

## **AVVENTURE DEGLI ESPLORATORI**

Vi presentiamo delle proposte di gioco, attività, riflessione, avventura da vivere durante il Cre-Grest con i vostri adolescenti. Proporre queste attività può diventare un'occasione importante per provare a porre lo sguardo sui nostri animatori non solo nel ruolo che rivestono, e il compito che svolgono, ma come protagonisti del loro viaggio di crescita. Spesso i nostri adolescenti vivono il tema restando a guardare, sono gli strumenti di una trasmissione di contenuti e obiettivi ai bambini, senza averli vissuti in prima persona. Queste attività non sono tanto pensate da vivere all'interno del Cre-Grest, ma sono momenti offerti ai nostri animatori (e anche ai loro amici) perché ci sia un modo adeguato a loro per vivere il tema del Cre-Grest: li possiamo collocare nelle sere, nei fine-settimana, nei momenti formativi pre e post preparazione delle giornate del Cre-Grest. È un'occasione di viaggio, di cammino che comincia con l'estate ma non si può e non si deve arrestare qui. Diventa quindi uno stimolo per mettersi alla prova e progettare degli spazi e dei tempi da dedicare loro sia per approfondire il tema, ma soprattutto per riscoprire e rinnovare la relazione con loro, in un'ottica di attenzione e gratitudine.

Sullo stile dello scorso anno [cfr Manuale 2015 "Tuttiatavola!" nella sezione Adolescenti], vengono qui proposte attività di durata differente, con obiettivi diversi, con l'idea che possano essere facilmente utilizzabili, nei tempi e negli spazi da voi a disposizione e da voi progettati. La scansione delle attività in 1-2-3-4-5 nodi vi dà un'idea dell'impegno sempre più crescente in termini di risorse e tempo nella loro organizzazione e realizzazione (1 nodo è molto semplice, 5 nodi è molto complesso).

### ***1 nodo***

#### **Emotion cards**

Materiale: foto

Svolgimento: vengono predisposte sul pavimento diverse foto/ritagli di giornale. Si chiede ad ogni adolescente di scegliere quale foto lo colpisce e quale rappresenta per lui l'idea di viaggio, di partenza. Segue la condivisione e discussione.

[cfr. Manuale Cre-Grest 2016, Quarto Incontro Scuola Animatori, Livello Avanzato]

#### **La mia cartolina**

Materiale: nessuno

Svolgimento: si chiede ad ogni ragazzo di pensare a un luogo o un viaggio che lo ha colpito, che sente importante. Ha dieci minuti per provare a pensare ad una descrizione del luogo e del perché ha proprio scelto quel paesaggio, quel ricordo. Alla fine del lavoro individuale ogni adolescente deve presentare la propria cartolina.

[cfr. Manuale Cre-Grest 2016, Quarto Incontro Scuola Animatori, Livello Avanzato]

#### **Il filo di Penelope**

Materiale: gomitolino di lana e cucchiai

Svolgimento: dividiamo gli adolescenti in due squadre, legate a ciascun cucchiaio un pezzo di filo. Posizioniamo le due squadre su due file e consegniamo il cucchiaio ai primi: al via gli adolescenti dovranno infilare il cucchiaio nella maglietta partendo dal colletto e farla uscire da sotto, per poi passare il cucchiaio al vicino che dovrà infilare il cucchiaio nella maglietta partendo da sotto e facendola uscire dal colletto. Si prosegue e vince la squadra che finisce per prima.

#### **La valigia**

Materiale: uno zaino e bigliettini

Svolgimento: posizioniamo uno zaino al centro e consegniamo un biglietto vuoto ad ogni adolescente. Ora proviamo ad interrogarli su quale elemento, aspetto, emozione, comportamento vogliono mettere nello zaino durante questo Cre-Grest. Alla fine del lavoro ogni adolescente inserirà il proprio lavoro nello zaino. Sarebbe bello consegnare lo zaino durante la messa, per affidare al Signore il loro cammino durante l'estate.

[cfr. Manuale Cre-Grest 2016, Primo Incontro Scuola Animatori, Livello Base]

## **2 nodi**

### **Prima di partire per un lungo viaggio**

Materiale: cd, canzoni tema viaggio, fogli

Svolgimento: proponiamo alcune canzoni che riguardano il viaggio. Ogni adolescente deve scegliere una frase che lo colpisce. A questo punto invitiamoli a pensare alle motivazioni che li spingono a partire per un viaggio. A gruppi di 5 o 6 possono scegliere una canzone tra quelle proposte e provare a modificare il testo partendo dalle motivazioni da loro individuate.

