



Adolescenti

IL SOGNO ATTIVITÀ A TEMA LA MACCHINA DEI SOGNI - SECONDA PARTE

CARTE IMPREVISTO

Queste carte portano cambiamenti, difficoltà o sorprese nella “linea del tempo”: nella vita d'altronde può capitare di tutto. Qui te ne suggeriamo alcuni, altri puoi inventarli tu!

1. **Un sogno che avevi si complica:** qualcosa ti fa cambiare strada. Sei obbligato ad accettare per i prossimi due turni il sogno di qualcun altro.
2. **Ti accorgi che stavi inseguendo un sogno non tuo. Che cosa scegli di fare?** Per il prossimo turno devi accettare per forza il sogno dato dall'animatore.
3. **Un amico si allontana perché crede che il tuo sogno sia sbagliato: cosa fai?** Ti senti appesantito da questa scelta: il tuo educatore ti consegna uno zaino da 15 kg che dovrai portare per i prossimi 3 turni.
4. **Un fallimento ti insegna qualcosa di prezioso:** scrivilo sul retro del cartoncino.
5. **Hai paura di rischiare:** perdi un'occasione importante. Stai seduto per i prossimi 3 turni
6. **Qualcuno non crede in te:** questo ti fa perdere la direzione. Il tuo educatore ti coprirà gli occhi con una benda.
7. **Ti senti solo nel tuo percorso:** chiedi aiuto a qualcuno e scambia un cartoncino.
8. **Perdi un sogno!** Scegli uno dei tuoi cartoncini e consegnalo al giocatore alla tua sinistra.
9. **Confusione mentale:** Mescola tutti i tuoi sogni sotto il tavolo. Pesca a caso due da tenere, uno lo scambi.
10. **Errore di percorso:** Devi cambiare totalmente un sogno: riscrivilo in modo nuovo su un cartoncino bianco.
11. **Fraintendimento:** Un giocatore a tua scelta cambia il significato di un tuo sogno (ne modifica una parola).
12. **Un sogno svanisce:** Capovolgi un cartoncino: per un turno non puoi usarlo né mostrarlo.
13. **La competizione ti fa perdere l'obiettivo:** l'educatore ti chiede di fare una sfida con una persona a tua scelta: Carta forbici e sasso... se perdi, dai due dei tuoi sogni all'altro, se vinci puoi andare in pace!
14. **Ostacolo improvviso:** ti viene chiesto di metterti al piede un sacco molto pesante.

CARTE DEL BANCO: queste carte vanno tutte insieme mischiate nelle mani del banco.

CARTE OPPORTUNITÀ (azioni che portano vantaggi, collaborazioni o aggiunte)

Queste carte donano apertura e possibilità di moltiplicare il proprio sogno o di fare un pezzo di strada per raggiungerlo: qui te ne suggeriamo alcuni, altri puoi inventarli tu!

1. **Incontri una persona che ti ispira:** aggiungi un nuovo sogno legato a questo incontro.
2. **Ti viene offerta una possibilità inaspettata:** puoi cambiare uno dei tuoi cartoncini.
3. **Fai qualcosa di buono per qualcuno:** scambia un cartoncino come dono.
4. **Scopri un talento che non conoscevi:** crea un cartoncino aggiuntivo.
5. **Una porta si chiude... ma se ne apre un'altra!** Scegli un sogno da trasformare.





6. Hai la possibilità di **collaborare** con un altro giocatore per un sogno comune.
7. Ti senti pieno di **gratitudine**: aggiungi una “benedizione” su un tuo sogno

CARTE VOCAZIONE

Sono carte legate alla vocazione: Qui il banco interPELLA... e il giocatore deve rispondere alla domanda.

1. Dio ti sussurra: “Il tuo sogno è anche il mio sogno”. Che cosa significa per te?
1. “Lasceresti un piccolo sogno per uno più grande?”
2. “Fidati: anche una difficoltà può essere grazia.” hai mai sperimentato questa cosa nella tua vita?
3. **Condividi ciò che hai ricevuto**: ti è mai capitato di aver già fatto una scelta che senti importante nel tuo percorso?
4. “Segui la mia voce, anche se non vedi la strada.”
Ci sono stati momenti in cui è stato difficile credere che Dio è vicino a te?
5. “Lascia che io lavori in te”. Come potrebbe Dio lavorare con e per te?

CARTE BENEDIZIONE

Premi, doni e segni della moltiplicazione: qui te ne suggeriamo alcuni, altri puoi inventarli tu!

1. **Il tuo sogno porta frutto**: condividilo con un altro giocatore.
2. **Dio moltiplica la tua gioia**: aggiungi un nuovo sogno, hai la possibilità di un cartellino nuovo.
3. **Il tuo “SÌ” illumina altri**: scegli due persone a cui regalare una benedizione, loro potranno ricevere una stellina.
4. **Ricevi la forza per perseverare** anche quando è difficile, puoi scegliere un sogno che ti è stato tolto e riprenderlo.
5. **Un sogno si realizza in modo diverso da come pensavi...** il banco ti suggerisce un modo per trasformare il tuo sogno... se ti piace puoi modificarlo.
6. **Il tuo sogno diventa servizio**: trasformalo in un dono per la comunità.
7. **Il BANCO dice**: “Ben fatto, servo fedele! Hai moltiplicato i tuoi talenti.” e ti dà una stellina in più.
8. **Forza per perseverare**: un tuo sogno “bloccato” o oscurato torna attivo.
9. **Guarigione**: Se perdi un sogno in futuro, il BANCO te lo ridarà immediatamente.
10. **Grazie ricevute**: Metti una benedizione su tutti i tuoi sogni.
11. **Luce nelle scelte**: Guardi una carta dell'altro mazzo prima che sia pescata.





LA PREGHIERA

SCENEGGIATURA DEL BRANO BIBLICO

L'intero brano è diviso in tre parti da leggere a più voci.

Brano 1 – Giuseppe è odiato dai fratelli (Genesi 37,3-8)

Narratore: Israele amava Giuseppe più di tutti i suoi figli, perché era il figlio avuto in vecchiaia, e gli aveva fatto una tunica dalle lunghe maniche. I suoi fratelli, vedendo che il loro padre amava lui più di tutti i suoi figli, lo odiavano e non potevano parlargli amichevolmente. Ora Giuseppe fece un sogno e lo raccontò ai fratelli, che lo odiarono ancor di più.

Giuseppe: «Ascoltate questo sogno che ho fatto. Noi stavamo legando covoni in mezzo alla campagna, quand'ecco il mio covone si alzò e restò diritto e i vostri covoni vennero intorno e si prostrarono davanti al mio.»

Fratelli: «Vorrai forse regnare su di noi o ci vorrai dominare?»

Narratore: Lo odiarono ancora di più a causa dei suoi sogni e delle sue parole.

Brano 2 – I fratelli complottando di ucciderlo (Genesi 37,12-14.18-20; 40,5-22)

Narratore: I suoi fratelli andarono a pascolare il gregge del loro padre a Sichem.

Israele: «Sai che i tuoi fratelli sono al pascolo a Sichem? Vieni, ti voglio mandare da loro.»

Giuseppe: «Eccomi!»

Israele: «Va' a vedere come stanno i tuoi fratelli e come sta il bestiame, poi torna a riferirmi.»

Narratore: Essi lo videro da lontano e, prima che giungesse vicino a loro, complottarono di farlo morire.

Fratelli: «Ecco, il sognatore arriva! Orsù, uccidiamolo e gettiamolo in qualche cisterna! Poi diremo: una bestia feroce l'ha divorato! Così vedremo che ne sarà dei suoi sogni!»

