegato come i frutti della terra finiscono nei nostri piatti, ma quanti ragazzi del Cre-Grest hanno effettivamente provato a coltivare qualcosa con le loro mani per poi cucinarlo e mangiarlo?

Con questa attività vorremmo far capire e provare la fatica del lavoro per poi scoprire la gioia e la soddisfazione che i frutti di questo lavoro portano una volta terminato.

L'attività si può svolgere in diversi modi: in oratorio se è presente un pezzo di terreno adatto o facendosi ospitare in orti già esistenti da degli adulti volenterosi; sicuramente la presenza di almeno un adulto competente in materia è comunque necessaria. Anche riguardo ai tempi di realizzazione ci sono alcuni problemi: in tre o quattro settimane difficilmente riusciremo a piantare, coltivare e raccogliere qualcosa. Si potrebbe, per esempio, far iniziare l'orto qualche tempo prima del Cre-Grest dagli animatori, magari piantando gli ortaggi in tempi diversi in modo che i ragazzi, oltre che effettivamente raccogliere quanto coltivato, possano vedere le diverse fasi di crescita. Se questa modalità non fosse possibile, consigliamo di rivolgersi ad alcuni adulti che già coltivano un orto e hanno la volontà di metterlo a disposizione dei ragazzi.

Cosa bolle in scena

Per quale motivo proporre un laboratorio teatrale per ragazzi preadolescenti? È importante capire il senso di questa proposta per evitare di proporre un'attività che senza obiettivi e prospettive rischia di diventare sterile e noiosa. Con questa fascia d'età conviene puntare molto di più sul percorso laboratoriale che sulla performance finale e questo perché la vergogna, la timidezza e l'uso del corpo in maniera espressiva rappresentano una prova molto difficile per ragazzi preadolescenti. Il laboratorio deve essere un luogo fisico e uno spazio temporale protetto dove i ragazzi possano esprimersi e permettersi di sbagliare in un clima dove il giudizio è sospeso e non costituisce un blocco. In questa età le relazioni tra coetanei e l'immagine di sé sono elementi fondamentali e sono anche i contenuti principali di un laboratorio teatrale. Il teatro è relazione e identità messa a servizio

di una storia che vale la pena essere raccontata. È importante avere alcune attenzioni nel guidare un laboratorio di questo tipo. Innanzitutto bisogna lavorare con giochi e attività per fondare un gruppo. Bisogna lavorare per creare un clima di libertà e il divertimento è un ottimo mezzo per farlo. Si dice che nel gioco ogni uomo rivela se stesso per quello che è quindi perché non cominciare proprio da questo mezzo proponendo loro giochi di gruppo e di relazione. Un secondo passaggio costituisce nell'andare alla scoperta delle proprie potenzialità espressive (corpo, voce, relazioni e personaggi) e passare quindi ad una fase di creazione attraverso attività individuali o di gruppo di improvvisazione. Attenzione perché questo tipo di attività richiedono una gradualità e comunque un accompagnamento della persona ad entrare nell'attività: partire da attività sempre più guidate per arrivare a quelle più libere. L'ultima fase costituisce quella di realizzazione e della messa in scena, in questi ultimi incontri si parte da quello che è nato dalle improvvisazioni e con l'aiuto di un facilitatore le si lavorano finché non si raggiunge un prodotto comprensibile che possa essere messo in scena. Quest'ultima fase non è necessaria, essa può costituire un'occasione che motiva di più i ragazzi, ma in alcuni casi può creare uno stato di ansia e di stress nei ragazzi che li porta a bloccarli e quindi è meglio evitare.

Accanto a queste attenzioni metodologiche ce ne sono altre che sono più di carattere educativo, per esempio non giudicare mai il lavoro di un ragazzo, ma aiutarlo a coglierne il positivo, rilanciandogli proposte per migliorarlo. Rimanere con i sensi e con il cuore sempre in ascolto di quello che succede, il teatro può smuovere anche emozioni e significati forti per la vita di ciascuno. Essere flessibili e disponibili a lasciarsi cambiare il proprio programma delle attività dall'andamento dell'incontro. Insistere molto sulla dimensione di gruppo senza mai creare disuguaglianze tra chi spicca e chi è più imbarazzato.

