



Azione Cattolica Italiana
DIOCESI DI TREVISO

INCONTRO FESTA ACR

BENVENUTI A TEATRO!

*dove tutto è finto
ma nessuno è falso*



Domenica
11 maggio



8.30/
16.00



Seminario
Vescovile
di Treviso



info e iscrizione
actreviso.it



Sommario

Tema e obiettivo generale	3
Obiettivi specifici	3
Note tecniche e organizzative	4
Attività proposte.....	6
PICCOLISSIMI (0-5 ANNI)	6
ELEMENTARI (6-10 ANNI)	7
1 [^] -2 [^] MEDIA (11-12 ANNI).....	10
3 [^] MEDIA (13-14 ANNI)	12
Giochi	14
Allegati	14

Stefano Brisolin	stefano.brisolin@gmail.com
Elisabetta Cappelletto	betta.cappe12@gmail.com
Syria Ceron	syria.ceron@gmail.com
Nicolò Favaro	nicolofavaro03@gmail.com
Matteo Florian	matteo.flo98@gmail.com
Andrea Signor	andrea.signor00@gmail.com
Arianna Spironello	arianna.spironello@gmail.com
Giacomo Squizzato	giacomo.squizzi03@gmail.com



Domenica
11 maggio



8.30/
16.00



Seminario
Vescovile
di Treviso



info e iscrizione
actreviso.it

Tema e obiettivo generale

“Benvenuti a teatro, dove tutto è finto, ma nessuno è falso”.

Parafrasando una celebre frase dell'attore e regista teatrale Gigi Proietti, vi diamo il benvenuto nel teatro che ospiterà l'Incontro Festa dell'Azione Cattolica della Diocesi di Treviso. Il teatro che ospiterà i nostri bambini e ragazzi rappresenta per loro un'opportunità straordinaria per un viaggio di conoscenza di sé e crescita personale, per scoprire la **PROPRIA PARTE**.

La prima tappa di questo viaggio sono i provini, momento fondamentale con cui un regista conosce i suoi attori per poter assegnare loro il ruolo adatto alle loro caratteristiche. È un modo anche per gli stessi attori per cominciare ad esplorare chi sono e cosa sono capaci di fare, per **ESPRIMERE SÉ STESSI**. Si mettono alla prova, esplorano nuove opportunità, si confrontano con i propri limiti e le proprie potenzialità. In questa fase l'attore pone al regista la domanda di vita: **CREDI IN ME?** È una richiesta di **FIDUCIA**, fatta a sé stessi e al regista.

La seconda tappa prevede che le qualità individuali scoperte nei provini vengano messe a disposizione del gruppo, della compagnia: è la fase delle prove. Sono il momento in cui gli attori imparano a lavorare con gli altri, a confrontarsi con le proprie emozioni e a fare esperienza di fallimenti e successi, con l'obiettivo di migliorarsi. Le prove simboleggiano il continuo processo di sperimentazione, di correzione e di crescita, dove si esplorano diverse modalità di interazione, di pensiero e di comportamento nella socialità. Il teatro insegna anche l'**INCLUSIONE**: ogni attore, con le proprie **DIVERSITÀ**, ha un ruolo cruciale nell'assemblaggio dell'opera. La forza di un gruppo risiede nell'apertura reciproca, dove ogni voce e ogni talento è essenziale per lo spettacolo.

Nella terza e ultima tappa del viaggio, gli attori salgono sul palcoscenico, pronti a esibirsi. Ogni spettacolo è il coronamento di un lavoro collettivo, dove ogni attore ha l'opportunità di brillare, **EMERGERE** e scoprire il proprio potenziale. **STARE SOTTO I RIFLETTORI** significa affrontare le proprie insicurezze e saper gestire eventuali imprevisti anche tramite l'improvvisazione. Ma bisogna prestare attenzione a mantenersi fedeli alla propria parte, senza indossare **MASCHERE** che nascondano la propria essenza. Gli attori diventano protagonisti delle proprie storie. È il culmine del processo di crescita, ma anche un punto di partenza per nuove sfide, poiché ogni spettacolo porta a nuove rappresentazioni, come ogni fase della vita porta a nuovi momenti di sviluppo. L'invito è di **PRENDERE IL LARGO** e diventare **MODELLI** positivi, di novità nel mondo:

“Voi artisti, avete la capacità di sognare nuove versioni del mondo. E questo è importante: nuove versioni del mondo. La capacità d'introdurre novità nella storia”.

(Papa Francesco, Giubileo degli artisti e del mondo della cultura)

Obiettivi specifici

1. *Provini: scoperta di sé* – Attraverso i provini gli attori capiscono meglio i propri punti di forza e punti deboli e, in caso di mancato superamento del provino, possono comunque comprendere maggiormente su che cosa migliorare. Coi provini i bambini e i ragazzi

iniziano a esplorare chi sono e cosa sono capaci di fare. Così si presentano al regista, cioè a Dio, per far in modo che Lui possa far risaltare queste qualità.

2. *Prove: preparazione e affinità col gruppo* – Le prove a teatro permettono agli attori e al regista di definire gli aspetti tecnici e le luci, di migliorare l'interpretazione e la coesione del gruppo. I bambini e i ragazzi sperimentano le qualità che hanno appena mostrato di sé nel contesto di gruppo. Vengono arricchiti dalla collaborazione e dalla sintonia con altri membri della compagnia.
3. *Spettacolo: realizzazione di sé nella vita* – Lo spettacolo rappresenta il momento culminante di un lungo processo dove il lavoro, l'impegno e le esperienze vissute durante le prove diventano visibili. È il momento della "realizzazione", in cui i bambini e i ragazzi affrontano il mondo con ciò che hanno imparato e diventano protagonisti delle proprie storie. L'importante è salire su quel palcoscenico e godersi i momenti.

Note tecniche e organizzative

L'evento si svolgerà negli spazi del Seminario Vescovile di Treviso, in via Piazzetta Benedetto XI, 2, 31100 Treviso (TV).

P Il parcheggio del Seminario, accessibile da **via Montegrappa**, sarà a nostra disposizione, quel giorno, per lasciare i nostri mezzi al sicuro e gratuitamente per tutta la durata dell'evento.



Ci auguriamo che il meteo sia dalla nostra parte, concedendoci una bella giornata di sole! ☀️
Se così non sarà, l'incontro festa si svolgerà negli spazi interni del seminario senza variazioni.

Orari

8.30-9.15 Accoglienza e Scenetta:

Dopo un momento di animazione con cui i ragazzi e gli educatori di ogni vicariato verranno accolti e invitati a lasciare le proprie cose negli appositi spazi, vengono lanciate le attività con una scenetta accattivante. È importante prestare attenzione in questa fase, perché oltre ad alcune informazioni tecniche e logistiche per la riuscita dell'**INCONTRO FESTA**, i ragazzi vengono introdotti al tema e sarà da subito chiaro il motivo per cui ci siamo ritrovati lì, quel giorno.