Narratore: Dopo essere stato gettato nella cisterna dai fratelli, Giuseppe verrà venduto come schiavo e portato in Egitto, dove serve nella casa del Faraone. La moglie del Faraone lo accuserà ingiustamente di averla insidiata e Giuseppe verrà per questo imprigionato. Qui si troverà a condividere la cella con il panettiere e il coppiere del faraone.

Narratore: Ora, in una medesima notte, il coppiere e il panettiere del re d'Egitto, detenuti nella prigione, ebbero tutti e due un sogno, ciascuno il suo sogno, con un proprio significato. Alla mattina Giuseppe venne da loro e li vide abbattuti. Allora interrogò gli eunuchi del faraone che erano con lui in carcere nella casa del suo padrone, e disse:

Giuseppe: «Perché oggi avete la faccia così triste?»

Narratore: Gli risposero:

Coppiere e Panettiere: «Abbiamo fatto un sogno e non c'è chi lo interpreti.»

Giuseppe: «Non è forse Dio che ha in suo potere le interpretazioni? Raccontatemi dunque.»

Narratore: Allora il capo dei coppieri raccontò il suo sogno a Giuseppe e gli disse:





Coppiere: «Nel mio sogno, ecco mi stava davanti una vite, sulla quale vi erano tre tralci; non appena cominciò a germogliare, apparvero i fiori e i suoi grappoli maturarono gli acini. Io tenevo in mano il calice del faraone; presi gli acini, li spremetti nella coppa del faraone, poi diedi la coppa in mano al faraone.»

Giuseppe: «Eccone l'interpretazione: i tre tralci rappresentano tre giorni. Fra tre giorni il faraone solleverà la tua testa e ti reintegrerà nella tua carica e tu porgerai il calice al faraone, secondo la consuetudine di prima, quando eri il suo coppiere. Se poi, nella tua fortuna, volessi ricordarti che sono stato con te, trattami, ti prego, con bontà: ricordami al faraone per farmi uscire da questa casa. Perché io sono stato portato via ingiustamente dalla terra degli Ebrei e anche qui non ho fatto nulla perché mi mettessero in questo sotterraneo.»

Narratore: Allora il capo dei panettieri, vedendo che l'interpretazione era favorevole, disse a Giuseppe:

Panettiere: «Quanto a me, nel mio sogno tenevo sul capo tre canestri di pane bianco, e nel canestro che stava di sopra c'era ogni sorta di cibi per il faraone, quali si preparano dai panettieri. Ma gli uccelli li mangiavano dal canestro che avevo sulla testa.»

Giuseppe: «Questa è l'interpretazione: i tre canestri rappresentano tre giorni. Fra tre giorni il faraone solleverà la tua testa e ti impiccherà a un palo, e gli uccelli ti mangeranno la carne addosso.»

Narratore: Appunto al terzo giorno, che era il giorno natalizio del faraone, questi fece un banchetto per tutti i suoi ministri e allora sollevò la testa del capo dei coppieri e la testa del capo dei panettieri in mezzo ai suoi ministri. Reintegrò il capo dei coppieri nel suo ufficio di coppiere, perché porgesse la coppa al faraone, invece impiccò il capo dei panettieri, secondo l'interpretazione che Giuseppe aveva loro data.

Brano 3 – Giuseppe in Egitto (Genesi 41,1b-8.14-15.25-30.37-42)

Narratore: Il faraone sognò di trovarsi presso il Nilo. Ed ecco salirono dal Nilo sette vacche, belle di aspetto e grasse e si misero a pascolare tra i giunchi. Ed ecco, dopo quelle, sette altre vacche salirono dal Nilo, brutte di aspetto e magre, e si fermarono accanto alle prime vacche sulla riva del Nilo. Ma le vacche brutte di aspetto e magre divorarono le sette vacche belle di aspetto e grasse. E il faraone si svegliò. Poi si addormentò e sognò una seconda volta: ecco sette spighe spuntavano da un unico stelo, grosse e belle. Ma ecco sette spighe vuote e arse dal vento d'oriente spuntavano dopo quelle. Le spighe vuote inghiottirono le sette spighe grosse e piene. Poi il faraone si svegliò: era stato un sogno. Alla mattina il suo spirito ne era turbato, perciò convocò tutti gli indovini e tutti i saggi dell'Egitto. Il faraone raccontò loro il sogno, ma nessuno lo sapeva interpretare al faraone. Allora il faraone convocò Giuseppe. Lo fecero uscire in fretta dal sotterraneo ed egli si rase, si cambiò gli abiti e si presentò al faraone.

Faraone: «Ho fatto un sogno e nessuno lo sa interpretare; ora io ho sentito dire di te che ti basta ascoltare un sogno per interpretarlo subito.»

Giuseppe: «Il sogno del faraone è uno solo: quello che Dio sta per fare, lo ha indicato al faraone. Le sette vacche belle sono sette anni e le sette spighe belle sono sette anni: è un solo sogno. E le sette vacche magre e brutte, che salgono dopo quelle, sono sette anni e le sette spighe vuote, arse dal vento d'oriente, sono sette anni: vi saranno sette anni di carestia. È appunto ciò che ho detto al faraone: quanto Dio sta per fare, l'ha manifestato al faraone. Ecco stanno per venire sette anni, in cui sarà grande abbondanza in tutto il paese d'Egitto. Poi a questi succederanno sette anni di carestia; si dimenticherà tutta quella abbondanza nel paese d'Egitto e la carestia consumerà il paese.»

Narratore: Il faraone disse ai ministri:

Faraone: «Potremo trovare un uomo come questo, in cui sia lo spirito di Dio?»





Narratore: Poi il faraone disse a Giuseppe:

Faraone: «Dal momento che Dio ti ha manifestato tutto questo, nessuno è intelligente e saggio come te. Tu stesso sarai il mio maggiordomo e ai tuoi ordini si schiererà tutto il mio popolo: solo per il trono io sarò più grande di te. Ecco, io ti metto a capo di tutto il paese d'Egitto.»

Narratore: Il faraone si tolse di mano l'anello e lo pose sulla mano di Giuseppe; lo rivestì di abiti di lino finissimo e gli pose al collo un monile d'oro.





TORNIAMO NEL MEDIOEVO ALLA CONQUISTA DEL BORGO

Obiettivo

Conquistare il maggior numero possibile di zone del Borgo, superando prove e assediando anche le zone già controllate dalle altre squadre. Vince la squadra che riesce a conquistare o assediare tutti i territori o quella che al termine del tempo di gioco ne possiede di più.

Durata: 60 minuti circa

Materiali:

- 1 mappa del Borgo per ogni squadra, con 10–15 zone da conquistare
- 1 grande mappa centrale per segnare i territori conquistati (facoltativa)
- Segnalini/bandierine delle squadre
- Carte-prova (10–15 tipologie)
- Materiali per le prove (cerchi, corde, indovinelli, fogli e pennarelli, dadi, monete finte)

Svolgimento

Il Borgo è un unico grande territorio diviso in zone. Ogni squadra ad inizio gioco possiede 2 zone sotto il suo controllo e 5 monete da usare per aiuti o per poter ripetere prove non superate. Ogni squadra sceglie una zona libera e si presenta agli animatori, che hanno una grande scatola chiusa contenente le carte-prove.