Si consiglia di non creare gruppi troppo numerosi, un numero compreso tra i 7 ragazzi e i 15. Per questo tipo di lavoro è necessario che i componenti del gruppo siano grossomodo sempre gli stessi, così come la stanza. Controllare che ci sia una predisposizione all'utilizzo di musica e che le finestre siano oscurate in modo che nessun curioso possa mettersi a guardare da fuori. Si consiglia di non progettare incontri troppo lunghi e di non superare 1 h e mezza di laboratorio al giorno salvo le eventuali prove generali. Di seguito proponiamo tante attività e giochi teatrali da poter realizzare con il vostro gruppo e che possono essere utili per progettare il vostro laboratorio.

PRIMO INCONTRO: Introduzione al laboratorio e conoscenza dei partecipanti

Di seguito vengono proposte alcune attività che hanno come comune obiettivo la conoscenza dei partecipanti al laboratorio. Si tratta prevalentemente di giochi di presentazione che presentano diversi gradi di esposizione. Valutate voi quelli più adatti al vostro gruppo in base alla loro disponibilità espressiva.

PROVINO INCROCIATO: I ragazzi si mettono a coppie e si scambiano informazioni su di loro, poi salgono sul palco e si presentano come se fossero i compagni di coppia (1 min/persona). Da parte del regista possono essere aggiunti dei vincoli:

NO PAROLE: scuola, anni, calcio, nome, abitare, sono...

NO LETTERE: S, R, T

Ogni volta che infrangono un vincolo, suona la tromba e perdono un punto dei 100 iniziali. La squadra con maggior punteggio alla fine, vince.

LOCANDINA: nella locandina ci sono le cose principali e più importanti di un film. Si chiede ai ragazzi di realizzare su foglio A3 la locandina che presenti loro stessi. Possono essere inserite fotografie, immagini, dati, frasi, citazioni, ecc. E' un'attività più protetta di raccontarsi e di riflettere sulle cose importanti della nostra vita.

ITALIA'S GOT TALENT: Si potrebbe allestire una bancarella dei talenti dove i ragazzi devono scegliere almeno tre talenti positivi che gli appartengono (bravura nello sport, bravura in matematica, saper cantare, simpatia, suonare la chitarra , ecc.) Poi gli si lascia un po' di tempo per scegliere un talento che decidono di mettere in mostra e a servizio degli altri. A seguire tutti i ragazzi salgono sul palco e si presentano uno alla volta dimostrando ciò che sanno fare. Tra quelli che hanno ricevuto la totalità di SI, si fa lo spareggio dove tutti, anche gli altri ragazzi, sono giudici.

- IL COMIZIO: "la mia vita è bella":

Sfida con 2 squadre, i ragazzi si mettono a coppie (1 di una squadra e 1 dell'altra). Giudici vanno di coppia in coppia e i due devono convincere il giudice sul perché la propria vita è bella. La squadra con più punti, vince.

SECONDO INCONTRO: Lavoriamo con il CORPO

Vengono proposti di seguito alcuni giochi che aiutano i ragazzi ad esprimersi usando il loro corpo.

CONTATTO: Gioco bigliettini-corpo. A coppie tenere un bigliettino tra due parti del corpo (ex. Testa-testa, mano dx-piede sx, ecc).

MIMO: 2 squadre (2 gruppi x squadra), 1 gruppo mima un'emozione e l'altro indovina, poi viceversa (faccia coperta). Somma dei tempi, la squadra con meno tempo, vince. Esempio di sentimenti: paura, gioia, fatica, amore, dolore, timidezza, rabbia, dubbio, perdono, devozione.

TERZO INCONTRO: SUGGERITORE E COPIONE

Tutti gli attori hanno paura del copione perché temono che qualche errore di memoria li mandi in panico e gli rovini la serata! In realtà copione è un aiuto e bisogna considerarlo come un percorso tracciato. Una volta studiato bisogna lasciarsi guidare da esso, come uno sciatore su una pista di montagna. Il suggeritore è colui che suggerisce le battute (ma non le crea) all'attore quando non sa come proseguire. Come le guide che in montagna conoscono la strada e ci aiutano quando noi non sappiamo dove andare. Giochiamo allora con alcuni percorsi!