9.15-11.00 Attività:

È il fulcro della giornata, dà il senso all'**INCONTRO FESTA**. Nelle prossime pagine troverete tutte le indicazioni per far sì che i ragazzi, attraverso diverse attività proposte, colgano il messaggio che vogliamo dare loro. Le fasce d'età in cui sono divise le attività, quest'anno, sono: **Piccolissimi (0-5 anni)**, **Elementari (6-10 anni)**, **1°-2° Media (11-12 anni)** e **3° Media (13-14 anni)**.

11.00-11.30 Merenda:

Ci sarà il tempo per un piccolo break, per divertirsi ci vogliono energie! ⚡⚡

11.30-13.00 Giochi:

Per i nostri Ragazzi è importante il tempo del Gioco, strumento essenziale di conoscenza e condivisione, dove ciascuno deve dare il massimo! Nell'apposita sezione "Giochi" del sussidio troverete le informazioni necessarie alla preparazione di questo momento.

13.00-14.15 Pranzo:

Al sacco, ovviamente. Cerchiamo di favorire, anche in questo momento, un clima di condivisione, di accoglienza e di generosità!

14.15-14.45 Animazione, Scenetta:

Gli educatori richiamano nuovamente ragazzi e educatori sotto al palco per qualche minuto di leggerezza e per tirare le fila della giornata attraverso una scenetta conclusiva, al fine di trasmettere ai ragazzi il senso delle attività proposte nella mattinata.

15.00-16.00 Santa Messa:

🙏😊🏠 in san Nicolò.

16.00 Conclusione e Saluti:

Finita la messa la giornata volge alla fine. È richiesta la collaborazione di tutti per liberare gli spazi dell'**INCONTRO FESTA** con ordine e lasciare gli ambienti così come li abbiamo trovati. Grazie!

Attività proposte

PICCOLISSIMI (0-5 ANNI)

(Attività a cura dell'équipe diocesana)

Arianna, Stefano, Syria

Prima fase – PROVINI: scoperta di sé

OBIETTIVO – *L'obiettivo è aiutare i bambini a conoscersi meglio, accettare la propria unicità e riflettere sulla diversità, valorizzando le loro caratteristiche*

Il primo passo è presentarsi, conoscersi e prendere confidenza con il proprio corpo. Ogni bambino, nel dire il proprio nome, lo accompagna con un gesto o un movimento, un piccolo segno distintivo che lo rappresenti. Questo momento aiuta a sciogliere le prime timidezze e a entrare in contatto con sé stessi e con gli altri.

Segue la lettura dell'albo illustrato I cinque malfatti di Beatrice Alemagna, una storia che parla di imperfezioni e unicità. Dopo la lettura, i bambini esplorano i cinque malfatti in un'attività sensoriale: li toccano, li osservano, li sperimentano. Qual è il loro preferito? Questo momento di esplorazione permette loro di riflettere sul valore della diversità e sull'importanza di accettarsi per quello che si è.

Seconda fase – PROVE: preparazione e affinità col gruppo

OBIETTIVO – *L'obiettivo è stimolare la creatività dei bambini, favorendo la collaborazione e il senso di gruppo attraverso la creazione di marionette e le improvvisazioni.*

Ora si passa all'espressione creativa. Ogni bambino realizza una marionetta, ispirata ai personaggi della storia o di propria invenzione. Una volta create, le marionette interagiscono tra loro in brevi improvvisazioni, aiutando i bambini a sviluppare il senso di gruppo, l'ascolto e la capacità di collaborazione.

Terza fase – SPETTACOLO: realizzazione di sé nella vita

OBIETTIVO – *L'obiettivo è permettere ai bambini di esprimersi liberamente sul palco, esplorando la loro creatività e il corpo per raccontare storie in modo unico e coinvolgente.*

Prima di salire sul "palco", è importante prepararsi. Si comincia con un riscaldamento fisico per sciogliere il corpo e risvegliare la voce insieme alla propria marionetta, così da essere pronti a esprimersi al meglio.

Poi arriva il momento della magia: le ombre cinesi. Con i personaggi creati, i bambini sperimentano il fascino del teatro d'ombre, scoprendo come il proprio corpo e le proprie creazioni possano trasformarsi in immagini poetiche e suggestive.

Infine, il sipario si alza e il viaggio si completa: i bambini, attraverso il teatro, hanno esplorato sé stessi, imparato a relazionarsi con gli altri e trovato un modo tutto loro per raccontarsi.

MATERIALI: albo illustrato e materiali di cancelleria.

ELEMENTARI (6-10 ANNI)

Arianna, Stefano, Syria

▲ Le attività sono pensate per gruppi di 10/15 bambini dello stesso vicariato. Perciò ogni vicariato suddividerà i propri partecipanti, avendo cura di creare gruppi con bambini di parrocchie diverse. Se alcuni vicariati non dovessero avere abbastanza bambini per formare un gruppo, potrebbero aggregarsi ad altri vicariati per fare l'attività.

Prima fase – PROVINI: scoperta di sé – 40 minuti

OBIETTIVO – In questa prima fase, l'obiettivo è consentire ai bambini di esplorare chi sono e cosa sono capaci di fare, riflettendo sulle proprie caratteristiche personali, inclinazioni e capacità.

Gioco di conoscenza

L'attività inizia formando un cerchio per consentire un giro di presentazioni. Il primo giro serve per conoscersi meglio: a turno, ogni bambino si presenta dicendo il proprio nome, età e parrocchia, aggiungendo anche una cosa che gli piace. L'unica regola? Niente ripetizioni! Ognuno deve trovare un elemento originale per raccontarsi.

Dopo questo primo scambio, si passa alla seconda fase, più dinamica. Questa volta, ogni ragazzo si presenta di nuovo, ma aggiungendo un gesto o un movimento che lo rappresenti. Può essere un salto, un battito di mani particolare, un gesto sportivo o qualsiasi altra azione che lo faccia sentire unico. Qui entra in gioco la memoria: chi parla dopo deve ripetere il gesto del compagno precedente prima di mostrarne uno proprio. Il gioco prosegue fino all'ultimo partecipante, creando una sequenza sempre più lunga e coinvolgente. In caso di errore, il giro non continuerà ma ri-inizierà da capo.

Alla scoperta del proprio ruolo

L'attività inizia con un quiz individuale pensato per aiutare ogni partecipante a scoprire quale tipo di personaggio potrebbe interpretare in una storia: protagonista, antagonista o aiutante. È consigliato svolgere il quiz mantenendo la disposizione a cerchio, garantendo comunque un po' di privacy ai bambini.

