

Animazione

SCHEDA 7

Parole/Edicola



*Cari esploratori,
il terreno impervio in cui ci avventuriamo
per questa tappa è quello delle parole.
La comunicazione è la grande protagonista
del nostro tempo:
informa, connette e collega parti
di mondo tra loro, ma anche noi stessi
con gli altri (pensiamo anche solo all'importanza
che ha avuto durante il lockdown).
La comunicazione gioca tutta sé stessa
attraverso il potere delle parole.
La sfida sarà scoprire le parole vecchie
e quelle nuove, ma anche il valore del silenzio.
Pensiamo al potere del silenzio
di Papa Francesco in piazza san Pietro
in quel piovoso 27 marzo.*

Spedizione

(ANDATA)

Per approfondire meglio il tema...
parola alla pedagogia!



Bambini 6-11 ANNI

Qual è stata la tua prima parola?

E qual è la tua parola preferita?

Quella che ti fa più ridere?

E una che ti fa tantissima paura?

Esplorare con i piccoli cosa sono le parole e cos'è la comunicazione significa prima di tutto scoprire che effetto fanno, su di noi e sugli altri, le parole che scegliamo di usare, oppure quelle che esplodono e scappano fuori. Ci sono parole sasso, che quando vengono scagliate tagliano e feriscono; ci sono parole gentili, che sono come un grande abbraccio quando le regaliamo; ci sono parole divertenti, che messe in campo producono grasse risate. E poi c'è anche il silenzio: abbiamo mai fatto caso a che effetto fa?

Viaggiando nel mondo delle parole potremo scoprire che non sono uguali per tutti: **in base alla storia e al contesto di ciascuno, le parole hanno una loro forma.** Imparare a rispettare questi differenti punti di vista può essere un'ulteriore tappa del percorso nel mondo delle parole.

Preadolescenti 12-14 ANNI

Oggi ci tocca la distanza: all'arrivo nel cortile dell'oratorio ai ragazzi non sarà possibile salutarsi con un cinque, un abbraccio o correndosi incontro. È possibile che l'assenza forzata di tutti questi gesti, fondamentali in questa fase della loro vita, apra però spazio a una maggiore attenzione alle parole che usiamo. Diventa allora interessante **esplorare come è nato il linguaggio umano**, perché finiremmo per **scoprire che la parola è nata proprio quando si rendeva necessaria la distanza!**

All'epoca dei nostri antenati da cui è nato il linguaggio parlato, le mamme dovevano occuparsi di coltivare, mantenere il luogo dove abitavano, e provvedere ad altre faccende. Ormai, all'epoca, l'essere umano era eretto e non c'era più modo di tenere costantemente in braccio i cuccioli. Come facevano quindi a stare accanto ai loro piccoli se occupati in altre faccende un po' distanti? Usando la voce, e col tempo, le parole e i significati che man mano hanno loro affidato.

La comunicazione è una grande invenzione: conoscerla, rifletterci, sperimentarla ci permette di avere tra le mani uno strumento potentissimo per diffondere la gentilezza e l'amore.

**Per orientare la riflessione
dei più piccoli...
attività a tema!**



Bambini 6-11 ANNI

Spazio: aperto (in alternativa un'aula abbastanza grande)

Materiale: nessuno in particolare

Svolgimento

L'animatore/animatrice propone ai bambini di giocare a "telefono senza fili", ma con un telefono speciale fai da te, costruito con due bicchieri di plastica/cartone e uno spago/filo di lana lungo almeno 5 metri. Costruiamo un telefono per ciascuna coppia di bambini perché ciascuno ascolti da un bicchiere e parli in un altro, ma che siano solo suoi.

La parola da dire nel bicchiere verrà scelta ogni volta da un bambino diverso sulla base della suggestione proposta dall'animatore/animatrice.

Ecco alcuni esempi di stimoli che possono essere dati ai bambini nella scelta della parola:

- Quale è la tua parola preferita?
- Quale quella che ti fa più paura?
- Quale quella che ti fa ridere?
- Quale è la parola più dolce?
- E quella più dolorosa?

Alla fine del gioco l'animatore/animatrice accompagna i bambini a riconoscere il potere delle parole. Ciascuna di esse ci genera emozioni che non sono uguali per tutti. È per questo che dobbiamo usare con cura le parole perché sono tanto potenti quanto dolorose. Sta a noi scegliere che effetto vogliamo avere sugli altri.

Preadolescenti 12-14 ANNI

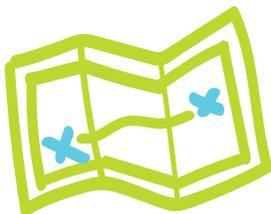
Spazio: aperto (in alternativa un'aula abbastanza grande)

Materiale: fogli bianchi, pennarelli e immagini

Svolgimento

L'animatore/animatrice divide il gruppo in coppie e presenta l'attività ai ragazzi spiegando che non si potrà entrare nella stanza in più di uno. Entrando, il primo della coppia, si troverà di fronte ad un'immagine e avrà a disposizione dei fogli su cui poter scrivere una parola che racconti cosa ha visto in quella immagine. Il compagno, che entrerà dopo di lui, dovrà indovinare cosa è stato visto dall'altro componente della coppia solo leggendo la sua parola (o breve frase). La stessa cosa accadrà in contemporanea a tutte le altre coppie. Vince la coppia che indovina più immagini. Alla fine del gioco l'animatore/animatrice accompagna i ragazzi a riconoscere le radici della nascita del linguaggio e la sua centrale funzione di racconto e comunicazione di ciò che si sperimenta a chi è distante e non lo può sperimentare insieme a noi. Si sollecitano poi i ragazzi e rileggere questa osservazione all'interno della loro esperienza di isolamento forzato.