Esempi di carte prove:

- **Mastro Muratore:** trasportare un “mattoncino” in equilibrio.
- **Indovinello del Borgo:** risolvere un enigma medievale in un tempo massimo stabilito.
- **Amanuensi del Chiostro:** ricopiare un simbolo medioevale con precisione.
- **Araldi del Podestà:** breve staffetta con messaggio da non perdere.

Superata la prova, la zona viene conquistata e segnata sulla mappa centrale, tramite dei segnalini (bandierine del colore della squadra). Le zone già occupate da un'altra squadra possono essere “assediare”. L'assedio è una prova competitiva tra le due squadre coinvolte.

Esempi:

- **Tiro del Cerchio:** chi colpisce più bersagli.
- **Duello di Sapienza:** quiz medievale a risposta rapida.

La squadra che vince ottiene o difende la zona.

Fine del gioco

Vince la squadra che detiene più zone del Borgo. In caso di parità si svolgerà una prova finale tra i primi classificati.





INTRIGHI AL CASTELLO

Obiettivo:

Scovare i Congiurati che minacciano il Castello, completando prove e utilizzando indizi per smascherare gli impostori.

Durata: Dai 30 minuti in su

Materiali:

- Carte ruolo: Congiurati, Guardie del Castello, Araldi, Spezzaintrighi, Popolani
- Carte-indizio
- Piccoli oggetti per mini-prove (monete, simboli, pergamene)
- Eventualmente sedie da posizionare in cerchio

Svolgimento

La corte del Castello è in pericolo: tra i presenti si nascondono traditori pronti a sabotare le missioni e a colpire nell'ombra.

Ruoli principali

- **Narratore:** un adulto/animatore che gestisce i turni di gioco.
- **Congiurati** (2 o 3, in base al numero di partecipanti totali): scelgono una vittima ogni notte e possono sabotare le prove senza farsi scoprire.
- **Guardie del Castello** (1): possono proteggere un giocatore per ogni turno.
- **Araldi** (1-2): ricevono indizi generici (es. "un Congiurato siede nella metà sinistra del cerchio").
- **Spezzaintrighi** (1): può obbligare due giocatori a rispondere sì/no alla stessa domanda.
- **Popolani** (tutti gli altri): partecipano alle prove e votano.

Personaggi facoltativi (per varianti del gioco)

Si può decidere di aggiungere un personaggio alla volta o sostituirne alcuni, per aumentare varietà e rigiocabilità.

- **Pellegrino:** se eliminato, lascia un indizio vero su un Congiurato.
- **Custode del Villaggio:** ha una protezione aggiuntiva (oltre alle Guardie).
- **Mercante:** può scambiare una volta il proprio ruolo con un altro giocatore (senza rivelarlo).
- **Cartografo:** vede in anticipo un indizio della prova successiva.
- **Cantore del Chiostro:** obbliga un giocatore a parlare solo in rime per un turno (ruolo più "giocos").

Struttura dei turni

NOTTE

- Tutti chiudono gli occhi.
- Il narratore chiama i **Traditori**, che aprono gli occhi e silenziosamente indicano la vittima.
- Il narratore chiama la **Guardia**, che sceglie chi proteggere (può anche proteggere sé stesso).
- Il narratore chiama **gli Araldi**, che ricevono un indizio vago (es. "uno dei Traditori siede a sinistra di un Guardiano").
- Il narratore chiama lo **Spezzaintrighi**, che indica due giocatori a cui il narratore porrà una domanda sì/no identica.

Tutti i giocatori chiudono gli occhi di nuovo dopo aver agito. La notte termina.

ALBA

- Tutti aprono gli occhi.
- Il narratore annuncia chi è stato eliminato dai Traditori.
- Si svolge la **Prova di Borgo**: missione cooperativa, sfida o mini-gara. (Esempi: ricomporre un puzzle, staffetta)





con messaggi, indovinello medievale, etc...). Se superata, la prova del Borgo dà diritto a ricevere un indizio ufficiale, quindi i Traditori possono (devono) sabotare discretamente, senza farsi scoprire.

- Dopo la prova, il narratore apre il **Consiglio del Borgo**: discussione tra tutti i giocatori, scambio di indizi, accuse.
- Votazione finale: ciascun giocatore scrive su un foglio (o annuncia a voce) chi secondo lui è colpevole; il più votato viene "esiliato".
- Si riparte con la notte successiva.

Esempi di PROVE DI CORTE

- *Sigillo del Console*: ricomporre un puzzle medievale.
- *Lauda Spezzata*: ricostruire una frase antica.
- *Monete del Mercante*: raggiungere un totale preciso con monete vincolate.
- *Archi dell'Araldo*: tre lanci di squadra in un bersaglio.

La partita termina quando:

- Tutti i Congiurati vengono eliminati (vittoria dei popolani)
- i Congiurati sono pari o superiori ai popolani (vittoria dei congiurati)

Punteggio:

Se si gioca a squadre, si può calcolare il punteggio in questo modo (pur mantenendo il gioco in sé individuale)

- Ogni sopravvissuto fa guadagnare 2 punti alla propria squadra
- Bonus opzionale: +1 punto per squadra che scopre un Congiurato, +1 per chi completa più prove.

VARIANTE DEL GIOCO: THE SECRET KING (IL SOVRANO SEGRETO)

Il gioco si basa sulla finzione, sul non rivelare agli altri la propria identità. Dodici cavalieri e dame si ritrovano in un castello e ricevono una pergamena. Uno di loro, a insaputa degli altri, riceverà l'oggetto del potere, che potrà però conservare SOLO se saprà mantenersi in incognito con tutti gli altri partecipanti. Se verrà scoperto ed eliminato, l'oggetto del potere verrà riassegnato a qualcun altro. Tutti i partecipanti al gioco si sottoporranno a dei giochi a squadre e solo UNO dei vincenti riceverà un indizio importante sull'identità dell'Eletto e sarà libero di condividere l'informazione con tutti, alterarla dicendo una bugia o tenersela per sé... a suo rischio e pericolo!

Ma ATTENZIONE: insieme all'oggetto del potere, l'eletto riceve una missione segreta:

qualcosa di insignificante all'inizio (come ripetere una parola insolita per 3 volte o stringere la mano a 3 compagni) → se la porta a termine riceverà grossi vantaggi alla votazione (il suo voto vale il triplo, vota solo lui, riceve l'immunità, ecc.) se invece la ignora avrà un malus (voti contro aggiunti al conteggio...)

L'Oggetto del Potere

- Il Santo Graal: Un oggetto che prova la discendenza o il diritto divino a governare.
- La Spada Legittima (tipo Excalibur): Una spada che solo il vero Re può estrarre/possedere.
- Lo Scettro di Lapis: Un gioiello o scettro che prova la discendenza.

Il concorrente che possiede segretamente la reliquia è il "Sovrano Segreto" (o "L'Eletto").

I Ruoli dei partecipanti

- Il Sovrano Segreto: Deve agire come un cortigiano o un pretendente qualsiasi, ma con la missione segreta di eliminare gli altri contendenti senza rivelarsi.
- I Pretendenti: Devono smascherare l'Eletto per rivendicare il simbolo del potere e diventare loro stessi il nuovo Sovrano Segreto.
- L'Araldo del Regno (Il Conduttore): Gestisce il gioco, annuncia i decreti reali e le eliminazioni.





L'Ambientazione

Un castello con una Sala del Trono (dove si vota) e una Sala degli Archivi (dove si trovano gli indizi).