- Due squadre. Coppie all'interno della squadra. Tre percorsi diversi:
 1. Uno bendato e l'altro guida in silenzio, si tengono per mano;
 2. Uno bendato e l'altro guida con la voce, senza mano;
 3. Uno bendato e l'altro guida con "frecce computer sulla schiena".

Si tengono i tempi e la squadra che ci ha messo di meno, vince.

Percorso più strade:

- Due squadre
- Più strade che arrivano allo stesso punto, diversi ostacoli lungo le strade. Una di esse è segnata (non la più facile).
- Ogni ragazzo sceglie la strada che vuole e viene tenuto il tempo. Se non sceglie quella segnata, un disturbatore gli farà perdere tempo.
- Si sommano i tempi dei ragazzi e la squadra che ha impiegato meno vince.

Se scegliamo la strada giusta (anche se non è la più semplice) non avremo problemi ad arrivare alla fine, nella vita se ascoltiamo la vocazione che Dio ha scelto per noi saremo felici. Anche in teatro siamo liberi di seguire o non seguire il copione: se lo seguiamo sarà sicuramente un successo, altrimenti chi lo sa?

QUARTO INCONTRO: IL RAPPORTO CON IL PUBBLICO

I ragazzi vengono divisi in due gruppi. A ciascun gruppo viene dato il compito di preparare una scenetta nella prima mezz'ora. Ciascun gruppo si esibisce e l'altro gruppo che fa il pubblico mostra la schiena agli attori. Durante la performance chi vuole del pubblico in qualsiasi momento potrà girare la propria sedia e dare attenzione a ciò che si svolge in scena. La bravura degli attori consiste nel catturare l'attenzione del proprio pubblico che inizialmente sarà ostile.

In secondo luogo si può giocare nuovamente dando dei ruoli al pubblico:

Per esempio: Gruppo 1 fa la scenetta e gruppo 2 fa pubblico caloroso, Gruppo 2 fa la scenetta e gruppo 1 fa pubblico freddo. La differenza che c'è nel fare qualcosa quando si è sostenuti dalla comunità e quando invece non lo si è.

QUINTO INCONTRO: LA MEMORIA

Memoria per tenere a mente le cose che ci stanno a cuore. Importante memoria per perdonare perché possiamo farlo solo se ci ricordiamo di essere stati perdonati a nostra volta.

Due squadre. Due percorsi (uguali) con più prove fatto in parallelo dalle squadre. La prima squadra che finisce, vince. Di seguito vengono proposti alcuni giochi di memoria:

- Guardare sequenza 8 carte da gioco

- Memory (pc)

- Tabu (carta con parola e parole proibite lasciata per 5 secondi, poi deve ricordarsele da solo)

- Sequenza di nomi (detti i primi 3, uno ripete. Aggiunti due, un altro li ripete tutti e 5. Aggiunti altri due e così via).

- Ripetere sequenza carte viste al primo punto

SESTO INCONTRO: I RUOLI

Ragazzi divisi in squadre. Viene consegnato ad ogni squadra l'inizio di una storia. I ragazzi devono inventare il finale e inscenare la storia.

Vince la squadra che fa la rappresentazione più bella.

Durante la preparazione della scenetta ogni ragazzo ha il proprio ruolo: chi coordina, chi mette le idee, chi sta un po' più in disparte. Anche nella rappresentazione vera e propria ognuno ha ruoli diversi, ma tutti ugualmente importanti per la buona riuscita dello spettacolo.

Anche nella nostra vita e in quella della nostra comunità abbiamo un ruolo, piccolo o grande che sia, ma è importante che lo svolgiamo al meglio per il bene di tutti.

SETTIMO INCONTRO: COLPO DI SCENA

Nella nostra vita non tutto va come previsto, dobbiamo essere pronti ad adattarci e cambiare i nostri programmi per poter ripartire. Per fare questo ci possiamo appoggiare all'aiuto di Dio e delle persone che ci stanno accanto.

Si compongono due squadre.

Viene preparato un percorso da fare in (massimo) 5 persone per volta. Si dice ai ragazzi che possono toccare il terreno al massimo 3 di loro.

Viene dato del tempo perché le squadre si organizzino internamente ("quando ne chiama 4 partiamo noi e ci mettiamo così..", tutti devono essere in almeno una configurazione).

