Il FESTIVAL RAGAZZI 2015 sarà il 2 luglio al Palaghiaccio di Pinerolo (viale Gran Torino, 2) e sarà un evento per tutti i partecipanti agli oratori estivi della Diocesi. Mentre la programmazione degli oratori è già sicuramente in corso, si può inserire un po' di preparazione al tema del Festival. Ecco perché proponiamo questo sussidio per un pomeriggio "chiavi in mano", con scenetta, attività, grande gioco, sceneggiatura teatrale della storia della vocazione di Paolo, pronti per essere usati in oratorio.

Concorso. È ancora presto per definirlo tradizionale, però ci riporta agli anni scorsi l'impegno degli oratori nella realizzazione dello striscione: anche quest'anno gli oratori che vogliono partecipare ne porteranno uno di 1mX2m, preparato precedentemente con tecnica libera, indicando il nome della parrocchia e rappresentando la propria interpretazione del tema del Festival "PIÙ CHE PUOI". Entro il 30 giugno sarà necessario spedire all'indirizzo pastoralegiovanilepinerolo@gmail.com un massimo di 10 foto che documentino la preparazione dello striscione da parte dei ragazzi partecipanti all'oratorio. Durante la giornata avverrà la votazione dello striscione, a cui seguirà una festosa premiazione. Tra le foto richiediamo una foto con lo striscione completato e l'oratorio al gran completo!

Sussidio. Doppio! Per far sì che il Festival non sia un evento a sé stante e che il tema penetri a fondo nelle vite dei nostri ragazzi c'è uno strumento, da utilizzare sia prima che dopo. Due giornate di oratorio complete di attività formativa, sceneggiatura, preghiera, grande gioco e laboratorio creativo, chiavi in mano, pronte per essere utilizzate:

- La prima, propedeutica al tema vero e proprio del festival, e cioè la conversione di Saulo (At 9, 1-19), per arrivare alla giornata avendo già sentito parlare delle tematiche;
- La seconda, per aiutare il consolidamento di quanto visto e scoprire qualcosa di più, sull'inno alla carità (1Cor 13,1-13).

PIÙ CHE PUOI!

Sussidio per l'oratorio in preparazione al Festival Ragazzi 2015

Copione per la scenetta

La caduta da cavallo e la conversione

Personaggi necessari:

- Narratore
- 4 postini
- Saulo
- Anania

Costumi: i postini con una borsa a tracolla e magari un oggetto che caratterizzi ciascuno. Paolo e Anania una tunica e sandali. Il narratore potrebbe indossare una sciarpa colorata e avere un leggio a lato della scena. Per il cavallo se possibile disegnare una testa di un cavallo e incollarla su un manico di scopa, in questo modo si potrà rendere meglio la scena della cavalcata e della caduta.

Sceneggiatura

Narratore: C'è un gran tumulto a Gerusalemme. I nazareni non hanno ancora smesso di predicare la resurrezione di un certo Gesù di Nazareth avvenuta tempo prima. Quattro giovani postini si fanno spazio in mezzo alla folla poiché hanno un dispaccio da consegnare a un certo Saulo.

(I quattro postini cercano in mezzo alla folla, che potrebbe essere composta dai bimbi stessi che assistono. Saulo è al fondo)

Parolamix (urlando): l'abbiamo trovato!! Ecco, è lui il tizio che dovevamo cercare.
Grania: si proprio lui! E' Saulo, il fariseo a cui dobbiamo consegnare il dispaccio.
Polaroid: Vedete che le mie coordinate spazio temporali non erano errate?!

Narratore: I quattro si allontanano e raggiungono Saulo che si sta allontanando dalla folla.

(Saulo fa per andare via, i postini vanno vicino e lo bloccano)

Grania: E' lei il nobile Saulo di Tarso?
Saulo: Si, sono io.
Parolamix: Abbiamo un dispaccio per lei.

Gli danno il dispaccio e Saulo prende di scatto la pergamena con indifferenza e superiorità. La apre e inizia a leggere.

Saulo (all'improvviso): Ecco la notizia che aspettavo!! I nazareni si nascondono a Damasco! Bisogna partire subito…

Si volta indietro per cercare qualcuno, parla tra sé e sé.