**Per vivere l'esplorazione...
mappa delle esperienze
alla mano!**



Giochi



Non è detta l'ultima parola

Mettiamoci alla prova con le parole, per poter interpretare le informazioni utili e individuare il soggetto misterioso.

Campo da gioco: qualsiasi

Numero giocatori: qualsiasi, dividere in due il gruppo

Materiale necessario: fogli, matite

Preparazione

Attraverso un piccolo sondaggio tra gli animatori individuare una curiosità simpatica che ha come protagonista uno o più tra loro. Scrivere un breve racconto omettendo il nome ed elementi che potrebbero facilmente ricondurre alla persona scelta.

Svolgimento

Leggere ai giocatori, divisi in due squadre, il racconto. Spiegare che lo scopo del gioco è ottenere, attraverso una serie di prove, la parola ambita: il nome dell'animatore protagonista della storia! Esempi di prove:

- scrivere in un tempo stabilito il maggior numero di parole che iniziano con la lettera "C" legate all'oratorio; inventare una filastrocca in rima sull'esperienza estiva Summerlife;
- scrivere i sinonimi o i contrari degli aggettivi consegnati (difficile, allegro, furbo...);
- scrivere una definizione il più possibile corretta della parola data -ecc.

Ad ogni prova verrà assegnato un punteggio.

La squadra che, al termine del tempo, avrà ottenuto un punteggio maggiore, potrà conoscere la parola mancante alla storia, che rivela il nome dell'animatore misterioso. Sono possibili più manches di gioco, con curiosità legate ad animatori differenti.

Variante bambini: la stessa attività può essere proposta ai più piccoli semplificando le prove.



La @ dei mass media

In un mondo che cambia velocemente, la comunicazione ne segue il passo. Soprattutto in questo periodo ha connesso il mondo e ha saputo mantenerci uniti con le informazioni aggiornate live e le sue nuove modalità. Quella che segue vuole essere un'attività divertente per capire la sua importanza e l'influenza sulle nostre vite!

Campo da gioco: qualsiasi, meglio asfalto o piastrellato

Numero giocatori: qualsiasi

Materiale necessario: gessetto, due dadi

Preparazione

Disegnare a terra una grande “@” costituita da un buon numero di caselle (ad es. 30) e numerarle fino alla casella finale “Summerlife”. Predisporre una serie di domande relative al mondo dei mass media.

Svolgimento

Far sedere i ragazzi allineati, a distanza di almeno un metro tra loro. Spiegare ai giocatori le regole del gioco: l'animatore lancia due dadi per ogni giocatore presente, tenendo a mente il numero ottenuto; il numero più alto serve per decretare il giocatore che inizierà per primo.

Il gioco si sviluppa in questo modo: a seconda del risultato realizzato con il dado, i ragazzi si dispongono intorno alle caselle numerate della @ (rispettando la distanza tra di loro). Due giocatori non possono occupare la stessa casella: se si ottiene lo stesso risultato, occorre posizionarsi in corrispondenza della casella successiva.

Per diverse caselle (es. numero 1, 4, 7, 11, e a proseguire) corrisponde una domanda: il ragazzo può procedere solo se ha risposto correttamente alla domanda, altrimenti salta un turno. Si possono aggiungere altre regole: es. se si giunge su alcuni numeri particolari si deve indietreggiare di due caselle ecc.

Le domande saranno di difficoltà proporzionata al target di giocatori (bambini o preadolescenti). Per concludere il gioco il giocatore deve arrivare esattamente sulla casella “Summerlife”, altrimenti indietreggia di tante caselle quante le cifre della giocata.

Variante bambini: Alcuni esempi di domande:

- Quante ore, in media, passi davanti alla TV ogni settimana?
- Fai il totale di tutto il tuo gruppo e ricavane una media;
- Dire entro 10 secondi il nome di tre cartoni animati;
- Elenca il nome di tre giornali o riviste che si leggono abitualmente a casa tua;
- Dire il nome di tre fumetti preferiti;
- Quali sono gli ultimi tre libri che hai letto (cita il titolo e se lo sai l'autore)?;
- Quali social conosci?;
- Spiega uno spot pubblicitario a tua scelta;
- Quali sono gli argomenti più trattati al telegiornale?...

Variante preado: Alcuni esempi di domande:

- Un'équipe della TV viene a intervistarvi. Siete invitati a parlare della vita dei ragazzi. Che titolo daresti alla trasmissione?;
- Quante ore trascorri in media al giorno davanti alla TV?
- Fai il totale di tutto il gruppo e ricavane una media;



Attento alle notizie

- Quanto tempo impieghi (in media) a rispondere a un messaggio di WhatsApp?;
- Pensa a una trasmissione TV: sai spiegare i ruoli delle diverse persone che realizzano una trasmissione?;
- Cita il nome di tre giornali quotidiani;
- Cosa pensi di TikTok?;
- Perché è così usato dai ragazzi?;
- Quali sono le tue serie preferite? Citane tre che segui;
- Elenca tre fumetti preferiti e perché ti piacciono;
- Cita tre slogan pubblicitari e spiega cosa pensi della pubblicità;
- Hai Instagram? Su quale tipo di comunicazione si basa?;
- Quali trasmissioni musicali ascolti alla radio?;
- Elenca tre titoli di libri che ti hanno colpito e spiega perché;
- Quali sono le trasmissioni TV che consideri per te di basso gradimento?;
- Dove leggi le notizie del mondo (internet, tv, giornali...)? Spiega perché preferisci quel mezzo di comunicazione...