Appena prima del via si dice che le persone che possono toccare per terra sono 2 e non tre (colpo di scena). I ragazzi si devono riorganizzare (gli educatori danno qualche piccolo consiglio) al volo.

I GIOCHI PREADOLESCENTI

PANE E FANTASIA

Tipologia: gioco d'invenzione

Durata: 30 minuti

Difficoltà: alta

Materiale: Fogli, macchine fotografica, pastelli, pennarelli, stoffe, (materiale creativo..etc.), frutta o verdura (anche finta), cibo vario.

Svolgimento: Le squadre si sfidano nel creare degli slogan mediante dei giochi di parole e poi provare a rappresentarla attraverso delle foto. Appena lo slogan è pronto, deve essere rappresentato attraverso una foto, o un disegno. Gli slogan saranno poi sottoposti ad un voto. Vince chi ha lo slogan con il punteggio più alto.

BEVI E GUSTA

Tipologia: staffetta

Durata: 30 minuti

Difficoltà: media

Materiale: bottiglie trasparenti, 10 bibite diverse, colorante rosso

Preparazione: In ogni bottiglia sarà versata una bibita diversa e il colorante rosso, in modo che la bibita non sia riconosciuta per il colore. Ad ogni bibita viene assegnato un numero.

Svolgimento: Ogni ragazzo partendo dal via raggiunge lo stand. L'animatore fa assaggiare al concorrente una bibita e questo deve indovinare di quale bibita si tratta. Appena il partecipante ha espresso la sua ipotesi corre e passa il testimone al compagno di squadra. Vince chi indovina il maggior numero di bibite.

IL PRANZO DEI POPOLI

Dal blog "Arsenale della piazza", Sermig

Durata: 1 ora e 30 minuti.

Difficoltà: alta

Materiale: Stoviglie "vere" con tovaglie tovaglioli, bottiglie e tutto quello che si trova per una tavola in festa compreso buon cibo; ciotole, cucchiari con riso bollito, taniche per acqua, tappeti o stuoie, contenitori grandi e puliti simili a bidoni immondizia.

Partecipanti: da 15 a 50 e oltre ...

PREPARAZIONE: Preparare la tavola imbandita per il 10% dei presenti comunque un max di 5-6 persone, di fronte ma a distanza, stuoie e ciotole sul pavimento, taniche con acqua a lato. L'ideale sarebbe stampare i nomi delle nazioni su cartelli e disporli in cerchio al centro.

SVOLGIMENTO:

Il mondo, tutto il mondo, viene messo a tavola, contemporaneamente, e ad ognuno dei ragazzi che partecipano, viene chiesto di mettersi in gioco, accettando di rinascere casualmente in un qualsiasi Paese pescando un biglietto da un sacchettino. Una breve riflessione, dati alla mano, sulla sua nuova situazione aiuta a vivere questa nuova identità: quanti soldi avrebbe in tasca quel giorno, quanta acqua per bere, cucinare, lavarsi, quanti anni di vita davanti, quante possibilità di essere ancora a scuola (lavoro di ricerca lasciato agli animatori, serve anche a loro). Ogni ragazzo si posiziona "nel" suo Paese.

Ci sono gli Stati Uniti seduti comodamente ad un tavolo e con a disposizione tutto quello che vogliono, insieme a Italia, Giappone, Australia, Francia ed altri pochi fortunati, con tanto di

