

UNA AVVENTURA TUTTA DA VIVERE CON I PREADOLESCENTI

Premessa:

Itaca: fra gli abitanti (tutti i ragazzi del Cre-Grest) vengono scelti quei marinai (i ragazzi PREADO) per essere i marinai della nave che Telemaco riceve dallo straniero Mentore (Atena sotto mentite spoglie). Mentore ha raccontato a Telemaco che suo padre Odisseo (Ulisse) è vivo e sta tentando di rientrare a casa. Devono dunque partire per andare a ritrovare Odisseo portandogli aiuto se necessario. Nell'AVVENTURA l'equipaggio (PREADO) dovrà procurarsi ciò che è necessario per trovare e salvare il vecchio Odisseo reperendo di volta in volta nuove informazioni sulla sua posizione.

1 - TAPPA: DREAMING SEAKERS

Laboratorio:

Costruzione del cannocchiale o binocolo e della bussola; per farlo ispirati qui:

<http://www.lavoretticreativi.com/come-realizzare-un-binocolo-di-cartone/>

<http://www.unadonna.it/mamma/costume-da-pirata-fai-da-te/83423/>

<http://www.crescerecreativamente.org/2009/06/attivita-estive-costruire-una-bussola.html>

<https://www.youtube.com/watch?v=kWAM7PI3RRQ>

Gioco: Caccia ai regnanti

È necessario salpare da Itaca (oratorio) per raggiungere prima i mercanti di Pilo (primi due stand) poi le guardie di Sparta (secondi due stand) per reperire informazioni su dove sia finito Ulisse. Conclusione prima tappa: in un posto fuori da Itaca farete trovare due animatori che interpreteranno Menelao ed Elena (regnanti di Sparta) che informeranno la ciurma di Telemaco che Odisseo è ancora vivo e che anni or sono aveva a loro manifestato il desiderio di riprendere la rotta per Itaca. Loro l'ultima volta l'hanno lasciato sulle coste di Troia.

(fine prima parte i marinai ritorneranno ad Itaca-Oratorio con la prima parte della mappa che i regnanti spartani daranno loro accompagnando i regnanti quali ospiti graditi per le informazioni ricevute)

N.B. In fondo in fondo Ulisse come il figlio Telemaco partono per il loro viaggio cercando di realizzare il loro più grande sogno... il sogno della tanto desiderata casa (Itaca) per Odisseo e il sogno della ritrovabile relazione con il padre per Telemaco. Tutti e due accomunati dall'unico cielo sotto il quale navigano alla sequela dei sogni che abitano il loro cuore e dal viaggio che li porta all'avventura. Per questo alla fine del gioco sarebbe buona cosa che i due regnanti diano ai marinai la prima parte di quattro di una mappa del mondo (ispirati qui: <http://previews.123rf.com/images/katatonial/katatonial1010/katatonial101000163/8032450-Ancient-map-of-world-Stock-Photo-old.jpg>) dietro la quale è scritto DREAMING SEAKERS: i regnanti spiegheranno che questo è un titolo di corte che a Sparta è molto ambito e vuol dire essere capaci di vedere al di là delle apparenze, essere capaci di viaggiare con lo stupore, l'estro, la volontà di chi guarda verso il cielo pur viaggiando sulla terra.

2- TAPPA: Foreigners traveling (Odissea: V-VII libro)

Telemaco è informato da Mentore che Odisseo si trova presso la terra dei Feaci governata da Arete e Alcinoò. I marinai devono trovare la rotta giusta disegnando una mappa dettagliata del percorso di navigazione (sezione di questa mappa o simili <https://odisseoblog.files.wordpress.com/2010/02/ulysses-mappa-italiano.jpg>) e costruire un dono per Nausicaa (collane di perle/pasta o braccialetti) da portare ai regnanti dei Feaci per la figlia (Nausicaa è figlia di Arete e Alcinoò). Il gioco servirà loro per trovare le parti per produrre la mappa e gli oggetti per produrre i monili.