Fase 1: Il Quiz (allegato E1)

Ogni bambino risponde a una serie di domande, scegliendo tra tre opzioni di risposta:

- A per chi ha caratteristiche da antagonista
- B per chi ha tratti da protagonista
- C per chi si avvicina di più al ruolo di aiutante

Durante il quiz, i bambini non sanno ancora cosa rappresentino le lettere: **l'obiettivo è rispondere in modo spontaneo, senza cercare di indirizzare il risultato.** Gli educatori devono proprio sottolineare con i ragazzi il fatto che non ci sono risposte giuste o sbagliate. Terminato il quiz, mantenendo il cerchio, si fa una prima indagine per scoprire i risultati (chi ha scelto più risposte A alzerà la mano e così via). Se già in questa prima indagine si nota una sproporzione dei ruoli (quindi per fare un esempio: in un gruppo di 10 bambini ci sono 5 a maggioranza A, 4 B e 1 C), gli educatori dovranno poi nella *Fase 2* ribilanciare assegnando i ruoli senza tenere troppo conto delle risposte (quindi assegnare 4 A, 3 B e 3 C).

Fase 2: Scoperta del ruolo

Si propone di far percorrere ai bambini un percorso, al termine del quale ciascun bambino comunicherà la lettera che ha ottenuto più spesso. A questo punto, l'educatore svela il significato delle lettere e assegna il ruolo corrispondente:

- **Maggioranza di A → Antagonista!**

Vuol dire che fai le cose a modo tuo e non sempre segui gli altri. Sei coraggioso, deciso e non hai paura di dire e fare quello che pensi. A volte puoi sembrare un po' testardo, ma in realtà vuoi solo essere te stesso.

- **Maggioranza di B → Protagonista!**

Sei il tipo che ama stare al centro dell'attenzione e prendere decisioni. Ti piace collaborare e sei spesso una guida per i tuoi amici. Sei una persona leale e su cui si può contare ma ricordati sempre di ascoltare anche le persone che ti sono vicine.

- **Maggioranza di C → Aiutante!**

Ti piace stare accanto agli altri e dare una mano quando serve. Sei un ottimo amico e cerchi sempre di aiutare a risolvere le situazioni difficili. A volte potresti avere paura di dire la tua opinione, ma non temere perché il tuo aiuto è sempre prezioso!

Ogni bambino scopre così il proprio posto all'interno di una storia, riflettendo sulle caratteristiche che lo rendono adatto a quel ruolo. Si suggerisce di consegnare ai ragazzi post-it di 3 colori diversi, in modo che gli stessi ragazzi possano vedere a colpo d'occhio la differenza di ruolo tra loro: questo servirà per la fase successiva.

IMPORTANTE: Se il quiz non ha portato a una divisione bilanciata, sarà l'educatore a indirizzare alcuni bambini verso il ruolo necessario per garantire una buona divisione.

MATERIALI: quiz (allegato E1), post-it di 3 colori, penne, cerchi, coni e materiali per creare un percorso.

Seconda fase – PROVE: preparazione e affinità col gruppo – 15/20 minuti

OBBIETTIVO – *In questa fase, l'obiettivo è consentire ai bambini di scoprire che ogni partecipante contribuisce con le proprie caratteristiche alla creazione di un cast equilibrato, fondamentale per un risultato finale armonioso.*

La creazione del cast perfetto

Determinato il ruolo di ciascuno, divisi in tre gruppi, i bambini formano ognuno un cerchio tenendosi per mano (un cerchio di soli protagonisti, un altro di soli antagonisti e l'ultimo di solo aiutanti).

L'obiettivo del gioco è quello di creare due gruppi (dai tre iniziali) che contengano un numero bilanciato di ruoli, ottenendo così un cast perfetto. Per farlo, ciascun gruppo deve avvicinarsi ai bambini appartenenti agli altri cerchi, far passare le mani unite sopra la testa del bambino che vogliono inglobare, e inserirlo (uno alla volta!) all'interno del proprio. I bambini del cerchio devono parlare tra loro e, guardando i propri post-it, capire se il gruppo formato è abbastanza omogeneo.

Lo scopo del gioco è far comprendere che per uno spettacolo perfetto è necessaria l'unione di diversi ruoli. Ogni bambino, con le proprie caratteristiche uniche, arricchisce il gruppo e contribuisce a creare un cast equilibrato, dove ogni ruolo porta qualcosa di speciale, rendendo l'intero spettacolo armonioso e completo.

Terza fase – SPETTACOLO: realizzazione di sé nella vita – 30 minuti

OBIETTIVO – In questa ultima fase, l'obiettivo è permettere ai bambini di realizzare se stessi attraverso lo spettacolo, esprimendo ciò che hanno imparato e diventando protagonisti delle proprie storie, rafforzando la fiducia nel gruppo e nel proprio ruolo.

Attività (circa 20 minuti)

- Formati i due cast, i bambini avranno il compito di drammatizzare delle situazioni date dagli educatori.
- Inizialmente, gli educatori daranno un tema e ogni squadra dovrà organizzarsi per creare una scena statica che rappresenti la situazione. I ragazzi non dovranno muoversi o parlare, ma solo posizionarsi in una sorta di fermo-immagine che renda bene il significato della scena.

In un secondo momento, ai ragazzi di una squadra verrà chiesto di fidarsi della squadra “rivale” e quindi lasciarsi modellare e spostare sulla base della scena fornita dagli educatori. In altre parole, una squadra modellerà il corpo dei componenti dell'altra squadra sulla base della scena affidata. Poi le squadre si scambiano i ruoli e cambiano anche la scena da rappresentare. Alcuni esempi di scene potrebbero essere:

- Scena di un film d'azione
- Scena commovente
- Scena comica
- Scena romantica

MOMENTO FINALE (circa 10 minuti)

Si propone un breve momento riflessivo guidato dagli educatori. Suddivisi in piccoli gruppetti gestiti dagli educatori, si invita a far riflettere i ragazzi su alcuni stimoli, invogliando successivamente la condivisione in gruppo.

Si può pensare di rispondere in forma scritta su un foglio o attraverso un disegno (per i più piccoli).

- **Credi che il tuo ruolo sia stato importante per il gruppo e durante i giochi?**
(ho quindi contribuito positivamente durante i giochi? ho fatto e posso in futuro fare la differenza? ho dato il mio meglio?)
- **Credi in chi ti sta accanto e ti fidi del loro aiuto?**
(questo si riferisce più in generale alle figure vicine ai bambini e che li accompagnano quotidianamente nel loro percorso di crescita)

MATERIALI: fogli e penne.



Domenica
11 maggio



8.30/
16.00



Seminario
Vescovile
di Treviso



info e iscrizione
actreviso.it

1^A-2^A MEDIA (11-12 ANNI)

Andrea, Giacomo

⚠ Le attività sono pensate per gruppi di 10/15 ragazzi dello stesso vicariato. Perciò ogni vicariato suddividerà i propri partecipanti, avendo cura di creare gruppi con ragazzi di parrocchie diverse. Se alcuni vicariati non dovessero avere abbastanza ragazzi per formare un gruppo, potrebbero aggregarsi ad altri vicariati per fare l'attività.