### **La strada**

Materiale: pc, connessione internet, macchina fotografica, smartphone

Svolgimento: Il Cre-Grest è sempre un viaggio estivo meraviglioso, ma rischiamo che diventi una parentesi estiva e che finisce insieme agli altri souvenir dei nostri viaggi in soffitta... Perché non creiamo un hashtag o una pagina dell'oratorio in cui inserire le foto più belle della nostra avventura? Oppure organizziamo un concorso fotografico, dove ogni adolescente può mettere in mostra la foto che per lui più rappresenta l'idea di viaggio, di viaggiare. Sarà invitata tutta la comunità a mettere like, e a votare la più bella. Cerchiamo però di porre attenzione alla questione della riservatezza delle immagini.

### **La frontiera**

Materiale: cartellone e post-it

Svolgimento: Presentiamo il concetto di frontiera: cos'è? Ti ostacola nel viaggio? O ti aiuta? Cominciamo con un brainstorming e avviamo una discussione, soprattutto sottolineando il ruolo dei confini nella nostra contemporaneità: come vogliamo vivere noi la frontiera? Accettiamo chi la oltrepassa? Proviamo a disegnare i nostri confini su una mappa del nostro territorio e a valutare qual è il nostro raggio di azione.

### **Il giro del mondo**

Materiale: Materiale artistico e una cartina del mondo

Svolgimento: Presentiamo agli adolescenti la cartina geografica del mondo, facciamo scegliere loro un posto dove vorrebbero andare e facciamo loro scegliere un souvenir tipico che potrebbero portare a casa dal luogo scelto. Una volta pensato ai souvenir dal mondo invitiamoli a pensare al proprio paese o città e ad immaginare un souvenir che rappresenti la tipicità (in positivo o in negativo) del luogo in cui vivono e proviamo a costruirlo.

### **Ti piace il tuo vicino?**

Materiale: sedie

Svolgimento: Disponiamo i giocatori tutti in cerchio, ognuno su una sedia.

Solo uno sta in piedi al centro del cerchio. Si avvicina ad uno dei seduti e gli chiede: 'TI PIACE IL TUO VICINO?'. Naturalmente la risposta è libera, non c'entra con i gusti personali sulle persone.

Se quello risponde 'SI', i suoi due vicini devono alzarsi e scambiarsi di sedia e il giocatore in piedi cerca di prendere il posto di uno dei due; chi resta in piedi ripete la domanda ad un altro.

Se invece l'interpellato risponde 'NO', si continua con la domanda: 'E ALLORA, COME TI PIACE?'. L'interpellato deve quindi dare una risposta del tipo: 'Mi piace juventino' (oppure: con le calze blu, con i capelli corti, con i jeans, di seconda media,..). Tutti quelli che hanno la qualità richiesta, devono alzarsi e cambiare posto e ancora chi si trova in piedi, deve cercare di sedersi su una delle sedie rimaste libere.

E via di seguito.

### **3 nodi**

#### **Ritorno al futuro**

Svolgimento: viaggiare è anche assistere all'immutabile scorrere del tempo. È prendere coscienza che oggi siamo dove non eravamo ieri e dove, probabilmente, non saremo domani.

Per quanto breve possa essere la vita vissuta dai nostri ragazzi fino ad oggi, chiediamo loro di ripercorrerla e di dividerla con gli altri. Dopo aver ottenuto i diversi permessi, portiamoli nei luoghi a loro noti e cari del passato: alla loro Scuola Materna, tra i corridoi e le aule della loro scuola o nella palestra nella quale si allenavano... magari, se possibile, chiediamo anche a qualche persona del loro giovane passato di venire a "recitare" una piccola parte e facciamo loro rivivere per un istante la loro infanzia. Poi chiediamo loro di dirci cosa hanno provato, come si sono sentiti e quali riflessioni quest'esperienza ha suscitato in loro.

#### **Viaggiare o spostarsi?**

Svolgimento: Incontriamo e intervistiamo una persona che viaggia senza spostarsi (un ammalato, un anziano...) oppure una persona che ha compiuto un grande spostamento (profugo, immigrato...). Si potrebbe anche proporre un'esperienza di volontariato all'interno della parrocchia/vicariato, che permetta agli adolescenti sia di capire come non sempre si debba spostarsi di molto per compiere un'esperienza forte sia di guardare con occhi diversi la propria realtà.

#### **Axicena**

Svolgimento: Invitiamo a cercare delle ricette particolari provenienti da diversi parti del mondo, suggerendo di cercare ricette fattibili, magari piatti già conosciuti e utilizzati come aperitivi (es: tortillas, le crepes, gli involtini primavera, patatine belga...). Portiamo il necessario per cucinare, e proponiamo ai ragazzi di cucinare a squadre i piatti proposti. Alla fine della preparazione allestiamo il buffet condividendo quello che si è preparato.