Laboratorio:

Costruzione collana/braccialetto e mappa del percorso di navigazione fra Itaca e i Feaci (ogni squadra dovrà avere una sua riproduzione della mappa vedi sopra)

<https://www.youtube.com/watch?v=NmPO7wrUXLk>

Gioco: Visita ai Feaci...

È necessario cercare ad Itaca (oratorio) gli oggetti che servono per fare il dono per Nausicaa (quattro prove a stand che diano forbici punta arrotondata, filo, colori, pasta) e trovare le quattro parti della mappa di navigazione che dovranno riprodurre ridisegnandola su un foglio personale (i pezzi saranno da ritrovare in una caccia al tesoro a quattro biglietti).

Conclusione seconda tappa: Una volta prodotti (subito dopo i giochi o la volta dopo se il gioco viene fatto in giorni diversi) un monile a testa e una mappa di navigazione bisognerà andare da Telemaco (un animatore) che indicherà loro in relazione alla mappa dove trovare Arete e Alcinoò. Questi diranno che senza la figlia Nausicaa (che si trova in un'altra e che loro diranno dove tramite indovinelli) che riceva i loro omaggi non diranno dove è Odisseo. Trovata Nausicaa e portata dai suoi genitori loro ringrazieranno molto i marinai e diranno che Odisseo è stato da loro e che, provocato dalle parole di Demodoco, il cieco cantore, ha raccontato la sua storia. Era sua intenzione tornare ad Itaca ma l'iracondo Poseidone -re dei mari-, visto che Ulisse gli aveva accecato il figlio Polifemo, lo ha sospinto con forza presso il paese dei Lotofagi o forse addirittura presso Scilla e Cariddi due temibili mostri marini. Sconsigliano dunque loro di andare a cercare Ulisse sicuramente caduto in disgrazia a causa di Poseidone.

N.B. Questa seconda tappa è volutamente organizzata per metà in oratorio e per metà fuori dall'oratorio per far capire che l'essere stranieri è una condizione più legata all'esistenza che al luogo. La visita ai Feaci che devono sembrare estranei e non coinvolti con la affannosa ricerca dei marinai di Telemaco dovrebbe far riflettere i ragazzi di quanto sia importante l'essere accoglienti da una parte ed essere capaci di donare ciò che ognuno può donare (per questo i monili) non si va mai da stranieri a mani vuote e allo stesso tempo l'accoglienza è "qualcosa di donato che nessun dono può meritare". Alla fine della loro dichiarazione i regnanti dei feaci saluteranno questi "marinai stranieri" dando a loro in omaggio la seconda parte della mappa del mondo (http://previews.123rf.com/images/katatonial010/katatonial01000163/803245_0-Ancient-map-of-world-Stock-Photo-old.jpg) dietro la quale ci sarà scritto FOREIGNERS TRAVELING: i regnanti spiegheranno loro che è importantissimo essere sempre in viaggio anche quando si sta comodi sulla poltrona di casa, riconoscendosi continuamente ricchi di

quei doni che il Buon Dio ci da in ogni momento anche, spesso, immeritatamente. Solo chi sa di essere straniero in questo mondo sarà in realtà “abitante del mondo” in questa vita.

3- TAPPA: Guests wayfarers (Odissea: VII-XII libro).

Mentore presenta a Telemaco ospiti giunti dal paese dei Lotofagi che assicurano che Odisseo è vivo, catturato dai Lotofagi è stato inviato da questi (per poter ottenere la libertà e tornare a Itaca) presso la maga Circe presso l'Italia centrale a procurarsi un filtro magico capace di guarire una malattia che stava decimando i Lotofagi. È importante però che i marinai si procurino una serie di finti fiori di loto da donare ai Lotofagi e una lanterna per attraversare le terre dei cannibali Lestregoni senza essere divorati e arrivare da Circe.