OBIETTIVO – Il percorso in tre fasi intende promuovere nei ragazzi di 1^a e 2^a media inizialmente una maggiore consapevolezza delle proprie capacità, in modo che possano esplorare chi sono e cosa sono in grado di fare. Nelle fasi successive i ragazzi sono chiamati a riflettere sull'importanza di concetti come autenticità, inclusione e superamento dei pregiudizi, in un itinerario che aiuta i ragazzi a riflettere sulle proprie esperienze di esclusione e sull'uso delle "maschere" sociali. Solo accettando se stessi e gli altri senza giudizio, si può costruire un mondo più inclusivo e solidale.

Prima fase: PROVINO – 30 minuti

I ragazzi vengono divisi in gruppi omogenei di 10/15 persone, con cui lavoreranno nelle tre fasi dell'attività. Per iniziare si fa un veloce giro di conoscenza: ognuno a turno dice il proprio nome, l'età, la parrocchia di provenienza e un nome d'arte con cui vuole presentarsi.

Dopodiché questi gruppi vengono a loro volta divisi in tre sottogruppi di 3/5 componenti. In ogni sottogruppo ci sarà il provino tenuto dagli educatori: i ragazzi devono dimostrare di avere le capacità per essere scelti dal regista. Per questo dovranno leggere alcune parti dei brani proposti (vedi **allegato M1**). In base al tempo e al numero di ragazzi si può scegliere di leggere tutti e tre i brani oppure solo alcuni; ogni testo è suddiviso in cinque parti, da far leggere a rotazione ai ragazzi del sottogruppo, in modo che tutti possano interpretarlo. Infatti, le parti del racconto devono essere recitate dai ragazzi seguendo le indicazioni poste a fianco del testo.

MATERIALI: allegato M1.

Seconda fase: PROVA LA MASCHERA – 35 minuti

I ragazzi all'interno dei tre sottogruppi lavorano ora sui concetti di "maschera", "identità" e "apparenza". Gli educatori spiegano ai ragazzi che le maschere possono essere utilizzate per nascondere la vera identità e che, a volte, siamo costretti a utilizzarle per essere accettati dal gruppo di amici. A questo punto chiedono ai ragazzi se ci sono mai stati episodi in cui si sono sentiti esclusi o se hanno visto qualcuno essere trattato ingiustamente a causa della sua apparenza o della sua provenienza.

Ogni ragazzo riceve un foglio con il disegno di una maschera (**allegato M2**): ognuno è chiamato a personalizzare la propria maschera a seconda delle proprie esperienze di esclusione o di derisione. I ragazzi possono enfatizzare gli elementi dell'aspetto fisico o del carattere per cui sono stati presi in

giro; possono usare colori scuri o simboli che per loro rappresentano il giudizio, l'esclusione o il bullismo; ad esempio disegni di catene per simboleggiare il senso di oppressione, muri per rappresentare barriere e ostacoli oppure occhi che scrutano in modo critico per esprimere la sensazione di essere giudicati. Questi sono solo alcuni spunti: sta poi ad ogni educatore declinare gli esempi nel modo più coerente possibile in base ai ragazzi del gruppo.

Terminata la decorazione della maschera, riuniti sempre nei sottogruppi e guidati da almeno un educatore, i ragazzi presentano ai loro coetanei e agli educatori la loro creazione, spiegando il significato di ciò che hanno rappresentato e condividendo le loro riflessioni su quanto vissuto.

MATERIALI: allegato M2, pennarelli, forbici, matite, colori e altri materiali per decorare le maschere.

Terza fase: SI VA IN SCENA – 20 minuti

I tre sottogruppi si riuniscono col gruppo iniziale di 10/15 ragazzi. Gli educatori guidano la condivisione finale con cui cercano di fare capire ai ragazzi l'importanza di abbandonare quelle maschere, di mostrarsi al mondo nella propria unicità e di saper includere, apprezzare e valorizzare anche chi è diverso da noi.

Alla fine di questo breve discorso, gli educatori consegnano ai ragazzi il testo della canzone "Ci sono anch'io" di Max Pezzali (**allegato M3**), il cui testo parla del bisogno di affermarsi e di non rimanere invisibili, nonostante le difficoltà e le maschere che la società può imporre.

Si può dire loro che spesso, come nella canzone, ci sentiamo sotto pressione per adattarci a degli schemi e possiamo indossare "maschere" per sentirci accettati, ma la vera forza sta nel rimanere se stessi.

Alla fine dell'ascolto della canzone, come è indicato nel foglio del testo, i ragazzi strappano le loro maschere. Gli educatori infine raccolgono i pezzi delle maschere strappate: questi verranno presentati alla messa finale come impegno che i ragazzi si assumono all'inclusione, a superare le differenze e le apparenze.

Link YouTube di "Ci sono anch'io": <https://www.youtube.com/watch?v=fllYtToY7Ow>

MATERIALI: allegato M3, cassa bluetooth, canzone da link youtube.



 **Domenica
11 maggio**

 **8.30/
16.00**

 **Seminario
Vescovile
di Treviso**

 **info e iscrizione
actreviso.it**

3^ MEDIA (13-14 ANNI)

(Attività a cura dell'équipe diocesana)

Elisabetta, Matteo, Nicolò

⚠ A ogni vicariato, per ogni 5 ragazzi di terza media, è richiesta la presenza di un educatore che accompagni i ragazzi e aiuti l'équipe C.I.A. alla buona riuscita dell'attività.

I ragazzi verranno divisi in 3 squadre da 10 componenti circa.

Prima Fase: INTRODUZIONE – 20 minuti

OBIETTIVO – *I ragazzi iniziano a conoscersi e ad instaurare dei legami di fiducia reciproca.*

A ogni ragazzo e ragazza viene assegnato il nome di un personaggio famoso (cantante, attore o ballerino) che fa parte di una coppia celebre (ad esempio Colapesce e Dimartino).

In un'area designata sono sparsi dei bigliettini: su ogni biglietto è scritto all'esterno il nome del ragazzo e della ragazza e all'interno quello del personaggio corrispondente. Il compito dei partecipanti è trovare il proprio bigliettino e, una volta individuato e scoperto il personaggio associato, cercare la loro controparte.

Dopo essersi trovati, le coppie si presentano brevemente l'una all'altra. Successivamente, ciascuna coppia si presenta al gruppo riportando le informazioni dell'altra persona e cercando di rappresentarla fedelmente nel modo di parlare e nella gestualità. Spunti per presentarsi:

- Nome e cognome
- Parrocchia di appartenenza
- Scuola che si desidera frequentare il prossimo anno
- Passioni e hobby
- Film preferito

Terminata la presentazione, i ragazzi vengono suddivisi in tre gruppi, in base alla categoria di appartenenza del loro personaggio famoso (attori, cantanti e ballerini).