camerieri che li servono e li riveriscono (animatori). Rappresentano all'incirca il dieci per cento dei partecipanti a questo pranzo; i piatti di portata come quelli dei commensali devono essere stracolmi di cibo, quello che avanza dalle cucine e dai piatti di portata finisce direttamente nei bidoni spazzatura appositamente preparati in un angolo della sala o piazza (si consiglia di camuffare delle pentole dentro ai bidoni per evitare il reale spreco del cibo). Tutto succede davanti agli occhi della Sierra Leone, seduto per terra dopo aver ricevuto una manciata di chicchi di riso che dovrebbero bastargli per tutta la giornata, in compagnia di Romania, Venezuela, Pakistan, e di un sacco di altri Paesi. Con una fascia rossa legata al braccio, ci sono poi i Paesi in guerra, e in un angolo della sala ci sono anche i morti di fame con la fascia nera. Quando viene annunciato il "buon appetito", i partecipanti al Pranzo dei Popoli possono muoversi liberamente all'interno della sala che ospita la loro assemblea, riproponendo tante volte senza accorgersene le dinamiche che generano i grandi fenomeni sociali del nostro tempo, dalle emigrazioni ai conflitti. Dopo, hanno il tempo di pensare e di discutere insieme su quello che hanno osservato, e soprattutto quello che gli è successo, su quello che hanno provato, per fare un passo avanti verso la conoscenza e la consapevolezza della realtà del mondo. Nessun intervento degli animatori dovrà interrompere l'attività; ma un animatore potrà riprendere la scena per rivedere e riflettere sulle varie dinamiche. L'organizzare questa attività per l'ora di pranzo permette di far leva sulla reale fame dei partecipanti e quindi di rendere l'attività più veritiera e significativa. È fondamentale una fase di rielaborazione finale per raccogliere quanto è accaduto e far esprimere come ci si è sentiti per dare senso ai veri vissuti (rabbia, tristezza, pietà, invidia, ecc.). Si potrebbe infine concludere con un vero pranzo insieme.

IL RISTORANTE

Tipologia: gioco

Durata: 60 minuti

Difficoltà: alta

Materiale: Costumi per i personaggi, disegni degli ingredienti per il "mercato" e relativi prezzi, piatti di plastica per le "cucine", gettoni o monete di diverso valore, 2 ricettari uguali per ogni squadra, menù con i prezzi delle portate indicate nel ricettario.

Preparazione: Individuate in ogni squadra i seguenti ruoli:

1 chef

3 cuochi

1 cassiere

2 commensali;

i restanti saranno i camerieri.

Allestite l'area da gioco con i camerieri alla partenza, lo chef in un luogo isolato, il "mercato" con i cassieri, le "cucine" con i cuochi e i commensali di tutte le squadre seduti allo stesso tavolo. Le varie categorie devono essere collocate in posti dove non possono vedersi tra di loro.

Fase 1: Ingredienti freschissimi!

I cuochi di ogni squadra hanno a disposizione un budget (tenuto e gestito dal cassiere) per poter acquistare dal mercato gli ingredienti che preferiscono. I prezzi degli ingredienti sono indicati sul banco; un animatore sarà il venditore, che ritirerà i soldi spesi dai cassieri. I cuochi quindi fanno la spesa comprando quello che pensano gli possa servire poi in cucina.

Al termine dell'acquisto viene consegnato un ricettario ai cuochi, che possono iniziare a vedere se riescono a completare dei piatti: le ricette saranno composte da 4 o 5 ingredienti (p.es. Pasta al pomodoro: pasta, pomodoro, basilico, olio e formaggio).

Attenzione: alcuni ingredienti del mercato hanno disponibilità limitata!

Fase 2: Il segreto dello chef

Consegnate a ogni chef il ricettario. A questo punto sia il cuoco che lo chef di ogni squadra ha il ricettario, ma i due non possono comunicare tra di loro. Lo chef sceglie la ricetta dal ricettario che

preferisce e manda i camerieri che arrivano a staffetta al mercato, indicando loro un ingrediente da prendere. Anche in questo caso la squadra utilizzerà il budget a disposizione. Gli ingredienti acquistati vengono portati sempre dai camerieri in cucina dove i cuochi (non conoscendo il piatto scelto dallo chef) devono cercare di comporre una ricetta. Nel momento in cui un cameriere arrivando in cucina trova un piatto pronto, lo porterà in tavola ai commensali che lo pagheranno in base ai prezzi riportati sul menù. Le monete guadagnate andranno portate al cassiere che le unirà al budget. Ovviamente i prezzi dei piatti dovranno essere proporzionali ai costi degli ingredienti. Lo chef comanda ai camerieri gli ingredienti da comprare, essi li portano ai cuochi che hanno il compito di preparare i piatti seguendo il ricettario e quando sono pronti gli stessi camerieri li porteranno ai commensali che pagheranno il conto. Il cassiere dovrà gestire il budget dei soldi in uscita (spesa) e in entrata (commensali).