Saulo: Ah, già… le guardie sono tutte occupate per questi avvenimenti… Dovrò assoldare qualcuno... Sì… andranno bene! (*verso i postini, indicandoli con il dito*) Uno, due, tre e quattro! Voi quattro mi seguirete a Damasco!!
Husquarna: Ma…
Saulo: Niente ma! Sono ebreo ma anche cittadino romano. Obbedite!

Narratore: Dopo alcuni preparativi Saulo e gli altri si mettono in viaggio verso Damasco. Saulo sta facendo correre il suo cavallo velocissimo e gli altri di seguito. Ad un tratto il cavallo di Saulo si impenna…

Grania: Il cavallo (*accorre subito in aiuto*) ma…cosa succede? Non so cosa fare…
Husquarna sfodera la daga con impeto ma subito si blocca davanti al cavallo
Saulo mormora qualcosa di strano.

Parolamix (*si avvicina e ascolta le parole di Saulo*): Ha detto "Chi sei?".
Polaroid: ma che sta succedendo?

Saulo cade da cavallo e i quattro lo aiutano subito a rialzarsi.
Grania: Saulo… sono io, Grania! Mi riconosci?
Saulo: Non ti vedo ma… Non è possibile! Era LUI!! Portatemi a Damasco. Cerchiamo un certo Anania.
Parolamix (*si rivolge a Grania*): Hai visto che roba, Grania? E tutto perché noi gli abbiamo portato una lettera…
Grania: ma secondo voi a chi si riferiva? Chi sarà quel LUI?
Polaroid: Calcolando… (*borbotta sottovoce qualcosa e subito con voce squillante*) Credo di aver capito… LUI era il Nazareno!

Narratore: A questo punto i quattro postini e Saulo ripartono per Damasco.

Narratore: Un mattino Paolo era sembrato più strano del solito…
Paolo: stanotte ho fatto un sogno…
Parolamix (*con voce squillante*): ma allora parla! E non solo a monosillabi!!
Polaroid: Già! Capitasse anche a te ogni tanto! Ho le orecchie che non le sento più. E dire che parli solo una volta al giorno… ma dal mattino alla sera!
Paolo: Sentite: ho sognato di un uomo, impaurito, che veniva a trovarci. Che lo inviava quell'uomo…, il Nazareno! E quando veniva io lo vedevo con i miei occhi!! Recuperavo la vista!
Parolamix: I sogni son desideri, Saulo! Vedrai, ne sono certa, tornerai a vedere.
Paolo: Sì, lo sento. Ma è come se fossi già tornato a vedere…Ora ho capito una cosa: stavo perseguitando un uomo che è più di un uomo, non i suoi seguaci. Ed Egli è ancora vivo, capite?! E mi tormenta il cuore eppure non so resistergli. Devo conoscerlo e fare qualcosa per Lui!
Parolamix: Non ti stancare, mangia qualcosa.
(Mimo del mangiare)
Bussano alla porta

Narratore: Alla porta è il sacerdote Anania. Subito pare intimorito ma poi pieno di compassione per Paolo. Si avvicina a lui e gli mette le mani sulla testa.

Anania: Saulo, fratello mio, mi ha mandato a te il Signore Gesù, che ti è apparso sulla via per la quale venivi, perché tu riacquisti la vista e sia colmo di Spirito Santo

Narratore: All'improvviso dagli occhi di Paolo erano cadute come delle squame.

Paolo: Io… ci vedo!! Ci vedo di nuovo!!

I quattro postini si avvicinano e lo abbracciano

Paolo: Chi sei tu?
Anania: Sono Anania e servo il Signore Gesù come sono capace
Paolo: Dimmi, come posso anche io mettermi al servizio di Gesù Signore e recuperare il male che ho fatto?
Anania: Davvero lo vuoi?
Paolo: Sì.
Anania: Allora ricevi il battesimo. D'ora in poi ti chiamerai con un altro nome e sarai parte di Gesù e dei suoi fedeli. Come vorrai chiamarti?
Paolo: Paolo, perché credevo di essere grande e invece sono davvero molto piccolo!
Anania: E sia! Paolo, io ti battezzo nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo.

ATTIVITÀ FORMATIVE

Attività (consigliata per i gruppi più grandi, ma non solo): al tempo dei graffiti.