Seconda Fase: TRAINING - 20 minuti + RIFLESSIONE - 15 minuti

OBIETTIVO – *Dopo essersi presentati e divisi in gruppi, i ragazzi vengono sottoposti ad un training, diviso in tre stand, che li porterà ad immergersi nel mondo dello spettacolo per diventare dei tiktokers provetti. L'obiettivo è quello di individuare le potenzialità e le debolezze del gruppo e di aumentare la fiducia nei vari membri della squadra.*

I ragazzi, divisi in gruppi, partecipano ad un training per diventare tiktokers provetti. A turno ogni gruppo dovrà raggiungere uno di tre stand creati per far emergere le abilità dei vari membri della squadra che possono essere utili nella creazione di un video di TikTok.

Nel **primo stand** i ragazzi vengono messi alla prova nell'abilità del ballo: il gruppo infatti dovrà replicare o un balletto che gli verrà mostrato con un tablet o telefono (es: Just Dance), oppure un ban fatto da noi educatori.

Nel **secondo stand** verrà utilizzato il gioco da tavolo "L'allegro Chirurgo", ogni ragazzo avrà a disposizione 30 secondi per raccogliere l'oggetto indicato senza far suonare il naso del dottore. In questo stand viene testata la mano ferma dei ragazzi, requisito fondamentale per un cameraman.

Nel **terzo stand** viene messo alla prova l'orecchio dei ragazzi con il gioco "Sarabanda" o "Indovina la canzone". Ai ragazzi infatti verrà fatta ascoltare una serie di canzoni delle quali dovranno indovinare il titolo e il/la cantante.

La durata di ogni stand è di 5 minuti e al termine del training i ragazzi possono confrontarsi per capire quali potenzialità e quali debolezze del gruppo sono emerse da queste prove. Al termine degli stand i ragazzi vengono raggruppati e viene presentata la prima riflessione.

RIFLESSIONE

Nel Vangelo dell'anno (Lc 5, 1-11) ci viene presentato il tema della fiducia, Simone infatti, dopo aver faticato per tutta la notte senza risultato, decide di fidarsi di Gesù e preso il largo e gettate le reti, pesca un'enorme quantità di pesce.

Chiediamo ai ragazzi com'è stato farsi presentare da un'altra persona durante la prima fase dell'attività, se hanno avuto paura o provato imbarazzo.

Permettere ad un'altra persona di presentarmi richiede una grande dose di fiducia e di sincerità, chiediamo quindi ai ragazzi se sono riusciti a fidarsi del proprio partner, se per loro è stato difficile, e se sono stati sinceri con lui/lei o se invece hanno nascosto una parte di loro stessi indossando una maschera.

Le mini prove contenute all'interno degli stand hanno lo scopo di far emergere le potenzialità del gruppo e di aumentare la fiducia nei vari membri della squadra poiché è fidandosi dei propri compagni che si raggiungono i risultati migliori. Chiediamo infine ai ragazzi com'è stato lavorare in gruppo e se si fidano dei loro compagni di squadra.

Terza Fase: VIDEO - 30 minuti + RIFLESSIONE - 20 minuti

***OBIETTIVO** – Una volta che i ragazzi hanno scoperto quali sono i loro talenti, li mettono al servizio degli altri per realizzare qualcosa di più grande, cercando di porsi tra di loro per come sono realmente.*

Viene dato a ciascun gruppo il compito di realizzare un breve video in stile Tik Tok, incentrato su un tema comune: "Benvenuti a teatro, dove tutto è finto, ma nessuno è falso", ovvero, sull'essere se stessi nel rapporto con gli altri, senza alcuna maschera ed alcun filtro. I ragazzi possono scegliere uno degli spunti forniti loro dagli educatori oppure sviluppare un'idea totalmente nuova, e possono disporre degli spazi e dei materiali dell'Incontro Festa.

Tutti i membri dei diversi gruppi devono prendere parte al video, che sia davanti alla camera o dietro le quinte. I video pensati vengono poi girati utilizzando i telefoni degli educatori.

RIFLESSIONE

Quando incontriamo le altre persone, speriamo sempre di conoscerle per come sono realmente. Ma noi, in prima persona, riusciamo a porci senza filtri o maschere? Cos'è che rende difficile mostrare se stessi agli altri?

Ci sono delle persone con le quali riusciamo a creare dei rapporti sinceri, in cui ci sentiamo liberi di non indossare alcuna maschera? Come ci fa sentire questa consapevolezza?

Oltre alle persone indicate, c'è qualcun altro che riesce sempre a vederci per come siamo realmente, è questo è Dio. Sa sempre come siamo, come ci sentiamo, cosa sentiamo nel nostro cuore. Siamo quindi invitati a fidarci di Lui come Lui si fida di noi, a prendere il largo e diventare "pescatori di uomini". La pesca arricchisce sia chi si fida (Pietro) sia chi chiede di fidarsi (Gesù).

Per accogliere l'invito a "prendere il largo", i video saranno caricati sul profilo Instagram della diocesi, in modo che possano essere di ispirazione anche per altre persone.

Giochi

I giochi verranno **pensati, organizzati e gestiti dai vicariati**. Dovranno avere, possibilmente, il tema del teatro e del cinema, come richiamo al tema dell'anno associativo. In ogni punto gioco dovranno sfidarsi contemporaneamente due vicariati diversi da quello che ha organizzato il punto gioco.

Le squadre dovranno avere **10-12 partecipanti** ciascuna, e sarà cura degli educatori di ogni vicariato dividere i ragazzi in più squadre **prima** dell'inizio dell'Incontro Festa.

Chiediamo a chi si occuperà di questo passaggio di costituire squadre il più possibile equilibrate dal punto di vista dell'età dei ragazzi, distribuendo al meglio i più piccoli e i più grandi nelle varie squadre che andranno a formarsi.

Per capire il numero di giochi che ogni vicariato deve organizzare si procede in base al numero di squadre partecipanti: **un gioco ogni due squadre**, dunque **un gioco ogni 20/24 partecipanti**. In caso di squadre dispari, si conta per eccesso: per esempio, se un vicariato ha 5 squadre, deve preparare 3 giochi.

Ciascun gioco dovrà durare **al massimo 15 minuti**, per permettere alle squadre di svolgere, nel tempo previsto, 5 o 6 giochi diversi. Ogni punto gioco avrà almeno **due educatori referenti** che possano spiegare con chiarezza il gioco e ne scandiscono i tempi; gli altri educatori, invece, accompagneranno le squadre nei diversi punti gioco.

È importante che venga scelto un **educatore capo squadra** come riferimento per i ragazzi durante tutto il tempo dei giochi, **dotato di cartello** che identifichi la propria squadra a distanza.