Campo da gioco: campo di calcio/basket

Numero di giocatori: 2 squadre

Materiale necessario: coni, cinesini, corde, cerchi, bende, nastri (da igienizzare dopo l'uso)

Svolgimento

Dopo che gli animatori hanno preparato i 2 percorsi, i bambini si dispongono davanti a ciascun percorso in fila indiana con almeno un metro e mezzo di distanza. La distanza tra i bambini può essere delimitata da un pezzo di nastro oppure da un cerchio.

Successivamente il primo bambino di ogni squadra viene bendato e gli animatori si dispongono lungo il campo distanziati per urlare parole sul tema edicola (corriere rivista ecc) o comunque altre parole. Il bambino, accompagnato da un animatore che gli dà indicazioni per il percorso, deve arrivare al traguardo in minor tempo possibile ricordandosi il maggior numero di parole.

Vince chi, completando tutto il percorso riesce a ripetere all'arbitro alla fine del percorso almeno la metà delle parole.

Laboratori

In collaborazione con



Ascolta e ripeti la frase esatta

Campo da gioco: campo di calcio/basket

Numero giocatori: 2 squadre

Materiale necessario: nastri per delimitare la distanza e il campo

Svolgimento

Le due squadre vengono disposte nei rispettivi campi distanziate di almeno un metro. Ogni squadra deve scegliere un componente che si disporrà alla fine del campo per capire poi la frase che gli altri membri della squadra gli urleranno sovrastando la frase dell'altra squadra.

Possono essere fatte diverse manche. Vince chi capisce e ripete all'arbitro la frase esatta.

Bambini 6-11 ANNI

Ritratti letterari

*Il linguaggio è intrecciato alla vita umana.
Lo usiamo per informare e convincere,
ma anche per minacciare, sedurre e, a volte, per imprecare.
Rispecchia il nostro modo di vedere la realtà,
nonché l'immagine di noi stessi che cerchiamo
di presentare agli altri,
e i legami che ci uniscono a loro.
È, spero di dimostrarlo, una finestra sulla natura umana.*

Steven Pinker, Fatti di parole

Livello: medio

Obiettivo\DRITTI ALLA META

Il linguaggio dell'arte contemporanea può aiutare a scoprire come le parole danno senso e significato alle cose e alla vita stessa degli uomini. Grazie alle parole riconosciamo e diamo ordine alla realtà che ci circonda: il laboratorio permette di scoprire quanto le parole siano importanti e preziose e porre attenzione all'uso che quotidianamente, più o meno consapevolmente, ne facciamo. Al centro viene messa la parola come elemento costitutivo della persona. Le parole del cuore, del cervello, della pancia nella loro autenticità diventano simbolicamente l'ossatura della propria identità e le viscere della propria personalità. Punti di riferimento da tatuarsi sulla pelle (seppur di carta).

Materiali:

cartoncino bianco
matita
forbici
pennelli
tempera nera
foglio bianco e penna
fogli di giornale
colla vinilica
foglio 100x140
timbri o stencil

Step 1\IN CERCA DI ISPIRAZIONE

Osserviamo, riflettiamo, confrontiamoci



L'importanza della parola, del suo senso e del suo significato può essere esplorata attraverso l'osservazione e la conoscenza dell'arte di **Gianni Cuomo**. L'artista realizza strane figure, sculture dalle forme umanoidi ricoperte di lettere bianche. Questi ominidi neri hanno l'epidermide caratterizzata da lettere posizionate senza un senso compiuto. La posizione e il "non senso" delle lettere, sono volute dall'autore: il mancato ordine delle lettere non permette la formazione della parola, senza la quale la comunicazione sarebbe impossibile.

L'autore vuole, in particolare, invitarci a riflettere sul fallimento della comunicazione artificiale e informatica di cui gli ominidi sono espres-

sione, sollecitando chi osserva le sue opere a riflettere e a mettersi realmente e fisicamente in contatto con l'altra persona, distaccandoci dal sempre più invasivo mondo della comunicazione tecnologica.

“Nel caso di Cuomo i numeri e le lettere si incidono sulla pelle degli ominidi – così come in Beckett il bidone che contiene il corpo diventa il corpo stesso dell'Innominabile. Si tratta di segni che hanno un'origine molto concreta: sono quelli che compaiono sullo schermo del computer quando si apre un file con un programma non adatto. Potremmo considerare questo fenomeno come uno dei segni più innocui dell'incomunicabilità attuale; si tratta invece di un simbolo molto forte di tale incomunicabilità, causata paradossalmente dall'eccesso di comunicazione, e anche dalla natura autoriflessiva dei mezzi di comunicazione di massa.”

(da “Innominabili” di Stefano Castelli).

Per conoscere meglio quest'artista e prepararsi al laboratorio è possibile guardare, anche insieme ai ragazzi, questa bella intervista realizzata nel 2012:

[CLICCA QUI PER VEDERE L'INTERVISTA](#)

Step 2\ALL'OPERA

Creiamo, inventiamo, immaginiamo



A partire dalle sculture di Gianni Cuomo possiamo realizzare diversi laboratori che invitano a riflettere sul tema della comunicazione e della sua assenza.

Laboratorio 1

Nel primo laboratorio possiamo provare a ricreare, con le nostre mani, una replica personale della statua ominide dell'artista. Su un cartoncino bianco possiamo disegnare una sagoma umana, stilizzata ma abbastanza grande da poter accogliere le diverse lettere. Ritagliamo e dipingiamo interamente di nero, colore che permetterà ad ogni lettera di risaltare bene.

