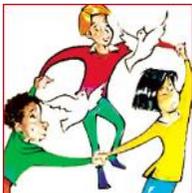


trasparente, non libero.

In questo caso, le prove dovranno essere assegnate a tutti insieme, dando un arco di tempo ampio, per permettere ai ragazzi di imparare a guardare il mondo che si muove attorno e a entrare in relazione.

VII tappa: Costruiamo ponti di pace



Ora alleniamo mani e cuore per costruire la pace. Far disporre i ragazzi in modo circolare così che i loro gesti possano essere ben visibili ai «giudici di gara». I ragazzi dovranno aprire o chiudere le mani relativamente ai comandi dati dal conduttore del gioco. Si faccia in modo che le braccia siano protese in avanti, con i pugni chiusi. Tutte le volte in cui l'animatore-conduttore pronuncerà le parole *permesso, grazie, scusa*, i ragazzi dovranno aprire le mani, rivolgendo il palmo della mano verso l'alto. Chi sbaglia, è eliminato. L'ultimo ragazzo rimasto in gioco farà vincere la propria squadra.

Le mani, a questo punto, sono pronte per costruire. Ogni squadra deve scegliere e costruire *un simbolo della pace*. Potreste mettere a disposizione dei ragazzi: cartoncino, colla, matite colorate, forbici, polistirolo e quanto la vostra creatività ed esperienza del gruppo suggerisce.

VIII tappa: Di giustizia si vive!



Molto spesso, in questi tempi, si parla di persecuzione e, immaginiamo, che durante il percorso ne abbiate parlato più volte. In quest'ultima tappa ci piacerebbe che ai ragazzi restasse *il gusto del buono e del positivo*. Non vorremmo che rimanesse loro l'idea di una sorta di prezzo finale da pagare, ma che il percorso ci concludesse come *un vero e proprio*

andare per seminare il bello e il buono che il Vangelo e, quindi, le Beatitudini propongono. È *il Vangelo*, in fondo, la via giusta per costruire e seminare giustizia e bontà attorno a noi.



Le Beatitudini Sentieri di felicità da percorrere!

Una proposta di fraternità
da vivere con i ragazzi

INDICAZIONI TECNICHE

I tempi: l'esperienza potrebbe essere articolata nell'arco di un *weekend*, per un'intera domenica o, perché no, per *alcuni pomeriggi o mattinate* nel corso della vacanze scolastiche, favorendo tempi di condivisione, coinvolgimento della comunità parrocchiale e fraternità.

Dividere il gruppo in squadre.

Ogni squadra, prima dell'inizio del gioco, sceglierà il proprio nome.

Si costituisce una piccola giuria che valuti le diverse prove e assegna un punteggio. Potrebbe essere composta dal parroco, da alcuni catechisti e genitori, e da alcuni giovani. Il punteggio si assegna per ogni singolo lavoro e si annuncia, volta per volta, la squadra vincente di ogni singola tappa. Questo può stimolare le squadre a un maggiore impegno e coinvolgimento.

Un conduttore, scelto tra gli animatori, anima, motiva e stimola i ragazzi nella gara.

Alla fine del percorso, la squadra vincente non riceverà un premio personale, ma coerentemente all'ottica delle Beatitudini, sarà chiamata a condividere il premio con tutti... Perché? Avendo vinto e, quindi, avendo compreso al meglio il senso delle Beatitudini, saranno o dovrebbero essere anche *i più pronti a viverne lo stile*.

Nell'assegnazione del o dei premi si tengano presenti le singole tappe. Oltre ai vincitori del percorso completo, si possono assegnare medaglie a coloro che si saranno distinti maggiormente come puri di cuore, poveri in spirito, miti, ecc. Le tappe una dopo l'altra ricalcano, dallo start al traguardo, una sorta di percorso a fasi. Ogni tappa permetterà ai ragazzi di entrare nel *vivo di una Beatitudine...*, giocando!

Alla fine di ogni tappa, dove essere chiaro a quale Beatitudine ci si è riferiti.

Si predispose una sorta di percorso con 8 caselle vuote, più uno start iniziale e un traguardo finale.

La **squadra vincitrice** di quella singola tappa attaccherà sulla casella *una tessera-simbolo della Beatitudine* corrispondente, su cui scriverà il proprio nome di squadra.

LE TAPPE

I tappa: Sulla strada della felicità



Ogni gruppo, nel minor tempo possibile, deve presentare attraverso un cartellone, una registrazione vocale o in qualsiasi altra forma, *le 8 Beatitudini...*, per aiutarsi insieme a ricordare!