Allegati

Nelle prossime pagine troverete gli allegati necessari allo svolgimento delle attività proposte in questo sussidio per educatori.

Gli allegati sono in ordine di attività e divisi per fasce d'età, nel modo che segue:

- *Allegati "E"*: da stampare per le attività delle classi dalla 1^a alla 5^a elementare;
- *Allegati "M"*: da stampare per le attività delle classi 1^a e 2^a media;

Nota: Gli allegati e i materiali relativi alle attività proposte alla fascia dei Piccolissimi e dei ragazzi di 3^a media non sono stati inseriti in questo sussidio: questo perché le attività previste per queste due fasce d'età saranno gestite a livello diocesano, ovvero, oltre che da educatori vicariali secondo le indicazioni che riceverete, da educatori dell'equipe A.C.R. diocesana e da alcuni membri della C.I.A., i quali avranno il materiale necessario per svolgere le attività; è importante, tuttavia, che anche gli altri educatori conoscano la proposta fatta ai loro ragazzi!

Allegato E1 – QUIZ

Che tipo di personaggio sei?

Rispondi alle domande scegliendo A, B o C, poi conta quante risposte hai dato per ogni lettera e scopri il tuo risultato alla fine!

1. A scuola, il tuo compagno di banco ha dimenticato la penna. Cosa fai?

- A) Gli dico che dovrebbe ricordarsela (da solo) e continuo a scrivere.
 - B) Gli dico che gliela presto, ma solo se mi promette di restituirmela subito.
 - C) Gli presto una delle mie penne senza pensarci troppo.
-

2. In un gioco di squadra, qualcuno commette un errore e la vostra squadra perde. Come reagisci?

- A) Sono un po' arrabbiato e gli dico che deve stare più attento la prossima volta.
 - B) Gli dico che non importa e che ci riproveremo insieme.
 - C) Provo a consolarlo, anche se dentro di me sono un po' deluso.
-

3. Stai giocando con gli amici e uno di loro vuole cambiare le regole del gioco. Tu...

- A) Dico che le regole erano già chiare e che cambiarle ora non è giusto.
 - B) Propongo di votare tutti insieme per decidere.
 - C) Accetto, anche se le nuove regole non mi piacciono.
-

4. La maestra cerca un volontario per aiutare un compagno in difficoltà con i compiti. Tu...

- A) Aspetto che qualcun altro si offra, io ho già i miei compiti da fare.
 - B) Alzo la mano senza pensarci troppo.
 - C) Aspetto di vedere se lo fa qualcun altro, poi decido.
-

5. Qualcuno ti spinge per sbaglio in fila. Cosa fai?

- A) Lo guardo e ricambio la spinta.
 - B) Gli dico che non fa niente ma di stare più attento la prossima volta.
 - C) Lo guardo male, ma non dico nulla.
-

6. Durante una gara, ti accorgi che un tuo compagno sta barando. Cosa fai?

- A) Se lo può fare lui, lo posso fare anche io!
 - B) Dico a tutti che sta barando e che è giusto ricominciare la gara.
 - C) Penso non sia giusto, però non glielo dico.
-

7. Devi scegliere un posto dove sederti a pranzo. Ti accorgi che c'è un compagno da solo. Cosa fai?

- A) Aspetto che sia lui a chiedermelo.
 - B) Lo invito a sedersi vicino a me e ai miei amici.
 - C) Vado da lui e gli chiedo se posso sedermi vicino.
-

8. A ricreazione, un amico vuole giocare a qualcosa che non ti piace. Come reagisci?

- A) Gli dico che preferisco giocare a qualcos'altro.
 - B) Gli dico che possiamo provare un po' il suo gioco e poi il mio.
 - C) Provo comunque a giocare con lui, magari mi diverto lo stesso.
-

9. Un compagno ti chiede di aiutarlo a svolgere un compito difficile. Cosa fai?

- A) Gli dico che deve farlo da solo, è il suo dovere.
 - B) Gli dico che lo aiuterò, ma solo dopo aver terminato i miei compiti.
 - C) Lo aiuto subito e dopo farò i miei compiti.
-

10. Ti viene chiesto di riordinare i giochi, ma tu vuoi continuare a giocare. Come reagisci?

- A) Mi arrabbio e dico che non voglio farlo, punto.
 - B) Chiedo di giocare ancora un po' e prometto di riordinare dopo.
 - C) Anche se mi dispiace, riordino.
-

Allegati M1

IL CONTADINO E IL MAIALE

- 1) CON VOCE DA ROBOT Un contadino ha un maiale. Un giorno passa un signore e dice: “Bello sto maiale, che gli dai da mangiare?”.
- 2) CON VOCE COME SE AVESSI VINTO LA LOTTERIA Il contadino: “Ah, gli do gli avanzi, quello che rimane, e tutte le schifezze possibili”.
Il signore: “Infame! Sono della protezione animali! 100 euro di multa!”.
- 3) CON VOCE DA MAESTRA DI YOGA MOLTO RILASSATA Due settimane dopo passa un altro signore e dice: “Bello il maiale, che gli dai da mangiare?”.
Il contadino: “Ah, la mattina il cappuccino e il cornetto, a pranzo le tagliatelle col ragù e a cena la bistecca”.
- 4) STAR DEL CINEMA IN UNA SCENA TRAGICA Allora il signore dice: “Infame! 100 euro di multa, sono della ‘fame nel mondo’, ci sono dei bambini che muoiono di fame e tu ad un maiale gli dai queste primizie!”
- 5) CON VOCE DA PAPPAGALLO CHIACCHIERONE Due settimane dopo passa un altro signore e dice: “Bello il maiale, che gli dai da mangiare?”.
Il contadino: “Ah guardi, gli do 10 euro e si va a comprare quello che vuole!”

N.B. La voce indicata deve essere adottata per l'intero paragrafo di testo. Ad esempio, si deve leggere con voce da robot:

“Un contadino ha un maiale. Un giorno passa un signore e dice: “Bello sto maiale, che gli dai da mangiare?”.

I SEMI DELLE MELE

- 1) CON VOCE DA ROBOT Un carabiniere passeggia disinvolto per le vie della città. Ad un certo punto vede un tizio in piedi sopra un camion pieno di mele che sbuccia le mele, getta via la polpa e mette in un sacchetto tutti i semi.
- 2) CON VOCE COME SE AVESSI VINTO LA LOTTERIA Incuriosito il carabiniere gli chiede: “Ma cosa fai? Getti via le mele?”. L’uomo del camion, sicuro di sé: “Certo! Ma lei non lo sa che i semi delle mele sviluppano l’intelligenza!?”.
- 3) CON VOCE DA MAESTRA DI YOGA MOLTO RILASSATA Il carabiniere sempre più incuriosito gli chiede: “E che cosa ne fa dei semi? Li vende?”.
E l’uomo: “Certamente!”.
“E quanto costano?”.
“5 euro l’uno!”.
- 4) STAR DEL CINEMA IN UNA SCENA TRAGICA “Ok! Voglio provarli: me ne dia tre”.
L’uomo prende i 15 euro dal carabiniere e consegna i tre semi.
Il carabiniere se li mangia e poi pensa ad alta voce:
- 5) CON VOCE DA PAPPAGALLO CHIACCHIERONE “Cavolo! Ma con 15 euro mi compravo 15 kg di mele, le sbucciavo ed avevo molti più semi”.
E l’uomo “Ha visto? E’ già diventato più intelligente di prima!”.
E il carabiniere: “Cavolo, ha ragione, me ne dia altri tre!!!”.