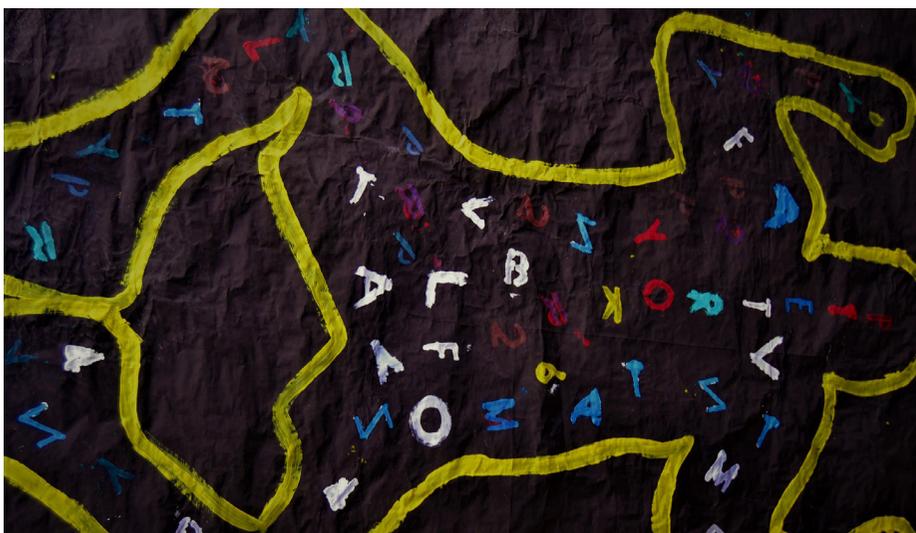
Mentre la tempera asciuga **possiamo riflettere sulle parole che solitamente usiamo** e, soprattutto, su quelle che più fatichiamo a dire. Scriviamo su un foglio tutte queste parole, che vogliamo dire ma che diciamo troppo poco: scomponiamole e scriviamo ogni singola lettera sparsa su un foglio. Le nostre parole risultano illeggibili.

Con un pennarello bianco scriviamo tutte queste lettere sul corpo del nostro omino: la sua pelle si riempirà di tutte quelle “comunicazioni non riuscite”, su cui riflettere e a cui cercare di dare forma.



Laboratorio 2

Una seconda variante di questo laboratorio può partire da una stessa base: la sagoma di un omino ritagliata da un cartoncino, da ricoprire, però, con pezzetti di carta di giornale incollati con semplice colla vinilica. La pelle del nostro omino si riempirà così **di tutte le parole che sentiamo e diciamo durante il giorno**: siamo completamente circondati da parole, ogni giorno e in ogni momento, oppure ci ritagliamo anche degli spazi dove ascoltare solo il silenzio? Se anche il silenzio per noi è importante lasciamo degli spazi vuoti sulla nostra piccola figura.



Laboratorio 3

Un'ultima versione per questo laboratorio può essere la realizzazione, per ciascun bambino, della propria sagoma, su un grande foglio di carta (meglio se nero o dipinto di nero) 100x140. Il bambino si può stendere sul foglio nella posizione che preferisce e l'animatore può segnare il profilo con un pennello e della tempera. Questa volta non si tratta di un omino qualunque ma quello sul foglio è proprio il corpo di ciascuno. Proviamo a riempirlo ancora una volta con delle lettere, scritte a mano, con stencil o con i timbri: di quali parole voglio riempirmi? Quali sono le parole che mi caratterizzano, quelle che voglio sentire dentro e parte di me? Ancora una volta scrivo le lettere in ordine sparso: chiunque guardi la sagoma, **chiunque mi incontri, per conoscermi davvero a fondo dovrà fare un poco di fatica.**



Preadolescenti 12-14 ANNI

Sculture vocali

La voce indica l'orizzonte di provenienza della soggettività come forma espressiva, dilata la sua presenza come un'impronta, come un suono che cerca sé stesso: indica l'aprirsi di una relazione di abitabilità e di movimento in uno spazio che non si possiede mai, che è una collezione di luoghi che si allontanano e si avvicinano al qui dell'io.

Carlo Serra, La voce e lo spazio. Per un'estetica della voce

Livello: facile

Obiettivo\DRITTI ALLA META

La voce permette di dare espressione e significato alle parole che diciamo. Un laboratorio per **indagare le diverse qualità della sonorità vocale, i timbri e i ritmi, e le diverse comunicazioni a cui danno origine.** La voce si muove nello spazio dall'interno del corpo, contenitore del respiro, che è ciò che può essere toccato, stimolato o allenato. Partendo dal risveglio della voce attraverso la stimolazione delle emozioni e dal lavoro sull'ascolto del proprio corpo si può esplorare la relazione tra vocalità e spazio, interno ed esterno, nell'uso della propria voce in rapporto a quella degli altri.