Materiale necessario: fogli (rigorosamente di recupero), pennarelli, lista di parole (**Allegato 1**). **Obiettivi educativi:** a partire dalla difficoltà di capire la parola da indovinare interpretando il disegno di un altro, capire come sia necessario, per capire bene, ascoltare in maniera attiva, non solo con le orecchie ma anche con il cuore, ciò che ci viene detto dagli altri. **Luogo:** qualsiasi. **Tempo necessario:** almeno 30 minuti.
Tanto tempo fa, gli uomini primitivi disegnavano i graffiti nelle caverne: tutti pensano che fossero forme d'arte, ma in realtà era il loro modo di passare il tempo prima dell'invenzione della televisione e dei fogli di carta! Proviamo anche noi a fare lo stesso gioco. Si dividono i ragazzi in 2-3 squadre di 5-6 elementi disposte una a fianco all'altra davanti ad un muro o a delle lavagne a fogli mobili dove appendere i fogli. Ogni squadra avrà a disposizione dei pennarelli (meglio quelli grandi per facilitare la visione da parte di tutta la squadra). Ogni squadra (o almeno una ogni due) ha un animatore che fa da arbitro e controlla il leale svolgimento della prova. Prima del via ogni squadra dispone il proprio primo concorrente al foglio e un animatore (libero dagli arbitraggi) passa con l'urna a far pescare un foglietto per concorrente, i quali li terranno piegati, senza guardarli, fino al via. Al via i concorrenti leggono la parola sul foglietto e fanno un disegno sul foglio (vietato girarsi e comunicare in qualsiasi modo con la propria squadra e vietati simboli, parole, lettere…) in modo da far indovinare la parola misteriosa alla propria squadra (che può provare a dire la parola quante più volte vuole). Una volta che la squadra ha indovinato la parola il concorrente lascia il posto ad un altro della propria squadra, in modo da far passare tutti quanti almeno una volta. Se il concorrente ritiene di non riuscire a far indovinare la parola, anche a disegno già iniziato, può passare la mano ad un altro, il quale dovrà estrarre una nuova parola. Quando tutti i concorrenti della squadra sono passati si ricomincia da capo fino allo stop. Lo stop viene dato nel momento in cui tutte le squadre hanno fatto fare almeno un giro a tutti i proprio componenti. Allo stop per ogni parola indovinata si contano due punti e ogni parola passata se ne toglie uno. Vince chi ha fatto più punti.

Attività (consigliata per i gruppi più piccoli, ma non solo): al tempo delle faccine.

Materiale necessario: le faccine (**Allegato 2**) stampate e ritagliate (consiglio: la stampa a colori non costa più tanto, ma è sempre un costo, quindi può valer la pena plastificare i quadretti con le faccine per riutilizzarli altre volte). **Obiettivi educativi:** provare a fare lo sforzo di comunicare in altri modi ci può far riflettere su quanto sia importante essere attenti a tutte le sfumature di quanto diciamo, per essere sicuri di far capire il nostro messaggio. **Luogo:** qualsiasi. **Tempo necessario:** almeno 30 minuti.
Una volta l'applicazione di messaggistica del mio telefono si è bloccata: la tastiera non funzionava e io potevo soltanto comunicare con le faccine! Ho chiesto ai miei di venirmi a prendere a scuola ma il risultato è stato un po' diverso, è arrivato il fattorino con pizze per tutti… voi cosa avreste fatto?
Ogni ragazzo ha una o più frasi da far indovinare agli altri, senza poter parlare. L'unico modo per comunicare è attraverso le faccine: a turno ogni ragazzo ha a disposizione il foglio con le faccine e indica quelle che ritiene utili per far indovinare la frase. In alternativa ogni ragazzo ha a disposizione un foglio (o un foglio per 3-4 ragazzi) e armato di forbici e colla prova a comporre la propria frase incollando le faccine che ritiene più appropriate.