Le Prove

Ogni round prevede una prova, che divide a metà il numero dei concorrenti. Alcuni spunti per prove possono essere:

- Intrighi di Corte: Giochi di logica, puzzle araldici, o decifrare messaggi scritti in un antico codice.
- Prove di Memoria: memorizzare ingredienti di un intruglio magico, riconoscere quelli di una bevanda, ecc,
- Prove fisiche o di velocità: staffette, sfida di "cucito" in cui si mette il filo in un numero di aghi prestabilito, ecc.

Il gruppo di giocatori vincenti nella prova sceglie UN SOLO rappresentante, che segue l'araldo nella sala degli archivi e riceve l'indizio. Questa informazione può poi venire condivisa, modificata in modo strategico (soprattutto se l'indizio mette in cattiva luce anche chi lo riporta!) o taciuta.

Il Sistema degli Indizi

- Le Pergamene: servono a decidere chi è l'Eletto e a fornirgli le missioni round dopo round.
- La Sala degli Archivi: un giocatore tra i vincitori delle prove ottiene l'accesso agli archivi del castello, dove riceve un indizio sul vero Eletto. Gli indizi potrebbero riguardare tratti della personalità, conoscenze storiche o legami familiari del personaggio in incognito.

La Messa al Bando (votazione)

Dopo aver ricevuto l'indizio e dato il tempo ai partecipanti di confrontarsi, tutti sono chiamati a votare chi secondo loro è "l'Eletto". Si esprime un solo voto per giocatore, tenendo poi conto di eventuali bonus o malus legati al compimento della missione segreta dell'Eletto (se l'ha completata e ha diritto a voti bonus contro qualcun altro vanno aggiunti, se ha fallito e riceverà voti contro vanno registrati). La votazione avviene in una Sala del Trono, dove i concorrenti scrivono su una pergamena il nome di chi credono sia il Sovrano Segreto. Il nome più votato viene "Messo al Bando dal Regno", cioè eliminato.

A questo punto i casi sono due:

- Se un Pretendente viene messo al bando: il Sovrano Segreto rimane saldo al potere e la sua identità è salva.
- Se il Sovrano Segreto viene messo al bando e viene smascherato deve rivelare il suo status. L'oggetto segreto viene quindi riassegnato a un altro pretendente, insieme a una nuova missione, e l'inganno ricomincia.

La Vittoria Finale

Incoronazione: L'ultimo concorrente rimasto in gioco (e possessore dell'oggetto sacro) viene dichiarato il legittimo Sovrano in una cerimonia di incoronazione o con un premio simbolico.

Scansione di ogni round:

- Eventuale nuova nomina dell'eletto (se è stato eliminato) e sempre una missione da portare a termine prima della votazione
- Prova di abilità
- Scelta di chi riceve l'indizio e viaggio nella sala degli archivi
- Comunicazione dell'indizio
- Votazione ed eliminazione





CENA A TEMA MEDIOEVALE

Per organizzare una cena a tema medioevale è fondamentale curare sia l'ambientazione che l'intrattenimento proposto durante la serata.

BANCHETTO (il momento della cena)

La cucina medievale era ricca di sapori forti e spezie. Inoltre, le forchette non erano ancora di uso comune; quindi, il cibo “da mangiare con le mani” rende tutto molto autentico!

Possibile menù:

- **Pani e Focacce:** servi pane rustico, magari integrale o di segale.
- **Formaggi e Salumi:** scegli formaggi stagionati e salumi semplici.
- **Torte Salate (Pasticci):** molto comuni, ripiene di carne e verdure.
- **Frutta Secca:** mandorle, noci e fichi erano spesso usati per accompagnare carni e formaggi. Anche da servire come dolce.
- **Frutta Fresca:** Semplice e genuina.
- **Dolcetti Speziati:** come i biscotti al miele, zenzero e cannella (molto popolari nel Medioevo).
- **Acqua e Succhi di Frutta Semplici o per rimanere in tema la birra analcolica.**

L'ATMOSFERA

L'ambientazione è cruciale per trasportare gli ospiti in un'altra epoca, quindi ecco qualche consiglio per valorizzare lo spazio della serata a tema Medioevo:

- **Illuminazione:** ridurre l'illuminazione elettrica, preferendo molte candele, magari posizionate in vasetti di terracotta o lanterne.
- **Musica:** usare in sottofondo musica medievale, celtica o di liuto. Su YouTube si trovano molte playlist a tema “Medieval Tavern” o “Tudor Music”.
- **Allestimento tavola:** usare tovaglie di lino grezzo o juta, oppure lasciala scoperta se il tavolo è rustico, sostituire i piatti moderni con piatti e boccali di ceramica. Evitare i tovaglioli di carta, preferendo quelli di stoffa e bandire le forchette, fornendo solo coltello e cucchiaio.

DECORAZIONI

- Stendardi appesi alle pareti, magari preparati dagli stessi commensali in un'altra occasione.
- Ghirlande di edera, rami o foglie secche.
- Candele.

INTRATTENIMENTO

- **Abbigliamento:** Incoraggiare l'uso di costumi, come abiti da contadini, dame, cavalieri, mercanti o monaci.
- **Danze popolari:** sempre tratte da qualche video tutorial semplice, su Youtube se ne trovano diverse.

Torneo cavalleresco

Proponiamo una rievocazione storica dei giochi in cui si sfidavano i cavalieri durante il Medioevo. Per rendere l'esperienza ancora più divertente e competitiva, si potrebbe pensare di organizzare il torneo sfidandosi tra oratori diversi!

Prima di iniziare i giochi, è bene creare l'atmosfera. Alcuni accorgimenti possono essere:

- **Individuare i Concorrenti (Cavalieri e Dame):** parteciperanno al torneo “iscrivendosi” alla disciplina che preferiscono, suddivisi in piccole squadre o “Casate” (es. Casa del Leone, Casa del Drago).
- **Premio:** tutti gareggiano per onore proprio o della loro casata, oppure per un Palio (una stoffa, una corona d'alloro, un premio simbolico).
- **Individuare un Araldo:** il suo compito è fondamentale, poiché deve presentare i concorrenti con enfasi, spiegare le regole (con tono solenne e “antico”) e annunciare i vincitori.





- **Individuare la dama del torneo:** scegliere una dama (o un signore) che consegnerà il Palio al vincitore alla fine del torneo.
- **Musica:** scegliere la musica medievale di sottofondo (trombe, tamburi, liuti) per dare ritmo alla competizione.

LE PROVE DI ABILITÀ

1. La Giostra dell'Anello

Cosa Serve:

- Una lunga asta o una corda tesa orizzontalmente.
- Piccoli anelli (come quelli delle tende o anelli di legno/cartone) appesi all'asta o alla corda con dei fili (ad altezze diverse per aumentare la difficoltà).
- Una "Lancia" per ogni giocatore (un bastone o un manico di scopa di legno leggero).

La Prova: i concorrenti devono correre o camminare velocemente lungo il percorso e cercare di infilzare il maggior numero di anelli con la loro lancia in un tempo limitato (es. 30 secondi).

Il punteggio: un punto per ogni anello infilzato.

2. Il Lancio del Giavellotto

Cosa Serve:

- Un bersaglio (un pannello di legno o cartone spesso) con cerchi concentrici che assegnano punti.
- "Giavellotti" sicuri (es. semplici bastoni di legno leggero, manici di scopa o frecce con punta di gomma).

La Prova: i concorrenti lanciano il loro oggetto al bersaglio da una distanza prestabilita (da adattare allo spazio e alla sicurezza).

Il punteggio: in base al punto colpito sul bersaglio (es. centro 10 punti, anello esterno 5 punti).