#### **Stop Brainframes**

Svolgimento: Il tema del viaggio può rivelarsi un'occasione utile a far sperimentare agli adolescenti quanto e come i media possono influenzare e condizionare la percezione che le persone hanno della realtà. Quante esperienze reali e quante esperienze mediate facciamo? Cerchiamo su internet delle immagini di luoghi reali e mostriamole, attraverso un pc, ai ragazzi. Decidiamo poi dei luoghi vicini da andare a visitare e progettiamo una visita. Attraverso il metodo del brainstorming, portiamo gli adolescenti a riflettere sui limiti della tecnologia o su eventuali "punti di forza" della stessa, stimolandoli al viaggio e alla conoscenza, anche di posti vicini e mai visti se non in Internet.

#### **4 nodi**

##### **Bazar del porto**

Svolgimento: Realizziamo un fantasioso Bazar del Porto che i ragazzi visiteranno disponendo di un "budget" simbolico di € 70,00 con i quali potranno acquistare ciò che riterranno più utile e necessario nel loro viaggio.

Creazione del contesto: Realizziamo in ogni gruppo, o coinvolgendo più gruppi animatori di oratori vicini, un vero bazar del porto, presentando oggetti veri, con mercanti provenienti da paesi differenti, allestendo fisicamente un vero e proprio mercatino. Se ciò non fosse possibile, organizziamo una vendita simbolica: ad esempio un'asta utilizzando dei semplici cartelloni con i nomi degli oggetti oppure le sagome etc.

##### **REGOLE:**

- Ogni ragazzo deve poter scegliere tra tutti gli oggetti in lista;
- Il budget è di 70 euro.

##### **METAFORA:**

- Il viaggio simboleggia la vita;
- Gli oggetti in vendita al bazar (importanti per il viaggio) rimandano ad atteggiamenti, qualità, "talenti";
- È consigliabile non svelare in anticipo ai ragazzi il significato simbolico degli oggetti, ma solo ad acquisto effettuato.

##### **OGGETTI:**

##### ***Al Bazar del Porto, possiamo trovare:***

- ✓ Pastiglia contro il mal di mare (*per superare le piccole difficoltà*) € 2,50
- ✓ Costume da bagno € 10,00
- ✓ Crema solare € 5,00
- ✓ Cappello € 5,00
- ✓ Manuale di navigazione (*informazioni utili*) € 7,50
- ✓ Sestante (*per individuare con esattezza la propria posizione nella vita*) € 10,00
- ✓ Specchio € 5,00
- ✓ Materassino gonfiabile € 5,00
- ✓ Pinne e maschera € 7,50
- ✓ Canna da pesca (*rifornimento d'emergenza*) € 10,00
- ✓ Indumenti di ricambio (*per "rimettersi a nuovo"*) € 15,00
- ✓ Giornale a fumetti € 2,50
- ✓ Televisore porta/le € 20,00
- ✓ Lettore mp3 € 15,00
- ✓ Cellulare € 20,00
- ✓ Macchina fotografica (*per ricordarsi dei momenti belli*) € 15,00
- ✓ Videocamera € 20,00
- ✓ Orologio subacqueo € 15,00
- ✓ Occhiali da sole (*per non farsi abbagliare*) € 7,50
- ✓ Bussola (= *Vangelo: indica sempre la giusta direzione da seguire*) € 15,00
- ✓ Razzi di segnalazione (*saper chiedere aiuto*) € 7,50
- ✓ Cartoline (*per comunicare ad altri l'esperienza*) € 2,50
- ✓ Scatola cioccolatini € 2,50
- ✓ Manuale di ginnastica aerobica € 5,00
- ✓ Un portafortuna € 5,00

✓ Videogiochi € 10,00

Realizzata l'attività invitiamo a riflettere poi in gruppo sulla valenza di ogni oggetto comprato, in modo che ogni ragazzo possa verificare la reale utilità dei propri acquisti, eliminando ciò che si rivelerà essere superfluo.

### **Il viaggio delle stelle**

Svolgimento: invitiamo gli adolescenti a prepararsi per una notte da sogno in compagnia di un astrologo, o di un esperto. Proviamo insieme a ripercorrere il viaggio che le stelle compiono durante l'anno e proviamo ad immaginarci come può essere il nostro viaggio dopo l'estate. Guardando verso il cielo non viviamo solo un momento di riflessione e conoscenza ma assieme ad un falò, ogni momento può diventare un momento di festa e di gratitudine.