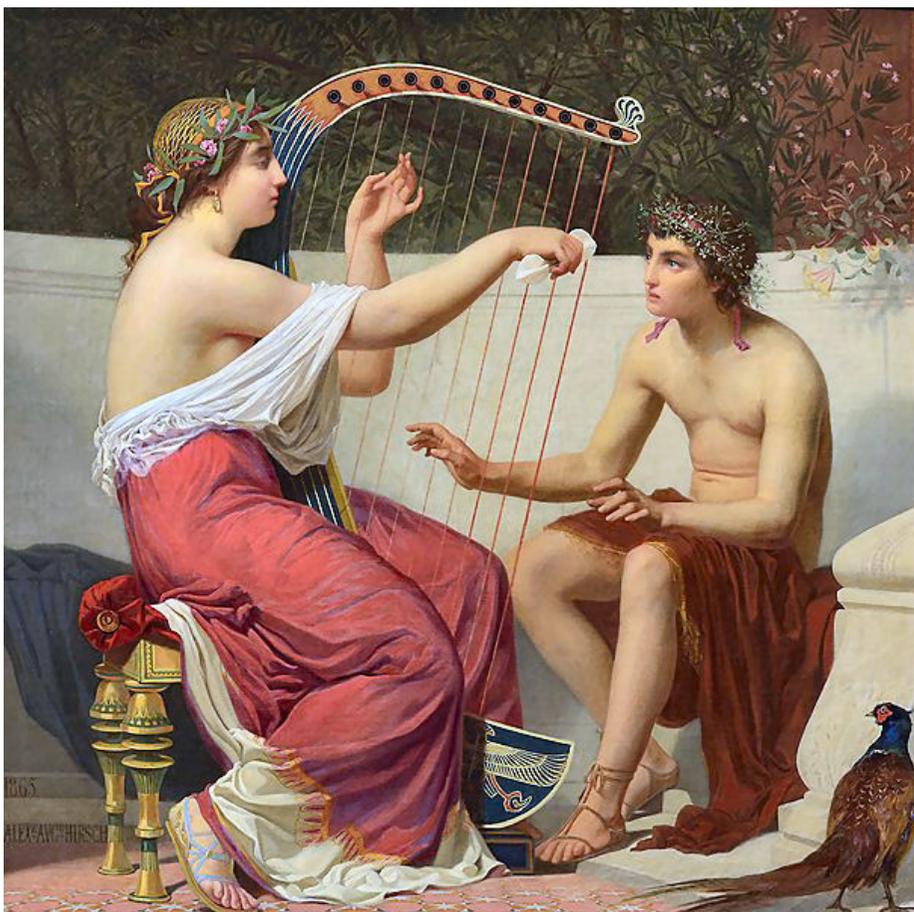
Materiali:

proiettore

pc

Step 1 \IN CERCA DI ISPIRAZIONE

Osserviamo, riflettiamo, confrontiamoci



Il tema della voce caratterizza molti antichi miti, greci e romani. La voce è, per gli antichi, immagine dell'anima e da essa prende forza. Dunque, il nostro corpo e soprattutto la nostra voce, anticipano il nostro essere, svelando la nostra personalità. L'immagine colpisce gli occhi, mentre la voce l'orecchio anche se, in realtà, le componenti visiva ed uditiva con la voce si uniscono: i suoni e le parole, infatti, recano con sé immagini, dipingono nella mente dell'ascoltatore scenari, rievocano ricordi ed esperienze.

La mitologia classica è popolata da numerose di personaggi fantasiosi, ultraterreni, incarnanti non solo virtù ma anche vizi umani e, alcuni di questi hanno uno stretto legame con la propria voce.

Le Muse, nove sorelle figlie di Zeus, protettrici delle scienze e delle arti, erano associate alla musica, a suoni melodiosi e al bel canto. Pan, invece, satiro brutto e deforme, cantava selvagge melodie, un canto stonato, molto lontano dall'essere melodioso e aggraziato.

La negatività della figura è associata non solo alla bruttezza fisica ma anche a quella della voce.

Per spiegare il fenomeno sonoro dell'eco (ossia la riflessione di onde sonore contro un ostacolo che vengono a loro volta nuovamente percepite dall'emettitore più o meno immutate e con un certo ritardo rispetto al suono diretto) i Greci raccontavano il triste mito di Eco e Narciso.

La conoscete?

Ascoltiamola mentre osserviamo il dipinto che li rappresenta.

“C'era una volta una ragazza bellissima, di nome Liriope. Tutte le mattine andava a fare il bagno in un fiume, finché un giorno, Cefiso, il dio delle acque che abitava in quel fiume, si innamorò di lei. Dal loro amore nacque Narciso, un bambino bellissimo. Liriope, volendo proteggere Narciso, andò a consultare il famoso indovino Tiresia, che in passato aveva dato i suoi consigli a tanti grandi eroi. “Non devi preoccuparti per il tuo figlioletto” disse Tiresia alla madre “fintanto che non conoscerà sè stesso, rimarrà un giovinetto meraviglioso e godrà di ottima salute”. E infatti, Narciso crebbe forte e bellissimo, trascorrendo le sue giornate a cacciare e a cavalcare nei boschi. Un giorno, mentre il ragazzo camminava nel bosco con l'arco in spalla, fu visto da Eco, una ragazza che viveva su quella montagna. Eco si innamorò subito del giovane e uscì dal suo nascondiglio per dichiararglielo. Narciso, tuttavia, la respinse in malo modo. Da quel giorno Eco, affranta, continuò a seguire Narciso ovunque andasse: si accontentava di guardarlo da lontano. La ragazza fu consumata dal suo amore e dal dolore per essere stata rifiutata; il suo corpo diventò trasparente e la poveretta si rinchiusse in una caverna nel cuore della montagna, cantando per Narciso. Narciso, che pure udiva il canto della ninfa, non le pre-

stò attenzione e nemmeno una volta andò alla caverna a trovarla. Così, Eco svanì: di lei rimasero solo un pugno di ossa e la voce. Dice la leggenda che la voce di Eco sia ancora lì e risponda a chi attraversa le montagne, nella speranza che un giorno anche Narciso le risponda. Col passare del tempo, però, si è fatta sempre più debole e oggi riesce a ripetere solo le ultime sillabe delle parole dei viandanti”.

Eco rappresenta, così, l'unità spezzata e l'inafferrabilità, perché costretta a dover ripetere solo le ultime parole che le venivano rivolte o che udiva: una voce senza corpo, pura voce perché il corpo si è liquefatto con le lacrime per il dolore di aver perso Narciso.