Laboratorio:

preparazione origami fiori di loto e una lanterna per la navigazione; per farlo ispirati qui:

<https://www.youtube.com/watch?v=Z3FGWTSHErQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=fKqUX6kQYh4>

Gioco: La pozione di Circe...

Una volta costruiti la lampada e i fiori di loto in origami, i marinai dovranno cercare Circe (fuori dall'oratorio) la quale dirà di sapere dove è Ulisse ma per dare loro questa informazione ha necessità di avere alcuni elementi per i suoi filtri magici. Li manderà quindi dai “quattro speciali” che daranno ognuno di loro – dopo aver fatto loro superare una piccola prova- un ingrediente per fare il pane (acqua, sale, farina, lievito) che servirà a Circe per guarire dalla malattia i Lotofagi. Attenti perché saranno fatti girare due piccoli gruppi di animatori che dovranno essere contraddistinti come lotofagi e come Lestregoni. Questi se toccano o catturano un elemento del gruppo (casamai con una sfida a scalpo) fanno perdere la memoria al componente (i Lotofagi: che avevano i fiori di loto che facevan perder la memoria) per cui il gruppo deve tornare a casa (Itaca/oratorio) per ricordare o catturano il componente (i Lestregoni: che erano cannibali) togliendolo di fatto dal gioco a meno che il gruppo non doni al lotofago che ha vinto lo scalpo un fiore di loto origami o al Lestrgone una lanterna.

Conclusione terza tappa: Alla fine Circe ringrazierà tanto i marinai dicendo loro che solo il gusto delle cose di casa (come il pane) rende veramente capaci le persone di non perdere l'idea di ciò che sono e fanno. Ulisse è passato da lei poco prima che loro arrivassero e lei, innamorata di lui, lo aveva liberato dai Lotofagi e gli aveva consigliato di tornare ad Itaca passando per l'Isola di Calipso prestando attenzione a Scilla e Cariddi due mostruose creature che risucchiano e terrorizzano tutti i marinai e alle attenzioni di Calipso ninfa bellissima. Sicuramente Odisseo lo avrebbero trovato là.

N.B. Essere ospiti è la più bella esperienza di carità che si possa vivere. Ospite è chi riesce a fare continuamente memoria di ciò che ha ricevuto portando con sé la luce della fede. Così il mio essere viandante/ospite si caricherà della magia di chi entra nelle relazioni accettando l'altro per ciò che è e ricordandosi che sempre siamo “ospiti” nel senso di persone accolte ma allo stesso tempo ospiti nel senso di persone che accolgono, che si sentono in famiglia e

fanno sentire in famiglia gli altri. Circe donerà ai marinai il terzo frammento della mappa (<http://previews.123rf.com/images/katatonial010/katatonial01000163/8032450-Ancient-map-of-world-Stock-Photo-old.jpg>) dietro la quale è scritto GUESTS WAYFARERS: la maga spiegherà che loro sono stati ospiti graditi e che la sua benevolenza sempre li accompagnerà nel viaggio alla ricerca di Odisseo. Guest spesso nella nostra tradizione si affianca all'ospite speciale (guest star) raccomanda loro di non smettere mai di essere viaggiatori e allo stesso tempo ospiti, invitati speciali nella vita di tutti i giorni.

4 - TAPPA: Life traveler (Odissea: XIII-XXIV libro)

Oramai stanchi del lungo cercare i marinai decidono di raggiungere come ultima tappa del loro peregrinare l'isola di Calipso bellissima dea del Mare. A loro verrà data una serie prove da superare per trovare l'ubicazione della Ninfa che con la sua bellezza aveva trattenuto per otto anni Ulisse dal suo progetto di rientrare a Itaca.

Laboratorio:

Preparazione origami cornice fotografica e un veliero di cartone; per farlo ispirati qui:

<http://arte.uncome.it/articolo/come-fare-una-cornice-per-foto-4515.html>

<http://www.alfemminile.com/bambini/fai-da-te-come-costruire-un-veliero-con-i-tuoi-bambini-s379589.html>

Gioco: Ritorno ad Itaca...