### **Buon viaggio**

Svolgimento: invitiamo i nostri adolescenti a creare un video che lanci l'esperienza del Cre-Grest, sulle note di "Buon viaggio" di Cesare Cremonini. Oppure dividiamoli in diversi gruppi ed affidiamo ad ogni gruppo una canzone diversa, coinvolgendo genitori, bambini, animatori di parrocchie vicine, ballando, filmando, intervistando, realizzando un videoclip, per condividere il viaggio ma anche la gioia.

### **Marathon-animator**

Svolgimento: si tratta di una vera e propria maratona che può coinvolgere gli "animatori scelti" dei diversi oratori. La maratona si svolgerà proprio lungo le strade dei diversi comuni che interessano la zona pastorale in questione. È possibile inserire nella maratona più di una disciplina (corsa a piedi, corsa in bicicletta, pattinaggio, skating...) a seconda del percorso che si intende costruire. L'itinerario potrà prevedere diversi "cambi": in ogni punto indicato l'animatore di ogni oratorio passerà il testimone ad un altro, sempre della propria squadra. Le variabili per la composizione delle squadre sono infinite: si possono anche mischiare più animatori di diverse parrocchie, così da incrementare la collaborazione tra realtà vicine.

Importate sarà provvedere a coinvolgere anche coloro che non prenderanno parte "da atleti" alla manifestazione, chiedendo loro di organizzare il percorso, la tifoseria, la telecronaca...

Chi vincerà la Coppa Animatori della zona?

### **5 nodi**

#### **3G**

Svolgimento: questa volta non è la rete internet, ma la proposta di 3 giorni con i vostri adolescenti. Si potrebbe partire il venerdì dopo il Cre-Grest e tornare la domenica. Tre giorni per vivere un viaggio, leggendo, giocando e riflettendo sul tema del Cre-Grest, un'occasione unica per provare a vivere il viaggio e per formare un grande equipaggio, possibilmente senza cellulare, per stare connessi solo con la natura con se stessi e con i propri compagni. Ogni giorno servirà a recuperare i temi affrontati quest'anno e a strutturare legami reali.

### **"Sogno" di una notte di piena estate!**

Svolgimento: scegliamo una sera che possa andar bene ai nostri adolescenti e partiamo per un viaggio, destinazione sconosciuta! Non sveliamo loro nulla, diciamo solo che staremo via tutta la notte. Programmiamo segretamente l'itinerario da percorrere insieme a loro (possibilmente in

pullman), chiarendo nei dettagli tappe e tempi, così da occupare l'intera nottata. A ciascuna tappa corrisponderà un'esperienza particolare...

È consigliabile non inserire più di quattro/cinque tappe (compresa la destinazione finale) e differenziare appropriatamente i diversi momenti alternando tempi di gioco, animazione, aggregazione ad altri di preghiera, riflessione, condivisione. Ad ogni tappa lasciamo ai ragazzi un "segno" evocativo e significativo del passaggio per quel luogo.

Si consigliano esperienze a diretto contatto con la natura, luoghi caratterizzati da forte spiritualità o luoghi d'arte (per esempio lo spettacolo del sorgere del sole sull'orizzonte del mare).

Torneremo stanchi ma contenti per aver condiviso le bellezze e le meraviglie di una notte, non come tutte le altre.

### **Orienteering**

Svolgimento: Come ci si orienta senza smartphone? Una bella occasione per lasciare a casa i cellulari! Proponiamo ai ragazzi una gita e poi lasciamoli soli, muniti esclusivamente di una cartina geografica della zona scelta (montagna, città, paese vicino...).

Saranno in grado di partecipare ad una caccia al tesoro ed arrivare a destinazione? Provare per credere!

### **Chi va con lo zoppo... e chi va in metro?**

Svolgimento: Sempre nella modalità della caccia al tesoro, o della caccia fotografica, proponiamo ai ragazzi una serie di prove da affrontare in una città d'arte (o comunque in una città di dimensioni piuttosto grandi). Ogni prova sarà situata in un luogo particolare. Per raggiungerlo si dovrà prendere un preciso mezzo di trasporto (tram, bicicletta, metro, bus, a piedi) indicato precedentemente nel mandato. Possiamo anche programmare un itinerario con indicate la partenza e la destinazione ed anche i mezzi da usare. Naturalmente ogni mezzo indicato comporterà per i ragazzi una difficoltà di reperibilità e di costi con le quali dovranno fare i conti. Potrebbe anche darsi che ad un certo punto debbano decidere di non poter proseguire tutti (è consigliabile che almeno due o tre per ogni gruppo creato arrivino a destinazione).