La seduzione del canto delle Sirene, infine, ha sollecitato poi l'immaginario di tanti scrittori. Esseri con la testa di donne e il corpo simile a un uccello (solo nel medioevo il corpo si trasformò in quello di un pesce), dall'aspetto terrificante, erano dotati di una voce melodiosa, capaci di un canto così dolce che i naviganti che lo udivano rimanevano incantati. La potenza del canto delle Sirene esemplifica tutta la forza racchiusa nella voce: cantando si riesce a raggiungere gli animi, commuovere, appassionare, coinvolgere. Quante cose può fare la nostra voce!



Step 2\ALL'OPERA

Creiamo, inventiamo, immaginiamo

Anche se la utilizziamo tutti i giorni, in realtà non pensiamo mai ad esercitare la nostra voce, così fondamentale per rapportarci con gli altri. La voce non è solo uno strumento per produrre parole ma innanzitutto trasmette suoni che lasciano trapelare i nostri stati d'animo.

Possiamo iniziare a lavorare sulla voce con alcuni semplici esercizi:

Esercizio 1

Arriviamo all'emozione partendo dal risveglio della voce: a coppie si parla senza interruzioni, a raffica, in modo positivo o negativo di un argomento.

Esercizio 2

Risvegliata la voce, conosciamone le possibilità: a partire dallo sbadiglio arriviamo alle onde (alzando e abbassando il suono in maniera progressiva e continua).

Esercizio 3

Sperimentiamo l'uso di un risonatore, il diaframma: si parla e ci si arrabbia usando solo "eh!"

FACCIAMO LE VOCI

Una volta riscaldati possiamo porre l'attenzione sulle diverse modalità con cui la voce riempie lo spazio e si relaziona alle altre voci: posso usare la mia voce per farne altre, che non mi sono proprie e rapportarla a quelle intorno a me. Proviamo a prendere un breve dialogo di una fiaba e dividiamoci i personaggi per provare ad interpretare le loro parole. Pensiamo bene a chi siamo e a cosa

stiamo dicendo. Le brevi frasi possono essere recitate anche tutti insieme, sperimentando magari diverse altezze ed intensità: saranno l'occasione per sperimentare l'uso corale della voce.

Conoscete la favola dei Musicanti di Brema dei fratelli Grimm?

È la storia di un asino, un cane, un gatto e un gallo, che, vissuti in quattro diverse fattorie, sono stati sempre trattati male dai loro padroni. E proprio i padroni decidono di sbarazzarsi di loro, perché ormai ritenuti vecchi e inutili. I quattro, quindi, decidono di abbandonare il proprio territorio e fuggire. Dopo essersi incontrati, decidono di andare insieme a Brema, in Germania, per vivere senza padroni e provare a diventare musicisti nella banda della città. Abbiamo reso questo racconto un copione teatrale (scarica il testo a questo link: https://drive.google.com/file/d/1CHIraktnJEW_ot2f0AWSmyEM2zLPPHO/view?usp=sharing). Proviamo a immaginare le diverse voci e i diversi versi dei personaggi. E poi buttiamoci nella lettura del copione. Ad ognuno la sua voce!

DOPPIAGGIO

Conosciute alcune possibilità e risorse della voce, padroneggiata come uno strumento, essa può essere utilizzata anche per alcune sperimentazioni divertenti. Prendiamo il trailer di un film (consigliamo ad esempio Shrek II o Biancaneve), annotiamoci i brevi dialoghi e poi proviamo a doppiare i personaggi. Proiettiamo il trailer su una parete e osserviamo bene i personaggi per renderci conto di momenti e sentimenti. Dobbiamo porre l'attenzione allo spazio, al tempo, al ritmo e alle relazioni tra singolo e gruppo. Ogni voce ha un suo ruolo e delle sue caratteristiche, non dimentichiamolo!

Per metterci in ascolto...
le parole dell'altro!



Storia

Introduzione a “Favole al telefono” di Gianni Rodari,

scelte per festeggiare il centenario della nascita che ricorre proprio nel 2020.

Ringraziamo Emons audiolibri (www.emonsaudiolibri.it) e la famiglia Rodari per la gentile concessione.

C'era una volta...

... il ragioniere Bianchi, di Varese.

Era un rappresentante di commercio e sei giorni su sette girava l'Italia intera, a Est, a Ovest, a Sud, a Nord e in mezzo, vendendo medicinali. La domenica tornava a casa sua, e il lunedì mattina ripartiva.

Ma prima che partisse la sua bambina gli diceva: - Mi raccomando, papà: tutte le sere una storia.

Perché quella bambina non poteva dormire senza una storia, e la mamma, quelle che sapeva, gliele aveva già raccontate tutte anche tre volte. Così ogni sera, dovunque si trovasse, alle nove in punto il ragioniere Bianchi chiamava al telefono Varese e raccontava una storia alla sua bambina.

Questo libro contiene appunto le storie del ragioniere Bianchi. Ve-

drete che sono un po' corte: per forza, il ragioniere pagava il telefono di tasca sua, non poteva mica fare telefonate troppo lunghe. Solo qualche volta, se aveva concluso buoni affari, si permetteva qualche “unità” in più. Mi hanno detto che quando il signor Bianchi chiamava Varese le signorine del centralino sospendevano tutte le telefonate per ascoltare le sue storie.

Sfido: alcune sono proprio belline.

E alcune accompagneranno la nostra Summerlife.
Come sesta puntata, mettiamoci in ascolto della storia

A sbagliare storie

[Clicca qui per guardare](#)

(oppure digita l'indirizzo nel tuo browser: <https://youtu.be/3zhKWXd-keE>)

Un nonno legge la storia di Cappuccetto Rosso, modificando continuamente la vicenda, i nomi e i personaggi per mischiare la fantasia con la realtà.

E così farà anche il nipote!