N.B. La voce indicata deve essere adottata per l’intero paragrafo di testo. Ad esempio, si deve leggere con voce da robot:

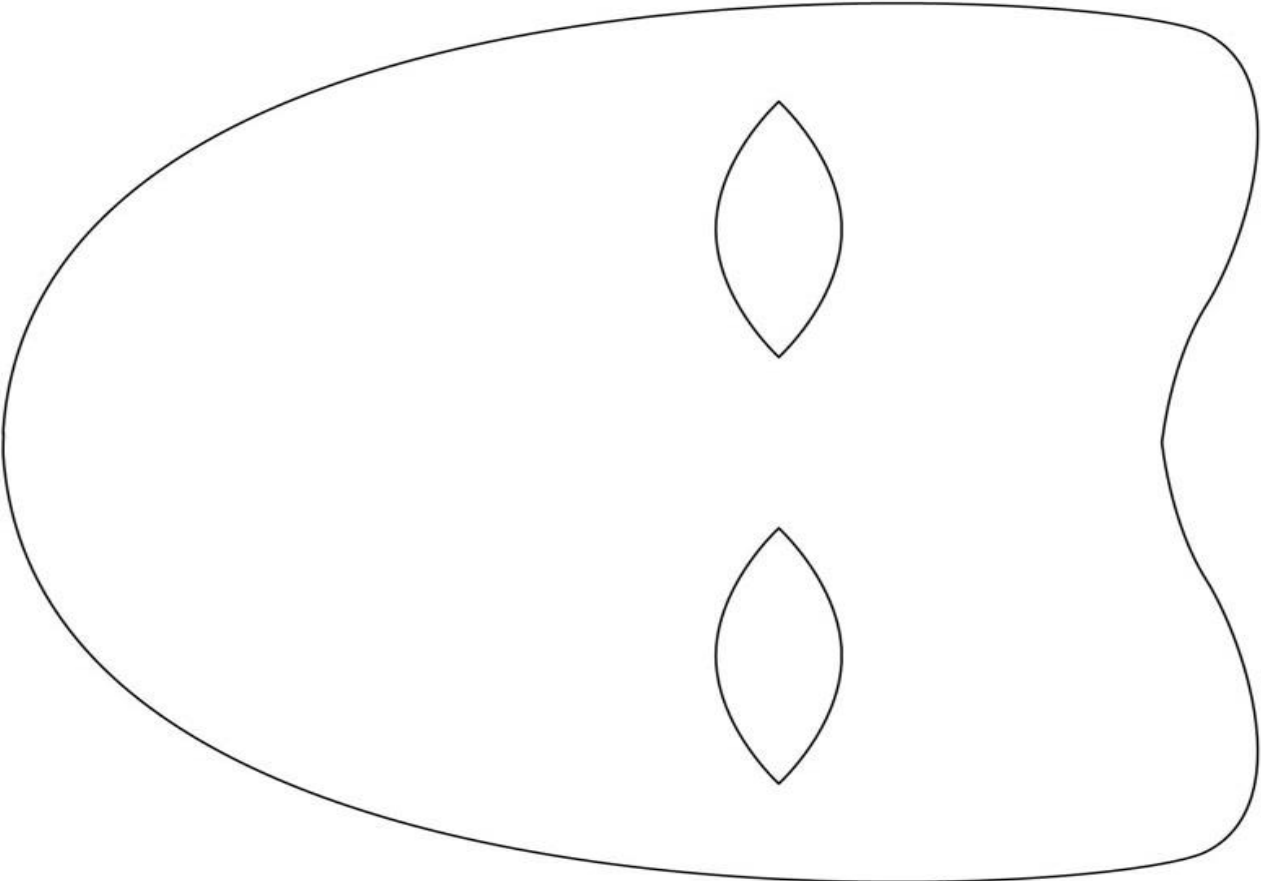
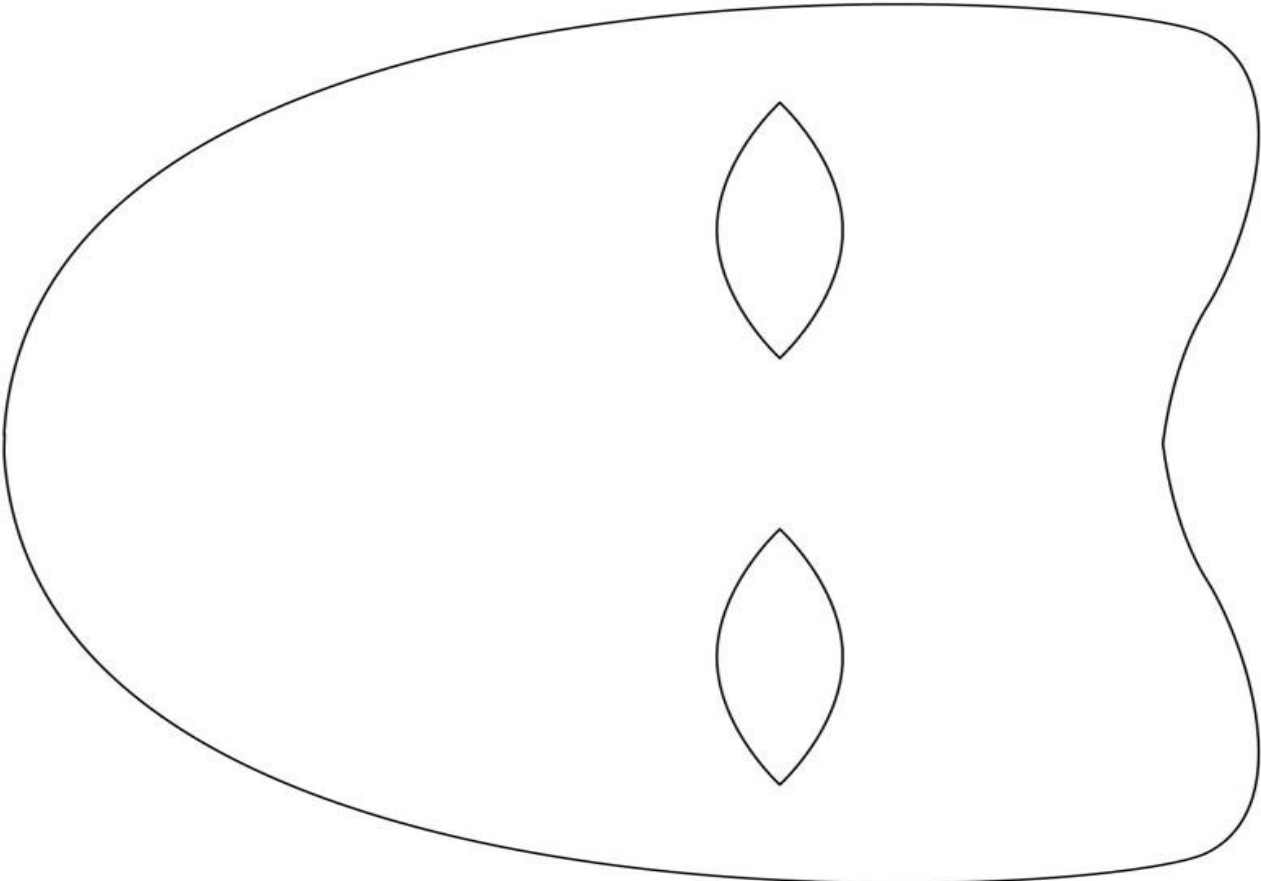
“Un carabiniere passeggia disinvolto per le vie della città. Ad un certo punto vede un tizio in piedi sopra un camion pieno di mele che sbuccia le mele, getta via la polpa e mette in un sacchetto tutti i semi”.