Se un ingrediente termina dal mercato, il cameriere lo riferirà ai cuochi che potranno andare nelle cucine avversarie per scambiare uno dei propri ingredienti con quello che gli serve. Se lo scambio viene rifiutato, il cuoco avvertirà lo chef che cambierà ricetta.

Se un ingrediente costa troppo per il budget a disposizione, i cuochi lasceranno la ricetta in sospeso e senza avvertire lo chef proseguiranno il gioco fino a quando, completando altri piatti guadagneranno i soldi necessari.

In tutti i casi, il cameriere di ritorno darà il cambio al compagno successivo proseguendo così nella staffetta.

Fase 3: Il conto, per favore!

I commensali, ricevendo i piatti con gli ingredienti, controlleranno dal menù che le ricette siano state completate correttamente e annoteranno di volta in volta il numero di piatti preparati e il relativo costo.

Chi vince:

Al termine del tempo stabilito per il gioco, vince la squadra che avrà completato più ricette e che è riuscita a incassare più denaro.

GARA DI CUCINA

Tipologia: gioco

Durata: 3 ore

Difficoltà: alta

MATERIALE: 4 ricette di dolci “FREDDI” (potrebbero anche essere scaricabili dal sito), pentole, 1 cucina con il materiale per cucinare, 4 fornelli a gas.

SVOLGIMENTO: Consegnare ad ogni squadra la ricetta: SALAME DI CIOCCOLATO, TORTA AL COCCO, CHEES CAKE, TIRAMISU’.

Svolgimento: I ragazzi hanno un’ora per recuperare gli ingredienti, tipo caccia all’oggetto ovvero chiedendo ai vicini gli ingredienti, recuperandoli a casa o citofonando nei dintorni dell’oratorio e un paio d’ore per realizzare il dolce. Il dolce verrà valutato da una commissione di cuoche dell’oratorio e potrà essere condiviso durante la merenda insieme a tutti i partecipanti del Cre-Grest

RICETTE:

SALAME DI CIOCCOLATO

Ingredienti

- 300 gr di biscotti secchi (tipo Oro Saiwa)
- 150 gr di burro
- 200 gr di cioccolato fondente
- 2 uova
- 100 gr di zucchero
- zucchero a velo

Tempo Preparazione: 30 Minuti

Tempo Riposo: 2 Ore

Difficoltà: Normale

Procedimento

1. Sbriciolate grossolanamente i biscotti secchi (noi abbiamo utilizzato gli Oro Saiwa). Fatelo con le mani e non con il minipimer, poichè i pezzi si dovranno sentire all'interno del salame.
2. Intanto mettete a sciogliere il cioccolato fondente a bagnomaria. Mentre il cioccolato si scioglie, montate il burro a crema. Per fare questa operazione, il burro deve essere già sufficientemente morbido, tanto da poterlo lavorare bene con una spatola di silicone.
3. Aggiungete lo zucchero e dopo le uova. Amalgamate bene fino ad ottenere una crema liscia e omogenea.
4. Riprendete la cioccolata fusa (ma che avrete lasciato raffreddare) e unitela al composto. Impastate fino a farlo diventare perfettamente omogeneo. A questo punto potete unire l'impasto ai biscotti spezzettati. Una volta che avrete amalgamato per bene il composto, l'impasto per il vostro salame sarà pronto.
5. Ponetelo su un foglio di carta da forno e cercate di dargli una forma cilindrica quanto più regolare possibile, aiutandovi con le mani e con la spatola.
6. Una volta che gli avrete dato la forma, arrotolatelo nella carta forno fino a formare una grossa caramellona cilindrica. Stringete bene ai lati e quindi arrotolatelo alla stessa maniera anche in un foglio di alluminio.
7. Mettetelo a riposare in frigorifero per almeno 4 ore.
8. Una volta che avrà indurito, tiratelo fuori dal frigo, eliminate l'alluminio e la carta da forno e cospargetelo con lo zucchero a velo.