Preghiera

Introduzione di metodo

La preghiera che proponiamo può essere svolta in piccoli gruppi dagli educatori, inventando nuovi modi perché si possa respirare il senso di comunità, pur essendo a distanza fisica.

In questo possiamo farci aiutare ancora dalla tecnologia: ogni gruppetto può essere collegato agli altri attraverso videochat, il don o il coordinatore può collegarsi in diretta Youtube, Instagram o altro per guidare la preghiera di tutti i gruppetti che così, almeno virtualmente, possono ritrovarsi insieme, oppure può registrare e postare il messaggio giornaliero con il commento al brano della Parola di Dio che viene proposto settimanalmente.

Per fare tutto questo, basta uno smartphone per gruppo, qualche giga e un po' di fantasia.

Queste sono solo alcune idee per far sì che l'estate 2020 sia veramente un tempo di comunità.

Vi forniamo un kit per la preghiera, con una parte quotidiana e una serie di materiali che possano essere utilizzati liberamente.

La Parola della settimana

Dal Vangelo di Matteo (7, 24-29)

“Perciò chiunque ascolta queste mie parole e le mette in pratica, sarà simile a un uomo saggio, che ha costruito la sua casa sulla roccia. Cadde la pioggia, strariparono i fiumi, soffiarono i venti e si abbattono su quella casa, ma essa non cadde, perché era fondata sulla roccia. Chiunque ascolta queste mie parole e non le mette in pratica, sarà simile a un uomo stolto, che ha costruito la sua casa sulla sabbia. Cadde la pioggia, strariparono i fiumi, soffiarono i venti e si abbattono su quella casa, ed essa cadde e la sua rovina fu grande”.

Quando Gesù ebbe terminato questi discorsi, le folle erano stupite del suo insegnamento: egli infatti insegnava loro come uno che ha autorità, e non come i loro scribi.

Parole per ogni giorno

UNO

Prima o poi a tutti capita di ascoltare qualcuno ed essere a bocca aperta. La stai ad ascoltare per ore, perché il tempo, quando parla quella persona, passa velocissimo a tal punto che neanche te ne accorgi. Io ho sperimentato questa sensazione quando ho sentito parlare Gesù per la prima volta: lui è diverso da tutti gli altri che ho sentito. Le sue parole vanno dritte al cuore, ti fanno riflettere e ti invitano a cambiare. In mezzo a tante parole inutili, la sua Parola è capace di illuminare i nostri passi come una lampada di notte.

Ripetiamo insieme: **Illumina i nostri passi, Signore**

Quando ci sembra di perdere la speranza

R. **Illumina i nostri passi, Signore**

Quando ci troviamo nelle difficoltà

R. **Illumina i nostri passi, Signore**

Quando abbiamo bisogno di una parola buona

R. **Illumina i nostri passi, Signore**

Padre Nostro

DUE

Quel giorno Gesù ha fatto un discorso lunghissimo e memorabile: l'hanno chiamato "discorso della montagna" dal luogo in cui ci eravamo ritrovati per ascoltarlo. In quel discorso c'è tutto quello che c'è da sapere e da fare per essere degli autentici seguaci di Gesù: cosa fare per essere felici, come pregare, come comportarsi nei confronti degli altri. E alla fine di tutto Gesù ha paragonato il nostro atteggiamento verso le sue parole ad un uomo saggio e ad un uomo stolto. Lasciando a noi la libertà di scegliere.

Ripetiamo insieme:

Insegnaci, Signore, ad essere tuoi discepoli

Nelle nostre relazioni

R. **Insegnaci, Signore, ad essere tuoi discepoli**

Quando ci sentiamo offesi da qualcuno

R. **Insegnaci, Signore, ad essere tuoi discepoli**

Quando ci mettiamo a pregare

R. **Insegnaci, Signore, ad essere tuoi discepoli**

Padre Nostro

TRE

Ogni giorno ascoltiamo centinaia di migliaia di parole; alcune ci fanno piacere, altre ci feriscono, ad altre ancora prestiamo scarsa attenzione. A chi dare ascolto? Come fare per capire a chi possiamo dare fiducia? L'uomo saggio ha capito tutto: decide di dare ascolto alla parola di Gesù, che non passa mai. E' quindi come uno che costruisce la sua casa sulla roccia, su fondamenta molto stabili: qualsiasi difficoltà gli capiti, sarà in grado di affrontarla senza perdersi d'animo e di superarla.

Ripetiamo insieme: **Costruisci la nostra vita sulla roccia**

Per poter fare le scelte giuste

R. **Costruisci la nostra vita sulla roccia**

Per non perderci d'animo

R. **Costruisci la nostra vita sulla roccia**

Per essere tuoi testimoni

R. **Costruisci la nostra vita sulla roccia**

Padre Nostro

QUATTRO

Ci sono poi tante parole sbagliate, che ci portano sulla cattiva strada. Ai tempi in cui mi ascoltate, poi, tra la televisione, internet e i social se ne sentono proprio di tutti i colori. Ed è per questo che bisogna evitare di fare come l'uomo stolto che non ha costruito la sua casa sulla roccia ma sulla sabbia: era convinto di poter essere felice senza faticare per raggiungere i suoi obiettivi. Ma non funziona così! Se ciò che conta per te sono solo "le cose" sei destinato a franare.

Ripetiamo insieme: **Vieni Spirito Creatore**

Illumina le nostre menti

R. **Vieni Spirito Creatore**

Riempi i cuori della tua grazia

R. **Vieni Spirito Creatore**

Donaci i tuoi sette doni

R. **Vieni Spirito Creatore**

Padre Nostro

CINQUE

E noi? Siamo capaci di comunicare? Sappiamo dire buone parole a chi ne ha bisogno oppure i nostri discorsi sono più simili al pettegolezzo? Ognuno di noi ha una grande responsabilità, che ci è stata data con il dono della parola: saper essere portatori di bene, di pace e di speranza, non di giudizio, di divisione e di odio. Gesù parlava con autorità ed era ammirato dalle folle proprio per questa capacità di dire la parola giusta al momento giusto. Impegniamoci a farlo anche noi!