STRANI INCONTRI IN AUTOGRILL

- 1) CON VOCE DA ROBOT Arturo, un giovane camionista, si ferma ad un autogrill per andare al bagno. Quando entra nella toilette trova il primo bagno occupato, ed entra perciò nel secondo.
- 2) CON VOCE COME SE AVESSI VINTO LA LOTTERIA Appena si siede sulla tazza del vaso, sente una voce provenire dall'altro bagno.
"Ciao, come va?"
- 3) CON VOCE DA MAESTRA DI YOGA MOLTO RILASSATA Arturo di solito non è un tipo che dà confidenza agli sconosciuti, e non ama molto fraternizzare col prossimo, tuttavia quel giorno, si sentiva allegro, e decise così di rispondere:
"Mah, si tira avanti..."
- 4) STAR DEL CINEMA IN UNA SCENA TRAGICA E l'altro: "E cosa fai di bello?"
Ad Arturo quella situazione sembrava un po' bizzarra, ma rispose ancora: "Beh, quel che fai tu... sto facendo la cacca..."
- 5) CON VOCE DA PAPPAGALLO CHIACCHIERONE A quel punto, dall'altro bagno si sente il tipo irritatissimo:
"Senti, ti richiamo più tardi, che qui a fianco c'è uno scemo che sta rispondendo a tutte le mie domande!!!"

N.B. La voce indicata deve essere adottata per l'intero paragrafo di testo. Ad esempio, si deve leggere con voce da robot:

"Arturo, un giovane camionista, si ferma ad un autogrill per andare al bagno. Quando entra nella toilette trova il primo bagno occupato, ed entra perciò nel secondo".



Allegato M3

CI SONO ANCH'IO

Io, di risposte non ne ho
Mai avute, mai ne avrò
Di domande ne ho quante ne vuoi
E tu, neanche tu mi fermerai
Neanche tu ci riuscirai
Io non sono quel tipo di uomo e non lo sarò mai

Non so se la rotta è giusta o se
Mi sono perduto ed è
Troppo tardi per tornare indietro così
Meglio che io vada via
Non pensarci, è colpa mia
Questo mondo non sarà mio

Non so se è soltanto fantasia
O se è solo una follia
Quella stella lontana laggiù
Però io la seguo e anche se so
Che non la raggiungerò
Potrò dire
Ci sono anch'io

CI SONO ANCH'IO

Io, di risposte non ne ho
Mai avute, mai ne avrò
Di domande ne ho quante ne vuoi
E tu, neanche tu mi fermerai
Neanche tu ci riuscirai
Io non sono quel tipo di uomo e non lo sarò mai

Non so se la rotta è giusta o se
Mi sono perduto ed è
Troppo tardi per tornare indietro così
Meglio che io vada via
Non pensarci, è colpa mia
Questo mondo non sarà mio

Non so se è soltanto fantasia
O se è solo una follia
Quella stella lontana laggiù
Però io la seguo e anche se so
Che non la raggiungerò
Potrò dire
Ci sono anch'io

Non è stato facile perché
Nessun'altro a parte me
Ha creduto però ora so
Che tu vedi quel che vedo io
Il tuo mondo è come il mio
E hai guardato
Nell'uomo che sono e sarò
Ti potranno dire che
Non può esistere
Niente che non si tocca o si conta o si compra perché
Chi è deserto non vuole che qualcosa fiorisca in te

E so che non è una fantasia
Non è stata una follia
Quella stella la vedi anche tu perciò
Io la seguo ed adesso so
Che io la raggiungerò
Perché al mondo
Ci sono anch'io
Perché al mondo
Ci sono anch'io (x3)

STRAPPA LA MASCHERA

Non è stato facile perché
Nessun'altro a parte me
Ha creduto però ora so
Che tu vedi quel che vedo io
Il tuo mondo è come il mio
E hai guardato
Nell'uomo che sono e sarò
Ti potranno dire che
Non può esistere
Niente che non si tocca o si conta o si compra perché
Chi è deserto non vuole che qualcosa fiorisca in te

E so che non è una fantasia
Non è stata una follia
Quella stella la vedi anche tu perciò
Io la seguo ed adesso so
Che io la raggiungerò
Perché al mondo
Ci sono anch'io
Perché al mondo
Ci sono anch'io (x3)

STRAPPA LA MASCHERA



Diocesi di Treviso
Azione Cattolica

INCONTRO FESTA ACR

BENVENUTI A TEATRO!

IL TEATRO PER IL FANTASMA di Francesco Galasso

Certi della vostra attenzione, affinché ogni attività venga svolta nel modo più coinvolgente possibile per i ragazzi, con adattamenti se necessari per i vostri gruppi, il gruppo C.I.A. (Commissione Iniziative Annuali) dell'A.C.R. della Diocesi di Treviso ringrazia ognuno di voi per l'impegno, la disponibilità e la gratuità nello svolgere questo servizio all'interno della grande famiglia dell'Azione Cattolica.

BUON INCONTRO FESTA!

Andrea, Arianna, Elisabetta, Giacomo, Matteo, Nicolò, Stefano, Syria



Domenica
11 maggio



8.30/
16.00



Seminario
Vescovile
di Treviso



info e iscrizione
actreviso.it