3. La Quintana

Cosa Serve:

- Una figura o un manichino (può essere un semplice palo con una traversa orizzontale come "braccio") che deve poter ruotare su un perno. Su un'estremità della traversa si appende un bersaglio, sull'altra un peso o un sacchetto di farina.
- Una "Lancia" (bastone).

La Prova: Il concorrente deve colpire il bersaglio con la lancia correndo. Se il colpo è debole, il manichino ruota e lo colpisce (simulazione: il concorrente deve schivare o non essere toccato dal "braccio" che torna indietro).

Il Punteggio: Si vince superando la prova senza essere colpiti e colpendo con precisione il bersaglio.

4. Tiro alla Fune

Cosa Serve:

- Una fune lunga e robusta.
- Una linea di demarcazione centrale.

La Prova: Due squadre di "cavalieri" si sfidano in una classica prova di forza.

Il punteggio: La squadra che riesce a tirare l'altra oltre la linea di demarcazione vince il round.

5. Lancio del Peso

Cosa Serve: un oggetto pesante e sicuro da lanciare (es. un sacco riempito di sabbia o un tronco di legno piccolo e maneggevole).

La Prova: ogni concorrente ha tre tentativi per lanciare l'oggetto il più lontano possibile.

Il punteggio: la distanza maggiore vince.

LA CERIMONIA DI CHIUSURA

Terminati i giochi festeggiamo con una cerimonia di chiusura, prima di dedicarsi al relax del banchetto!

- **L'Appello dell'Araldo:** l'Araldo chiama a raccolta tutti i "cavalieri" e riepiloga con enfasi le imprese gloriose.
- **Assegnazione del Palio:** la Dama del Torneo incorona o consegna il Palio al vincitore (o alla Casata vincitrice).
- **Il Giuramento:** i concorrenti possono fare un breve giuramento di lealtà, divertente o solenne, prima di ritirarsi al banchetto!





PROPOSTA RESIDENZIALE CHI È FRANCESCO?

Durata: 2 giorni

Svolgimento:

Giorno 1

- Mattina: viaggio + sistemazione
- Pranzo
- Pomeriggio: Attività a stand
- Cena
- Sera: visione film

Giorno 2

- Mattina: messa o momento di preghiera
- Pranzo
- Pomeriggio: attività conclusiva
- Rientro a casa

ATTIVITÀ A STAND + RIFLESSIONE (pomeriggio giorno 1)

In questa prima fase vorremmo far arrivare agli adolescenti alcune caratteristiche di Francesco senza nominarlo.

Qui ve le presentiamo come nel PDF del tema e nelle prime pagine del fascicolo PROGETTO:

- 1. Un santo felice (giullare di Dio, gioia)** Forse il tema della felicità è un tema di tutti i santi, se la guardiamo da un certo punto di vista della felicità, che è gioia. Bobin in Francesco l'infinitamente piccolo, che ha un modo di raccontare Francesco molto particolare, a un certo punto dice: "Dire che qualcuno è Santo significa semplicemente dire che attraverso la sua vita si è rivelato un meraviglioso conduttore di gioia". Quale gioia per Francesco? La gioia del Vangelo, la gioia di Gesù. Francesco è apparentemente felice ai tempi di una vita dissipata e ha soldi, donne, ricche stoffe, partecipa a feste, guerre; ad un certo punto però scopre che la felicità è un'altra cosa: la felicità non è nelle donne, nei soldi e nel potere, nelle armi, ma è nel Vangelo, è in Dio, è in un altro modo di essere uomo.
- 2. Uomo umile.** Il tema della terra, il tema dell'humus, da cui deriva il tema dello sporcarsi con il mondo. Francesco è un uomo umile perché è uomo... a tutti gli effetti, con tutte le sue luci e con tutte le sue ombre.
- 3. Un rivoluzionario nella Chiesa.** In una chiesa corrotta, che cosa fa Francesco? Ci sta dentro. E questa è una grande lezione da consegnare oggi: rimanere nelle difficoltà e decidere di cambiare le cose da dentro. Non fuggire o respingere, ma trasformare. Francesco è un grande amante della Chiesa, che non vuol dire che la accetta, ma che continua ad amarla.
- 4. Un amico attento.** Francesco ha avuto degli amici e si è circondato di tante persone per inseguire il suo sogno e vivere la Chiesa nella fraternità. A testimonianza di queste attenzioni verso i suoi amici ci sono lettere e episodi di vita che raccontano di come Francesco fosse un amico attento e capace di relazioni autentiche.

Durata: 2 ore

Materiali: oggetti/immagini per il sacchetto della felicità (soldi, famiglia, viaggio, studio...); sacchetto (uno a testa); foglio con immagine 2D e 3D (uno a testa); penne; corda; foglio con testo della canzone; foglio/segnalibro per dedica

Svolgimento

Prima parte:

Suddividiamo i ragazzi in 4 gruppi che ruotano all'interno dei 4 stand preparati; questi sono collegati alle 4 definizioni di Francesco: (santo felice, uomo umile, rivoluzionario nella chiesa, amico attento), ma per ora non esplicitiamo i vari titoli e non creiamo alcun collegamento.

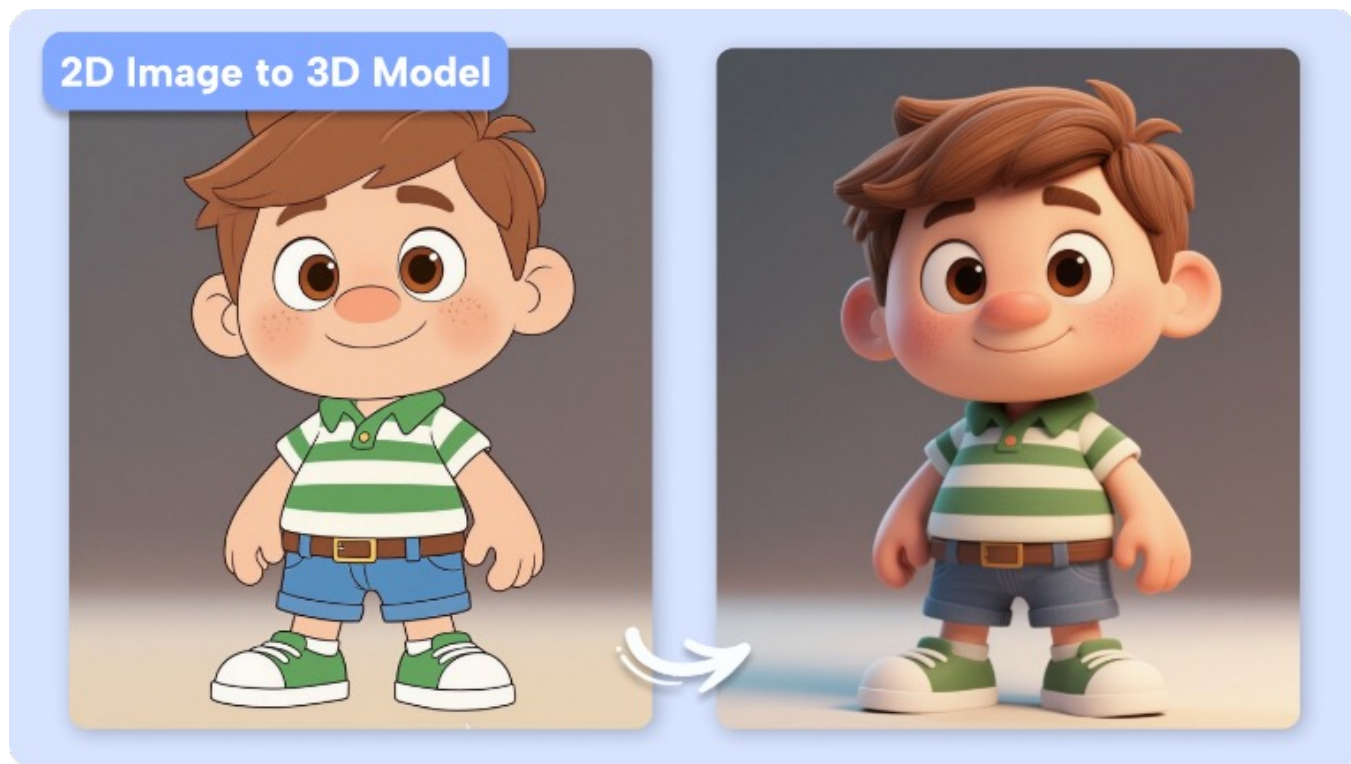




In ogni tappa, i ragazzi dovranno svolgere una piccola attività/gioco:

- Santo felice → Sacchetto della felicità: allo stand prepariamo molti oggetti (vi suggeriamo di stamparli su carta) che possono rappresentare la felicità; ad ogni adolescente consegniamo un sacchetto dentro al quale dovrà inserire 4 oggetti che nella propria vita ritiene indispensabili per raggiungere la felicità; ognuno crea il proprio sacchetto della felicità e lo tiene con sé.

- Uomo umile → Luci e ombre: consegniamo ad ogni adolescente un foglio con 2 immagini che rappresentano lo stesso soggetto, ma il primo è in 2D e il secondo in 3D.



Chiediamo al gruppo qual è la differenza tra le 2 immagini e cosa le rende differenti; l'immagine in 3D è più chiara, completa, comprensibile e mostra più dettagli, questo grazie alle ombre. Successivamente, chiediamo ai ragazzi di individuare e scrivere sul retro del foglio le loro luci e le loro ombre, ciò che mostrano agli altri e ciò che tendono a nascondere, ma che li rende più completi, definiti, comprensibili e con più dettagli. Ogni ragazzo tiene con sé il foglio.

- Rivoluzionario nella Chiesa → La Zattera: delimitiamo uno spazio con una corda, il quale diventa la “zattera” del gruppo; ogni adolescente deve camminare continuamente sulla zattera e, nel frattempo, il gruppo deve riuscire a mantenerla in equilibrio, senza farla affondare e senza cadere in acqua dove ci sono squali; il gruppo dovrà capire che deve distribuirsi in modo uniforme su tutta la zattera. Possibile aggiunta: quando il gruppo si è stabilizzato sulla zattera, salta sulla zattera un gigante (persona esterna al gruppo) e si crea un disequilibrio; il gruppo deve adattarsi al nuovo arrivo considerando il suo peso per continuare a mantenere l'equilibrio. Al termine dell'attività consegniamo ad ognuno una piccola zattera o un'immagine che la rappresenta.

- Amico attento → A te...: consegniamo ad ogni adolescente un foglio con il testo della canzone “Noi” del gruppo The sun e si ascolta tutti insieme; poi, singolarmente, ognuno rilegge il testo ed evidenzia le frasi che l'hanno colpito di più. Infine, diamo un foglietto/segnalibro a tutti i ragazzi, su cui scrivere una dedica ad un amico (anche non presente all'esperienza) partendo da una delle frasi selezionate precedentemente. Ognuno tiene con sé il biglietto scritto.





Seconda parte

Sempre divisi nei quattro gruppi, ripercorriamo quanto sperimentato e riflettiamo:

- **Santo felice:** Cosa hai inserito nel tuo sacchetto della felicità? Perché? Cosa pensi sia la felicità, quella autentica?
- **Uomo umile:** Sei in grado di riconoscere i tuoi difetti e le tue qualità? Vuoi condividere qualcosa di ciò che hai scritto? Sei consapevole che tutto, luci ed ombre, contribuisce a fare di te quello che sei? Ci sono aspetti di te che vorresti cambiare?
- **Rivoluzionario nella Chiesa:** La zattera ha dimostrato che la soluzione non può essere stare fermi ignorando o scappare, ma è meglio rimanere all'interno della situazione, affrontarla, chiedere aiuto e collaborare per trovare l'equilibrio. Ogni giorno ci troviamo ad affrontare situazioni più o meno problematiche e a dover fare delle scelte. Come ti poni davanti a queste circostanze? Le affronti, le ignori, scappi, chiedi aiuto, collabori?
- **Amico attento:** condividiamo le frasi sottolineate nel testo della canzone e ci soffermiamo su quelle più significative e interessanti. Quali frasi della canzone hai sottolineato? Ritrovi le caratteristiche dell'amicizia di cui parla la canzone anche nelle tue relazioni personali? Ce n'è qualcuna in particolare che vorresti ti appartenesse di più?

Infine, diciamo ai ragazzi che possono consegnare la dedica al proprio amico quando si sentono pronti per farlo (anche a casa, se l'amico in questione non fosse presente).

VISIONE DEL FILM (sera giorno 1)

Film: "Francesco" di Michele Soavi del 2002

Obiettivo: far conoscere la figura di San Francesco attraverso il racconto della sua vita.

Durata: 3 ore

Materiale: film e strumenti per proiettarlo, fogli con caratteristiche e spiegazioni

Svolgimento: Creiamo coppie o gruppi da 3 nel gruppo di adolescenti per osservare il film. Consegniamo ad ogni gruppo 4 fogli sui quali sono scritte le 4 caratteristiche di San Francesco con una breve spiegazione:

- **Santo felice:** Inizialmente Francesco vive una vita con un certo stile, ma ad un certo punto scopre che la felicità è un'altra cosa
- **Uomo umile:** Francesco è uomo a tutti gli effetti, con tutti i suoi pregi e i suoi difetti
- **Rivoluzionario nella chiesa:** a Francesco non piacciono alcune cose della Chiesa, prova a cambiarle ma rimanendo all'interno di essa
- **Amico attento:** Francesco non si è isolato, ma si è circondato di amici

Durante il film, ogni gruppo, deve scrivere sul foglio adeguato le scene in cui, secondo loro, Francesco mette in atto quelle determinate caratteristiche. Al termine del film, raccogliamo i fogli di ogni gruppo.

MESSA o MOMENTO DI PREGHIERA (mattina giorno 2)

Proponiamo alcuni suggerimenti per animare una messa o costruire un momento di preghiera a tema.

Atto penitenziale

Lettore: Signore Gesù, Francesco ha scelto di vivere come te in povertà e umiltà: perdonaci quando ci riempiamo di cose materiali e non sappiamo apprezzare le piccole gioie di ogni giorno.

Tutti: Signore, pietà.

Lettore: Cristo Gesù, nel creato hai rivelato la bellezza del Padre: perdonaci quando non lo rispettiamo e non lo custodiamo.

Tutti: Cristo, pietà.

Lettore: Signore Gesù, ci hai insegnato a perdonare come Te, senza misura: perdonaci quando invece giudichiamo e portiamo rancore.

Tutti: Signore, pietà.

Offertorio: possiamo offrire le nostre luci e le nostre ombre, individuate il giorno prima durante l'attività: ogni ragazzo porta il foglio del giorno precedente all'altare, insieme al pane e al vino.