CHEESE CAKE:

Ingredienti

Dosi per: 6 persone

- 150 g di biscotti secchi
- 600 g di Ricotta Santa Lucia
- 80 g di Burro Santa Lucia
- 5 cucchiaini di zucchero a velo
- 130 ml di panna
- 15 g di fogli di colla di pesce
- 500 g di fragole
- 100 g di cioccolato bianco
- essenza naturale di vaniglia

Procedimento:

1. In un mixer frullate finemente i biscotti secchi fino a ridurli in polvere, metteteli in una ciotola e amalgamateli con il burro fuso.
2. Foderate con carta forno il fondo di una tortiera con apertura a cerniera del diametro di circa 22 cm e sulla carta mettete i biscotti secchi: con il retro di un cucchiaino livellate bene e premete per compattare.
3. Mettete in frigo a solidificare mezz'ora. In una terrina mescolate con una frusta la ricotta Santa Lucia con la panna, l'essenza di vaniglia e lo zucchero a velo; a parte mettete la colla di pesce in acqua fredda, fatela ammolare e strizzatela bene.
4. Mettetela quindi in un pentolino con un paio di cucchiaini di panna fresca e a fiamma dolce fatela sciogliere completamente: incorporatela subito al composto di ricotta (meglio se non troppo freddo) e mescolate con cura.
5. Tagliate il cioccolato bianco a pezzetti, lavate le fragole, privatele del picciolo e riducetele in dadini: mettete cioccolato e frutta nella farcia di ricotta e versate sopra la base biscotto: livellate la superficie con cura e ponete in frigo a consolidare per circa 4 ore.

- Decorate con le fragole rimaste sia la superficie che i lati della cheesecake e servite ben fredda.

TIRAMISU’:

Ingredienti Tiramisù alla Nutella e Nocciole per 6 persone:

- 3 tuorli
- 3 cucchiaini di zucchero
- 100 g di crema di nocciole
- 100 g di mascarpone
- 1 albume
- 80 g di biscotti
- 3 tazze di caffè espresso
- Granella di nocciole qb

Procedimento ricetta Tiramisù alla Nutella

1. Lavorare i tuorli con lo zucchero in una ciotola capiente.
2. A parte montare a neve un albume con la frusta elettrica
3. Aggiungere ai tuorli la nutella e il mascarpone e amalgamare.
4. Unire anche l'albume incorporandolo delicatamente fino a formare una mousse.
5. Comporre il tiramisù in una pirofila rettangolare alternando strati di biscotti pavesini bagnati con il caffè e crema al cioccolato.
6. Completare cospargendo la granella di nocciole in superficie.

TORTA AL COCCO:

Ingredienti:

- 250 di biscotti secchi
- 250 g di farina di cocco
- 70 g di burro
- 1 cucchiaio di zucchero
- 100 g di acqua
- 250 g di cioccolato fondente

Tempo di preparazione:

- 30 minuti preparazione
- 1 ora tempi di riposo

Dosi per:

- 10 persone

Procedimento:

- 1) Fondere il burro e sbriciolare i biscotti.
- 2) Mescolare insieme burro, biscotti e farina di cocco.
- 3) Intiepidire leggermente l'acqua, mescolarla allo zucchero e aggiungerla agli altri ingredienti.
- 4) Distribuire il composto così ottenuto in una teglia, e compattarlo bene.
- 5) Riporre in frigo per 30 minuti.
- 6) Fondere il cioccolato (faccio con il microonde, scaldando poco alla volta e mescolando di tanto in tanto) e distribuirlo in modo uniforme sulla base.
- 7) Rimettere la teglia in frigo per altri 30 minuti almeno prima di mangiarla.

AVVENTURE PREADOLESCENTI

Pic Nic

L'estate è il tempo perfetto per fare gite fuori porta, e allora quale modo migliore di stare insieme che organizzare un pic-nic? Se le strade della nostra città o paese lo permettono, si può proporre una bicicletata che abbia come meta un parco o uno spazio verde in cui condividere insieme il pranzo. I ragazzi possono essere divisi in piccoli gruppi ed è importante che ciascuno partecipi. Per questo ad ogni ragazzo verrà affidato un compito preciso, con l'aiuto degli animatori: chi si occupa dell'itinerario da seguire in sella alla bicicletta, e fa da capo al gruppo lungo la strada; chi pensa a quanto cibo portare, chi lo porta, chi lo prepara; chi organizza i giochi per stare insieme dopo pranzo. Mangiare insieme "fa gruppo" come poche altre attività, ed ognuno ha dovuto mettere in campo le proprie qualità perché ogni cosa riesca al meglio: io sono bravo a leggere la cartina, io a preparare i panini... Oltre alle qualità, anche il cibo deve essere condiviso: per esempio si può porre l'attenzione sul fatto che, se sono stati calcolati due panini a testa dal gruppo che si è occupato delle provviste, non posso mangiarne cinque ma devo imparare a contenermi perché anche gli altri ragazzi possano avere il proprio pranzo.