Il cammino procede, poi, con ritmo e simpatia. Ogni gruppo presenta *una canzone sulla felicità* che richiami i valori indicati dalle Beatitudini. Potrebbe essere anche la parodia di una canzone famosa.

Il personaggio biblico, indicato come simbolo della prima Beatitudine nella «Celebrazione», è stato Maria che accoglie l'annuncio dell'angelo. Ogni squadra, con creatività e fedeltà dovrà rappresentare l'Annunciazione.

II tappa: Il dolore non ci allontana



Compilare un elenco di persone e situazioni reali, conosciute dai ragazzi e, quindi, raggiungibili, che vivono particolari sofferenze o solitudini: ammalati, persone sole, case famiglia, ecc. In questo caso dovrà essere premiato il gruppo che dimostrerà di avere *maggior sensibilità* nel conoscere e voler raggiungere chi è afflitto e nel dolore.

Ogni squadra scriverà almeno 5 brevi *messaggi di speranza*, da consegnare insieme con *piccoli lumini* a famiglie della parrocchia, ad anziani, a giovani ammalati o, semplicemente durante la Messa della domenica, ai presenti. I messaggi potranno essere ritrascritti, fotocopiati, incollati sui lumini e distribuiti in un momento successivo.

III tappa: Ogni mito non è un mite



A caccia dei miti: in cinque minuti scrivere per ogni lettera dell'alfabeto italiano il nome di *un personaggio* che i ragazzi considerano «un mito». Si potrebbe assegnare un punto per ogni nome trovato. Vietare l'uso di smartphone ;-)

Dal mito ai miti di cuore: un animatore farà il mimo di un personaggio, film o canzone, che le squadre dovranno indovinare. Vince chi risponde nel minor tempo possibile. Alla fine dei tre mimi, inoltre, la squadra che indovinerà la Beatitudine che li accomuna, riceverà tre punti. Tra i personaggi: Gandhi, papa Francesco, padre Pino Puglisi, Martin Luther

King; tra le canzoni: *Vai con un po' di violenza* di Jovanotti, *Pensa* di Fabrizio Moro; film: *Il cacciatore di aquiloni*; *Il figlio dell'altra*. Naturalmente potrete scegliere altri personaggi, film o canzoni che avete già valorizzato durante il percorso.



IV tappa: Alla ricerca della giustizia

Smascheriamo i furbi: quante forme di ingiustizia esistono a scuola, in palestra, fra gli amici, a casa? Proviamo a trovarne 10. Vincerà chi riuscirà a trovare, per ognuna, *una concreta soluzione* che abbia a che fare con la giustizia proposta dal Vangelo. La giuria degli animatori sia attenta a motivare il punteggio assegnato, per far capire ai ragazzi la differenza tra risposte impulsive e caratterizzate da vendetta e risposte ispirate a rispetto e perdono.

Portare in scena, aggiornando, il ricco stolto e il ricco indifferente. Sono le due figure di «personaggi» ingiusti, di cui parla Tonino Lasconi (*CP/Dossier*, gennaio 2015, p. 3). Come indicazione e orientamento, potrebbe essere data ai ragazzi una fotocopia del brano di don Tonino che esplicita le due tipologie di ingiustizia.



V tappa: W la misericordia!

Bibbia alla mano, le squadre dovranno individuare almeno 5 *atteggiamenti di misericordia* che Gesù usa nei Vangeli. Vince la squadra più veloce.

Scrivere le sette opere di misericordia corporali e spirituali e, per ognuna, dare un esempio di attualizzazione. Anche in questo caso, si potrebbe assegnare un punto per ogni opera di misericordia trovata e attualizzata. Si può permettere ai ragazzi di avvalersi anche dell'aiuto degli strumenti tecnologici.



VI tappa: Con cuore puro

Fornire ai ragazzi 3 paia di occhiali di cartone, come indicato nella «Celebrazione» sulla Beatitudine dei puri di cuore (marzo 2015, p. 15), e per ogni paio di occhiali *un piccolo bigliettino con un augurio di felicità*. Ogni squadra dovrà andare per strada e consegnare gli occhiali a tre differenti persone, convincendo ognuno a indossare gli occhietti e a farsi un *selfie* con la sua squadra. L'augurio sarà consegnato dopo aver fatto il *selfie*. Raccomandate ai ragazzi di non separarsi, di restare insieme, di essere cortesi e rispettosi anche verso chi li rifiuta. Lo spirito delle Beatitudini andrà garantito e loro dovranno esserne i testimoni.

Camminando, camminando, per cercare le persone a cui regalare gli occhiali, le squadre devono *fotografare murali*, graffiti, scritti, poster pubblicitari e quanto o quanti incontrano per strada, che sono simbolo di un cuore non puro, non