Il gioco si intreccia con il laboratorio per dare più completezza alla fine dell'intera avventura. Attraverso una serie di domande sulla storia o su quel che si è vissuto nelle tappe precedenti, alle quali rispondere a squadre (quizzone dove vengono poste le domande e un rappresentante per squadra corre a toccare un pulsante o suonare una campanella) ad ogni risposta giusta viene data alla squadra un indizio sull'ubicazione della Ninfa Calipso. Trovata l'ubicazione le squadre andranno alla grotta di Calipso trovando in sua vece un biglietto che darà loro le informazioni per produrre la cornice fotografica nella quale, tornati a casa, dovranno mettere una foto a loro cara. Il messaggio dirà loro che per superare la prova sarà necessario anche il materiale che i capi di Itaca hanno loro detto di portare con loro (il che prevede che gli animatori abbiano detto ai PREADO di procurarsi il materiale per fare il veliero) trovata Calipso lei dirà che Odisseo purtroppo è già ripartito per tornare a Itaca ma che le loro navi sono state distrutte quindi se vogliono far tornare Telemaco a Itaca devono costruirne di nuove... inizieranno quindi il laboratorio della nave di cartone.

Conclusione Quarta tappa: Alla fine Calipso chiederà loro di scrivere sui post-it a forma di cuore la cosa più importante che hanno imparato in questo viaggio di PERDIQUA. Farà poi mettere il post-it sulla vela della nave dicendo loro che solo il bene che vogliono e che hanno ricevuto sarà per loro come un vento impetuoso che darà loro modo di viaggiare in ogni momento della loro storia.

N.B. Essere Viaggianti è il messaggio che vogliamo trasmettere in questa ultima tappa dell'AVVENTURA tanto che se l'inizio di tale tappa è molto statico poi volutamente diventa ricerca, non fermarsi, andare oltre.... Calipso darà loro l'ultima parte del mondo (<http://previews.123rf.com/images/katatonial010/katatonial01000163/8032450->

Ancient-map-of-world-Stock-Photo-old.jpg) dietro la quale è scritto LIFE TRAVELER: la bellissima Ninfa spiegherà loro che tutta la loro avventura li ha aperti ad uscire da se stessi, dai propri schemi e a cercare non fermandosi davanti agli ostacoli e andando dritti alla meta. Ora per loro è facile tornare ad Itaca ma non più come persone che si vogliono adagiare e fermare quanto come persone che vogliono riscoprire giorno dopo giorno il proprio essere viaggiatori disposti a stupirsi di ogni piccola cosa

5 - CONCLUSIONE:

Potrebbe essere fatta l'ultimo giorno nello spettacolo finale casomai sotto forma di una preghiera che raccolga tutti gli elementi dell'AVVENTURA o di una serie di scenette dove i PREADO rappresentano l'avventura vissuta da loro nelle varie settimane o con una mostra degli oggetti da loro confezionati durante le varie tappe e ora mostrabili su degli stand e scambiabili alla fine del Cre-Grest fra i vari ragazzi. Ulisse potrebbe comparire come personaggio o semplicemente come voce fuori campo (o registrata) dove (facendo un po' la funzione di Dio) ringrazia i ragazzi per aver permesso al figlio Telemaco di rincontrarlo e per aver sostenuto grandi fatiche per imparare a SOGNARE, ricordandosi di essere STRANIERI e OSPITI ma soprattutto sempre e comunque VIAGGIANTI viaggiatori nelle tante AVVENTURE che da ora in poi dovranno affrontare nella vita. Potrebbe essere esposta la grande mappa composta e firmata da tutti i marinai/PREADO che poi verrebbe lasciata in oratorio come "memento" dell'impresa compiuta o usata per la messa finale con scritto sopra i quattro elementi delle quattro settimane.