Ripetiamo insieme: **Ascoltaci, Signore.**

Insegnaci a dire parole buone

R. **Ascoltaci, Signore.**

Aiutaci ad amare anche i nemici

R. **Ascoltaci, Signore.**

Aiutaci a seminare la pace

R. **Ascoltaci, Signore.**

Padre Nostro

Spunti extra per la settimana

UN GESTO

Costruiamo un cesto

Le regole per prevenire la diffusione del Covid-19 ci costringono a stare lontani e in piccoli gruppi, ma nulla vieta di far circolare la Parola e le nostre parole da un gruppo all'altro. Questa settimana si potrebbe realizzare un giornalino dell'estate ragazzi con un articolo per gruppetto, che possa contenere il vangelo della settimana e le riflessioni fatte durante il momento di preghiera. Una frase di speranza e di vicinanza può fare molto.

UN VIDEO

 YouTube **Ascolto empatico**

[Clicca qui per guardare](#) *(oppure cerca su Youtube il titolo del video)*

L'ascolto è fondamentale: solo chi ascolta riesce ad entrare in sintonia con l'altro e ad aiutarlo nel bisogno. A volte un po' di silenzio è più potente di mille parole.

LE PAROLE DEL PAPA

Si comunica con l'anima e con il corpo; si comunica con la mente, con il cuore, con le mani; si comunica con tutto. Il vero comunicatore dà tutto, dà tutto sé stesso – come diciamo nella mia terra: “mette tutta la carne al fuoco”, tutta, non risparmia per sé. Ed è vero che la comunicazione più grande è l'amore: nell'amore c'è la pienezza della comunicazione: amore a Dio e tra noi.

[...] Benedetto XVI l'ha detto con grande chiarezza: “La Chiesa non cresce per proselitismo, ma per attrazione”, cioè per testimonianza. E la nostra comunicazione dev'essere testimonianza. Se voi volete comunicare soltanto una verità senza la bontà e la bellezza, fermatevi, non fatelo. Se voi volete comunicare una verità più o meno, ma senza coinvolgervi, senza testimoniare con la propria vita, con la propria carne quella verità, fermatevi, non fatelo. C'è sempre la firma della testimonianza in ognuna delle cose che noi facciamo. Testimoni. Cristiani vuol dire testimoni, “martiri”. È questa la dimensione “martiriale” della nostra vocazione: essere testimoni. Questa è la prima cosa che vorrei dirvi.

(Papa Francesco, Discorso al dicastero per la comunicazione, Roma 23/9/2019)

UNA BELLA TESTIMONIANZA

Quante **parole** pronunciamo ogni giorno e quante sono davvero gentili? In un mondo che corre la **gentilezza** o la semplice cortesia vengono sempre più spesso accantonate, purtroppo. È un vero peccato, perché basterebbero poche parole dette al momento giusto per rendere migliore la nostra giornata e quella degli altri. Nella vita le parole importanti da ricordare in realtà non sono poi così tante e vanno ben al di là dei pettegolezzi e delle chiacchiere inutili. Proprio le nostre parole possono aiutarci con facilità a cambiare in meglio il rapporto con gli altri.

Ecco alcune delle parole che forse non diciamo tutti i giorni e che dovremmo ricordare di dire un po' più spesso per vivere meglio.

Provare per credere.

- Grazie
- Prego
- Per favore
- Ciao!
- Buona giornata
- Ti voglio bene
- Come stai?
- Posso aiutarti?
- Scusa
- Buonanotte

UNA PREGHIERA

Per comunicare bene.

Signore, fa' di noi strumenti della tua pace.
Facci riconoscere il male che si insinua
in una comunicazione che non crea comunione.
Rendici capaci di togliere il veleno dai nostri giudizi.
Aiutaci a parlare degli altri come di fratelli e sorelle.
Tu sei fedele e degno di fiducia;
fa' che le nostre parole siano semi di bene per il mondo:
dove c'è rumore, fa' che pratichiamo l'ascolto;
dove c'è confusione, fa' che ispiriamo armonia;
dove c'è ambiguità, fa' che portiamo chiarezza;
dove c'è esclusione, fa' che portiamo condivisione;
dove c'è sensazionalismo, fa' che usiamo sobrietà;
dove c'è superficialità, fa' che poniamo interrogativi veri;
dove c'è pregiudizio, fa' che suscitiamo fiducia;
dove c'è aggressività, fa' che portiamo rispetto;
dove c'è falsità, fa' che portiamo verità.
Amen.

Rientro al campo-base

(RITORNO)

**Per appuntare
tutte le nuove scoperte
e farne tesoro!**



È il momento della riflessione sul senso di quanto vissuto.
Possiamo prendere del tempo alla fine di ogni giornata oppure
al termine di ogni esplorazione/attività per fissare alcune parole-chiave,
alcuni apprendimenti condivisi o episodi che non vogliamo dimenticare.
Può avere la forma di un taccuino personale (uno per ogni esploratore)
oppure si può pensare ad uno strumento di gruppo, da compilare tutti
insieme con l'educatore.

E chissà che non possa anche diventare
materiale utile da consultare
per alcuni adolescenti,
responsabili della comunicazione Summerlife,
per raccontare alla comunità la grande esplorazione in corso?!

**Per questa o altre idee per coinvolgere gli adolescenti,
consultare la sezione “Adolescenti” del sito.**