

RITORNO AL FUTURO

Una serata del Cre-Grest dedicata a una sfida tra genitori e figli. Un'occasione davvero unica per mettere alla prova attraverso attività e giochi a stand le abilità dei genitori e dei ragazzi.

Muoversi, spostarsi, viaggiare per cambiare le cose. Ecco dove nasce l'idea di una macchina del tempo che possa far diventare bambini i genitori e genitori i ragazzi: quello che ci vuole, un momento di giochi insieme affinché ciascuno possa far vedere all'altro ciò che vale veramente. In tutte le attività proposte a stand quindi i ragazzi saranno chiamati ad affrontare prove da genitori e genitori prove da figli. Obiettivi del gioco saranno:

- far dialogare genitori e figli mettendoli a confronto sulle vere capacità di ciascuno;
- riflettere sul tema "non dimenticare di essere stati bambini" e "capire certi no dei genitori" nel viaggio della vita;
- mettere in discussione le percezioni che i figli hanno dei genitori e viceversa;

Gli animatori, oltre l'incarico di mantenere il clima di competizione e sfida divertente, avranno il compito di creare una "postazione scenografica" (per esempio un fondale con la scritta "Ritorno al futuro" sotto il quale genitori e figli verranno accolti per una foto alla partenza del loro viaggio) ed un clima di sfida all'insegna dell'ilarità e del divertimento.

Prima di tutto verranno creati dei gruppi genitori e dei gruppi figli che gareggeranno gli uni contro gli altri. Fondamentale che i figli gareggino contro i propri genitori in ogni stand. Ogni stand proporrà una attività da ragazzi (per i genitori) ed una attività da genitori (per i ragazzi). Vincerà il gioco la squadra che avrà visitato tutti gli stand ed avrà, nelle singole competizioni, avuto più successo. Ad ogni stand, alla squadra vincente, verrà consegnato un orologio segno del tempo che passa ma anche del valore del tempo da vivere e riscoprire insieme nel viaggio della vita.

A volte viaggiare non significa solo andare da un posto all'altro. Si può viaggiare con la mente, si può viaggiare trascinati dalle emozioni del cuore, si può viaggiare dando valore al tempo trascorso insieme.

Primo stand: "ho ragione io"

Vengono proposti alcuni casi di discussione genitori figli (per es. "domani non vado a scuola... non c'è nulla d'importante", "questa sera posso stare fuori fino a mezzanotte? Lo fanno tutti", "devo sparecchiare la tavola... ancora io? uffa", "non rompere, sono stanco dopo una giornata di lavoro", questa casa non è un albergo" etc). I ragazzi prenderanno il ruolo di genitori e i genitori dei ragazzi. Via al match di botta e risposta. La discussione andrà avanti fino a che una delle due realtà non riuscirà a sostenere il dialogo ripeténdosi o rimanendo senza parole.

Secondo stand: "all'Opera d'arte"

Alla squadra dei figli e a quella dei genitori vengono consegnati cartelloni e pennarelli. Verrà chiesto ad entrambe le squadre di disegnare almeno dieci elementi che ricordano la categoria rappresentata. I ragazzi disegneranno 10 elementi che ricordano i genitori, i genitori 10 elementi che ricordano i ragazzi. Vincerà lo stand la squadra che avrà dato il meglio di sé nella fantasia.

Terzo stand: "la musica non ha età"

In 15 minuti verrà chiesto alla squadra dei ragazzi di preparare una coreografia sulla base di una canzone degli anni '60. Anche ai genitori verrà chiesto di creare una coreografia su una base musicale da discoteca (magari un tormentone delle ultime estati). Vincerà la squadra che avrà dato il meglio di sé.

Quarto stand: "lo voglio senza difetti"

Scelto un rappresentante per ogni squadra verrà chiesto rispettivamente ai ragazzi e ai genitori di travestire un genitore da ragazzo e un ragazzo da genitore. Elemento fondamentale da tenere in considerazione: entrambe le squadre proveranno a creare un travestimento partendo dalla frase “il figlio che vorrei” o “il padre / la madre che vorrei”. Insieme al travestimento sarà necessario che entrambi i gruppi creino una scenetta rispecchiante la quotidianità familiare in cui il genitore (personificato da un ragazzo) e un ragazzo (personificato da un genitore) diano il meglio di sé nell’essere perfetti.

Quinto stand: “al posto di...”

È risaputo come i ragazzi svolgano con difficoltà le faccende domestiche e dall’altra parte come i genitori si siano disabituati ad andare a scuola credendo che tutto sia semplice. In questo stand due prove distinte verranno assegnate alle squadre. I ragazzi dovranno provare a lavare a mano alcuni indumenti sporchi di tempera, apparecchiare una tavola e piegare almeno 5 magliette come le piegherebbe la mamma. Nel tempo offerto il gruppo dei genitori dovrà invece imparare a memoria un testo (poesia, filastrocca etc.) che verrà consegnata. Tempo dello stand 10 min. Al termine dei 10 minuti si valuterà la bravura dei ragazzi e la memoria dei genitori in gara.

Sesto stand: “costruire il futuro”

Verranno offerte alle due squadre delle immagini: ai ragazzi immagini di papà, mamme, nonni all’opera ed ai genitori fotografie di ragazzi a scuola, durante lo sport etc... a ciascun gruppo verrà chiesto di scrivere una storia di senso compiuto scegliendo almeno 5 immagini di quelle proposte e facendole rientrare nella narrazione. Unico imprevisto... ogni componente di ciascuna squadra dovrà scrivere almeno una riga della storia con la propria grafia.

Settimo stand: “se fossi...”

Ogni partecipante di ogni squadra riceve un foglio con una lista di frasi da completare. La frase detta così: “Se io fossi... Sarei...” Ognuno compila il foglio che non sarà firmato. Un lettore a questo punto dopo averli raccolti e ben mescolati per darne pubblica lettura. Spetterà ai figli riconoscere i propri genitori e i genitori i propri figli. Esempio di lista: se fossi una macchina, sarei... se fossi un gruppo musicale, sarei... se fossi uno sport, sarei... se fossi una città, sarei... se fossi un animale sarei..., se fossi un colore sarei...etc. Vincerà la squadra che ne indovinerà di più.

Ottavo stand: “la spesa”

In un percorso ad ostacoli verranno sparpagliate stampe di oggetti, prodotti, alimenti, indumenti che solitamente si trovano in un grande supermercato. Al via, un giocatore alla volta delle due squadre disposte in fila indiana dovrà fare la miglior spesa che esita. Ogni giocatore potrà prendere un prodotto a percorso. Ritornando alla fila indiana della sua squadra passerà il testimone. Vince la squadra che avrà fatto la spesa migliore. I ragazzi dovranno fare la spesa con la consapevolezza di essere genitori mentre i genitori con la spensieratezza di essere ragazzi.

Quando tutte le squadre avranno partecipato agli stand proposti verrà posta al centro della sala o del campo da gioco una macchina del tempo artigianale (ognuno potrà inventarla a suo piacimento) nella quale potranno essere inseriti i piccoli orologi guadagnati durante le sfide. La macchina del tempo si mette in funzione e si riparte. È stata un’esperienza unica: i genitori torneranno genitori e i ragazzi torneranno ragazzi. Non sarà più la normalità: “ritorno al futuro” ci ha permesso di viaggiare e scoprire i lati positivi e le difficoltà che l’atro vive. Da oggi in poi sarò più attento ai bisogni di chi mi sta vicino.