Preghiere dei fedeli / Intercessioni a tema

C: Padre, ispirati dall'esempio di San Francesco, che ha saputo vedere in ogni creatura un riflesso dell'amore del tuo amore, ti presentiamo con fiducia le nostre preghiere, certi che ci ascolti. Ad ogni invocazione rispondiamo: *Per intercessione di San Francesco, ascoltaci, o Signore.*

1. Per la nostra Chiesa: perché tutti noi che la formiamo possiamo essere come Francesco l'immagine di Dio, felici nelle cose semplici, testimoni credibili dell'amore di Gesù nei gesti di ogni giorno, senza paura. Preghiamo.

2. Per chi ha bisogno: Per tutti i ragazzi e le famiglie che non hanno abbastanza da mangiare, una casa calda o amici veri. Aiutaci a non sprecare ciò che possediamo, ad essere essenziali e a condividere con gioia, come Francesco che ha scelto di essere povero tra i poveri. Preghiamo.

3. Per il mondo che ci circonda: Per il nostro pianeta, la nostra "Casa Comune": perché smettiamo di inquinare e impariamo a rispettare l'aria, l'acqua, gli animali e le piante che tu ci hai donato, lodandoti per la loro bellezza e riconoscendoci non padroni, ma custodi del creato. Preghiamo.

4. Per la pace: Perché dove ci sono litigi, bullismo o guerre tra popoli, possiamo portare un po' della pace di Francesco. Aiutaci a essere costruttori di ponti, non di muri, e a vedere un fratello o una sorella in chiunque incontriamo. Preghiamo.

5. Per noi che siamo qui: Per noi, le nostre famiglie e i nostri amici: perché la perfetta letizia di San Francesco contagi tutti noi e ci porti a vivere con fedeltà e coraggio il Vangelo. Preghiamo.

C: O Padre buono, accogli queste preghiere che ti abbiamo rivolto con semplicità. Donaci un cuore capace di amare come il tuo, sull'esempio di San Francesco. Per Cristo nostro Signore.

T: Amen.

Mandato/impegno: Consegniamo agli adolescenti un foglietto con scritto: "Signore, fa' di me..." invitiamoli a concludere la frase provando a scegliere un modo per diventare segno concreto dell'amore di Dio.

Canto finale: possiamo concludere con la canzone della preghiera del Cre-Grest 2026.

ATTIVITÀ CONCLUSIVA (pomeriggio giorno 2)

In questa fase ora proviamo a far cogliere ai ragazzi quanto ancora l'esperienza di Francesco sia attuale e quanto ha in comune con le loro vite

Durata: 1 ora e 30 minuti

Materiale: foglietti di 4 colori, penne, cartellone con 'Tau, colla/scotch, cartellone viso San Francesco, pennarelli dei 4 colori; portachiavi a forma di Tau (facoltativo)

Svolgimento: Dividiamo i ragazzi in 4 gruppi (diversi da quelli del giorno precedente) e ad ognuno associamo una delle caratteristiche di Francesco consegnandogli i fogli correlati scritti la sera prima durante il film. Ogni gruppo, possibilmente in stanze diverse, deve creare una scenetta che riproduca un momento della vita di Francesco da cui emerga la loro caratteristica partendo dagli appunti presi dal film. Ci riuniamo tutti e, a turno, ogni gruppo mette in scena l'episodio scelto. Consegniamo ad ogni ragazzo 4 foglietti di colori diversi e ad ognuno di essi associamo una caratteristica (es. giallo-Santo felice; verde-uomo umile; rosso-rivoluzionario; azzurro-amico attento); chiediamo ad ogni adolescente di scrivere sui 4 fogli se hanno mai messo in atto quei comportamenti e di fare un esempio; dopo aver scritto, invitiamo i ragazzi ad attaccare i foglietti all'interno della Croce 'Tau (simbolo di San Francesco) disegnata in modo stilizzato su un cartellone (allegato 3). Dopo aver riflettuto su se stessi nel passato e nel presente, chiediamo ai ragazzi di guardare al futuro: ognuno pensa a come può migliorarsi all'interno delle 4 caratteristiche (es. come posso essere di più un uomo umile?); quando se la sente, ogni ragazzo si alza, prende il pennarello del colore associato alla caratteristica e scrive il proprio impegno per il futuro all'interno del viso stilizzato di San Francesco presente su un cartellone (allegato 4). Grazie alle identità di ogni ragazzo e ai loro impegni presi per il futuro, San Francesco e il 'Tau prendono colore, luce e vivacità. Al termine dell'attività conclusiva, se ne abbiamo le possibilità, regaliamo ad ogni ragazzo un portachiavi a forma di Tau come simbolo dell'esperienza vissuta.

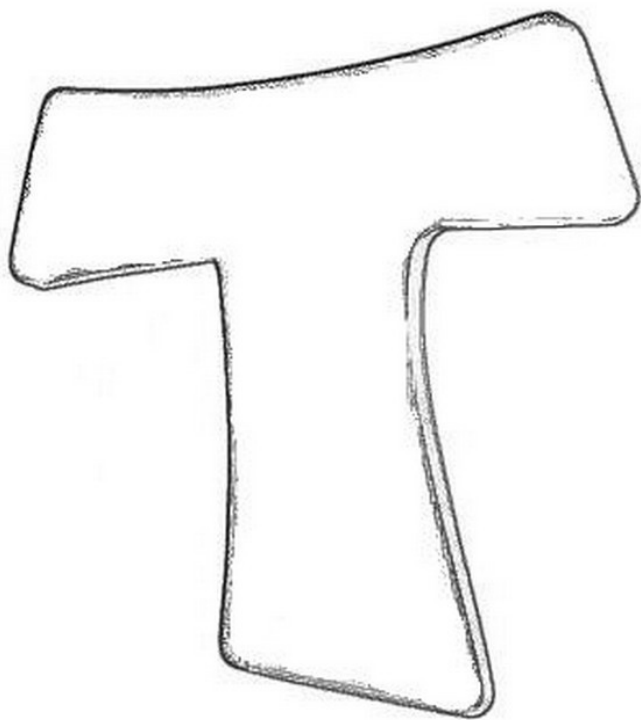




Perché il TAU?

Il TAU è l'ultima lettera dell'alfabeto ebraico. Nell'Antico Testamento indicare la salvezza e l'amore di Dio per gli uomini. Il TAU diventa simbolo dei cristiani: la sua forma ricorda la Croce di Gesù, morto per amore.

Francesco lo sceglie come suo sigillo: la sua forma ricorda il saio indossato da Francesco ed è il segno che solo nella Croce di Gesù è la salvezza di ogni uomo.





ALCUNE PROPOSTE DI USCITA SUL TERRITORIO LOMBARDO

Proposte in territorio bergamasco:

- Testimonianza presso **CASA DEL SOLE** Via Federico Bergonzi, 7, Bergamo BG. La “Casa del Sole” si occupa di ospitalità che accolgono ammalati e/o familiari di ammalati, in cura presso l’ASST Papa Giovanni XXIII di Bergamo.
- **Comunità don Lorenzo Milani - Patronato San Vincenzo** - via Madonna dei Campi, 38 Sorisole (BG). All’interno della Comunità vengono ospitati principalmente minori e giovani in condizioni di disagio e devianza per i quali si propongono percorsi educativi e formativi al fine di consentire il loro recupero individuale. Inoltre, alcuni uomini senza fissa dimora vengono ospitati, per la notte, in alcune strutture della Comunità.
- Testimonianza presso **FONDAZIONE ANGELO CUSTODE ONLUS** Via Giovanni Morelli, 4, Bergamo BG. Offre un servizio extra-ospedaliero in risposta ai bisogni dei minori con patologie pediatriche, anche complesse e croniche e con disabilità.
- Testimonianza o attività presso **ISTITUTO PALAZZOLO GRUMELLO**. Piazza G. Camozzi, 15, 24064 Grumello del Monte (BG). Nasce a Bergamo per opera di Don Luigi Maria Palazzolo e suor Teresa Gabrieli e dal 1869 si prende cura di donne e uomini, giovani e meno giovani, che vivono situazioni di fragilità. Ad oggi è presente in tutta Italia ed opera nell’ambito sanitario, sociosanitario (persone anziane e persone con disabilità), pedagogico (bambini e donne in condizioni di grave disagio familiare), marginalità sociale e scuole. Offre servizi di qualità accompagnati da uno stile di attenzione alla persona nella sua interezza e unicità.