Dal produttore al consumatore...

Capire da dove arrivano i prodotti che consumiamo sulla nostra tavola è importante soprattutto in un'epoca la nostra in cui supermercati, grandi magazzini e centri commerciali fanno da padroni, l'idea del Chilometro Zero (un tipo di commercio nel quale i prodotti vengono commercializzati e venduti nella stessa zona di produzione.) è molto lontana dalle nostre realtà.

La proposta che qui facciamo è far vivere ai ragazzi una giornata alla scoperta del chilometro zero, o meglio alla scoperta del percorso di produzione e lavorazione che un prodotto subisce fino a raggiungere le nostre tavole, ovviamente non deve essere un prodotto qualunque ma uno tipico della zona in cui si vive; partire dalla natura, quindi scoprire dove nascono e crescono gli ingredienti che compongono quel dato prodotto o dove cresce il prodotto stesso(campi coltivati, animali, fattorie, aziende agricole ecc) in seguito recarsi al luogo in cui viene composto e/o lavorato (fabbriche, aziende, cascine ecc) per arrivare infine a gustare il prodotto in tavola tutti insieme.

Al termine del Pranzo/cena insieme in cui il prodotto è stato consumato, è importante fare un momento di confronto ed elaborazione di ciò che si è visto, vissuto, osservato.

Osservando tutta la fase di produzione del prodotto ho provato/ pensato qualcosa di diverso nel mangiarlo? Quando compro e mangio prodotti ogni giorno mi informo sulla loro provenienza? Mi rendo conto del lavoro che sta dietro alla produzione dei cibi che trovo sulla mia tavola? È per tutti uguali? Come mai nei supermercati trovo prodotti a prezzi molto bassi e prodotti in grandi quantità? Sono consapevole per processo di produzione e a volte di spreco che ci sta alle spalle?

Esperienza alla Mensa dei Poveri

Ci si ritrova spesso a fare pranzi e cena con le tavole imbandite e ricche di tantissime portate che come si dice "potrebbero sfamare un esercito" e a conclusione della mangiata il cibo avanzato e non consumato risulta veramente tanto; siccome situazioni come queste solo all'ordine del giorno per noi e i nostri ragazzi è giusto soffermarsi un attimo a pensare guardandosi intorno, non c'è bisogno di andare fino in Africa per vedere che ci sono persone che hanno fame ed a cui i pasti giornalieri non sono assicurati tutti i giorni.

La proposta è quella di far vivere ai ragazzi un momento di servizio in una Mensa dei poveri per un pranzo o una cena (queste realtà si trovano nelle città e sono solitamente affidate ai Frati o alla Caritas che accettano senza problemi volontari anche per una singola esperienza). Si chiede quindi loro di apparecchiare ed allestire il refettorio prima dell'arrivo degli ospiti, servire le portate ed infine sparecchiare e ripulire l'ambiente; gli ospiti che si troveranno di fronte sono le persone che vivono nella vostra città e territorio e che non hanno la possibilità di acquistare del cibo e che spesso vivono per strada, persone di tutte le età e provenienze. L'esperienza se vissuta con un

minimo di preparazione e responsabilità può risultare forte in quanto ti metti veramente e praticamente al servizio di qualcuno.

Vissuto il momento di servizio sarebbe bello che il gruppo si trovasse per condividere un pasto (pranzo o cena in base all'orario del servizio svolto in precedenza) durante il quale poter riflettere e confrontarsi sull'esperienza vissuta: Cosa mi ha colpito/a? Ho fatto fatica? Penso mai alla fortuna di avere sempre un pasto da poter consumare? Mi capita di sprecare il cibo? Lo faccio con leggerezza? Posso prendermi un impegno dopo aver vissuto questa esperienza?