Proposte in territorio comasco:

- **Sociolario: a Sagnino**, una famiglia con un sogno: dare un luogo alla figlia disabile dove poter incontrare amici e crescere. E’ così che è nata **SOCIOLARIO** a Sagnino. Questa cooperativa si è allargata e ha creato un progetto molto interessante sognare un tetto, una casa per sognare una vita in autonomia: **UNA CASA IN TESTA** <https://sociolario.org/la-casa-in-testa/>
- **CASA di FRATERNITÀ Evangelii Gaudium**: Le case di fraternità sono luoghi di condivisione quotidiana del cammino di fede e di crescita nel segno della condivisione e del reciproco sostegno. Ospitano tutte le vocazioni e soprattutto quei giovani che scelgono di vivere almeno un anno di vita come “ tirocinio ” di fraternità ed evangelizzazione, rispondendo ognuno secondo il proprio stato di vita alla “sfida di scoprire e trasmettere la mistica del vivere insieme [...]”, di partecipare a questa marea un po’ caotica che può trasformarsi in una vera esperienza di fraternità, in una carovana solidale, in un santo pellegrinaggio. Per contattarle scrivere a fegcomo@gmail.com

In Valtellina:

- **LA CENTRALINA**: L’Associazione, da parte sua, nasce nel 1991 con sede legale nella vecchia centrale Sem (Società Elettrica Morbegnese) in località San Bello (Civo), su iniziativa di “un gruppo di amici” guidati da Don Diego Fognini. Il suo scopo principale è sempre stato aprire le porte a quelle persone che si trovavano in situazioni di disagio, con il tempo l’ospitalità si è formalizzata in un’accoglienza residenziale per persone con problemi di dipendenza e un’accoglienza diurna per persone con disagio psichico. La presenza di personale specificatamente formato, che ha accresciuto la nutrita compagine di volontari dell’Associazione, ha portato le accoglienze verso la nuova sede sita in località Cermeledo (Morbegno), più capiente, e al riconoscimento di ente titolare accreditato da Regione Lombardia. Possibilità anche di **CASA VACANZE** con **CAMPI DI LAVORO**
- **BIRRIFICIO PINTALPINA**: “L’idea di creare un birrificio sociale è scaturita dalla volontà di offrire ai giovani con disabilità l’opportunità di conquistare un ruolo attivo e riconoscibile all’interno della comunità attraverso un impiego significativo e una relazione autentica. Crediamo fermamente che il lavoro non sia solo un’attività, ma una componente fondamentale dell’essere adulto. È attraverso il lavoro che le persone possono costruire il proprio diritto di cittadinanza, formare la propria identità adulta, e trovare un senso di appartenenza e di realizzazione personale. Il lavoro è, in questo senso, uno strumento essenziale per la socializzazione e l’autorealizzazione.”
- **TREMENDA XXL**: Somaggia. Dal sogno di Don Gigi Pini, un sacerdote che voleva incontrare i giovani con





diversi linguaggi. Nel 2000 ha fondato il centro giovanile Tremenda XXL: uno spazio innovativo pensato per accogliere giovani e aiutarli a sviluppare il loro potenziale. Si può visitare e fare anche campi ed incontrare gli amici di Don Gigi che vi testimonieranno la sua figura e il suo sogno.

Proposte in territorio mantovano:

- **COMUNITA' NOAH** (Comunità Educativa Residenziale): comunità educativa che accoglie minori tra i 12 e i 17 anni, a San Martino Gusnago - Ceresara (MN). In comunità Noah la quotidianità ha una prevalente funzione educativa. L'equipe accompagna gli ospiti attraverso le giornate utilizzando sia attività laboratoriali strutturate sia approcci educativi più informali. Ogni azione è svolta per garantire ai minori di sostare in un luogo sicuro in cui poter sperimentare stili relazionali diversi rispetto a quelli da cui sono stati allontanati.
- **EREMO DELLA GHISOLA**: luogo di silenzio e di riposo a Castiglione delle Stiviere (MN) a servizio dell'animazione e dell'accompagnamento spirituale di giovani e adulti e, inoltre, offre accoglienza e ospitalità anche a gruppi di giovani ragazzi accompagnati da educatori.
- **ASSOCIAZIONE MARTA TANA ONLUS**: è una realtà promossa dalla Caritas diocesana di Mantova che opera nel territorio di Castiglione delle Stiviere (MN). L'associazione si occupa di supportare e accompagnare persone e famiglie che chiedono sostegno per far fronte ai loro bisogni.

Proposte in territorio lodigiano e cremonese:

- **Comunità terapeutica Regina della Speranza**, gestita dall'Associazione Comunità Papa Giovanni XXIII a Lavagna (LO): finalizzata alla prevenzione, cura e riabilitazione di persone con problemi di dipendenza varia. Il servizio dipendenze patologiche della Comunità Papa Giovanni XXIII di Rimini inizia la sua attività nel 1980 con l'obiettivo di dare una risposta efficace ai giovani tossicodipendenti e alle loro famiglie. La caratteristica fondamentale dell'intervento è la condivisione della vita. La persona accolta è inserita in un sistema relazionale di tipo familiare che la accoglie nella sua totalità.
- **La cooperativa Il Calabrone** è un'industria metalmeccanica certificata, che opera nel territorio cremonese dal 1996. È nata dal desiderio di don Oreste Benzi, fondatore della Comunità Papa Giovanni XXIII, che ha spinto i membri della comunità a creare luoghi di lavoro che potessero dare risposta alle persone che diversamente non avrebbero avuto possibilità. Coinvolge nel lavoro quelle persone che il mondo del lavoro emargina, perché ritenute non idonee a produrre in modo adeguato rispetto al mercato. L'ambiente della Cooperativa non è solo occasione per lo sviluppo delle capacità lavorative individuali, ma soprattutto ambiente educativo, cioè opportunità di maturazione complessiva della personalità.

ALTRO

- **PizzAUT - Vietato calpestare i sogni**: PizzAut è un innovativo modello di inclusione sociale, un laboratorio sempre in fermento che dimostra come le barriere sono spesso solo nelle nostre teste e non nei nostri cuori. È l'occasione per molti ragazzi autistici di guadagnare dignità e autonomia attraverso il lavoro, perché insieme possiamo nutrire l'inclusione. Fondato nel 2017 da **Nico Acampora**, educatore e padre di un ragazzo autistico, è la prima pizzeria in Europa interamente gestita da personale autistico, che si occupa di ogni fase del servizio: dalla preparazione delle pizze in cucina alla presa delle comande e al servizio ai tavoli. Attualmente sono attivi due ristoranti, uno a Monza e l'altro a Cassina de' Pecchi (Mi).
- **Caritas Diocesane**: consulta il sito della Caritas della tua diocesi per scoprire quali progetti e attività specifiche sono attivi sul tuo territorio.