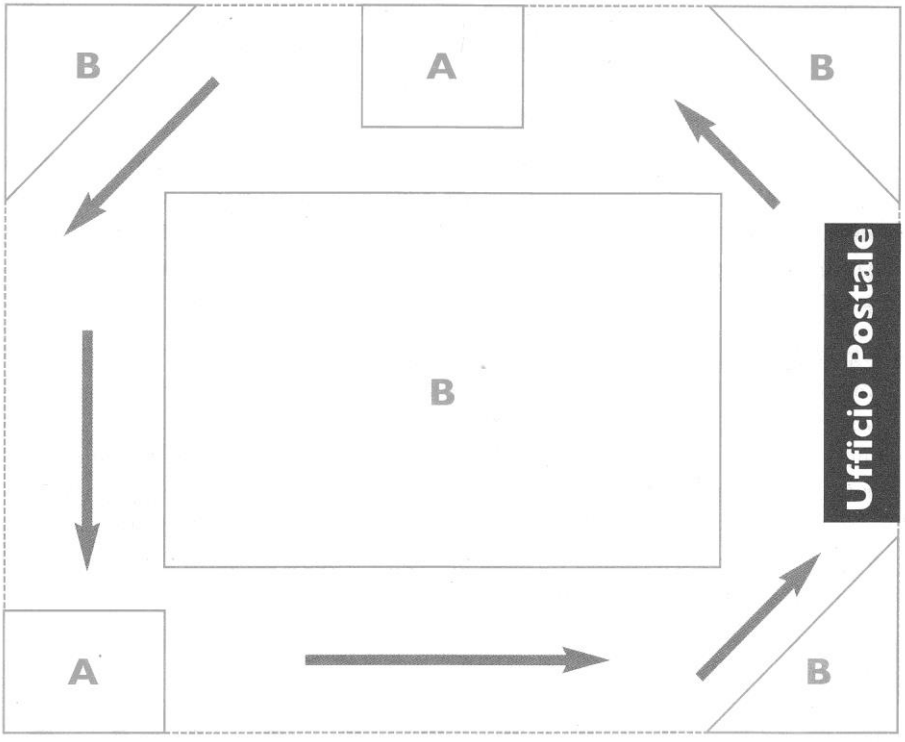
Spunti di riflessione: non è sempre facile capire ciò che gli altri ci dicono e quindi bisogna ascoltare anche con il cuore. La difficoltà aumenta se non è possibile parlare come facciamo di solito, perché dobbiamo concentrarci di più sull'altro, affidarci a lui e sforzarci di capire cosa vuole comunicarci. Anche noi, come Saulo, cerchiamo di capire ciò che Dio ci indica, ma non sempre riusciamo a leggerlo in maniera chiara:

anche noi come lui dobbiamo affidarci alla Parola di Dio, che gli ha permesso di cambiare la sua vita e trovare la sua strada andando oltre i dubbi.

GRANDE GIOCO

I postini dell'impero

Ambientazione: a Gerusalemme questi sono giorni di tumulto! Tra gli ebrei che cercano i cristiani, Saulo che si aggira qua e là per trovarli e i postini che a loro volta cercano Saulo… non si capisce più niente!
Materiale: materiale per tracciare il campo, 6 palloni, 150 bigliettini "messaggio", 4 gilet catarifrangenti (o pettorine).
Spazio: all'aperto.
Tempo: mezz'ora di gioco, suddivisa in due tempi da 10 minuti ciascuno.
Partecipanti: due squadre con almeno 8 giocatori per squadra.
Preparazione del gioco: il campo viene suddiviso in due zone concentriche: un'area centrale molto grande e dei corridoio laterali. La squadra A, i postini, si raggrupperà totalmente nell'angolo di partenza. La squadra B si suddividerà tra la zona centrale e i tre triangoli angolari. Ai giocatori della squadra B verranno consegnati i 6 palloni.
Scopo del gioco: riuscire a riportare nella propria base il maggior numero di lettere possibile.
Svolgimento: i postini dovranno uscire dalla propria base e, senza essere colpiti dai palloni della squadra avversaria, arrivare all'ufficio postale, prendere una lettera (solo una alla volta) e ripartire di corsa per portare la lettera alla loro base di partenza (sempre stando attenti a non essere colpiti). Quando sono all'interno di una delle loro basi o dell'ufficio postale non possono essere colpiti.
I componenti della squadra B, invece, non possono uscire dalle loro basi e, avendo a disposizione 6 palloni, dovranno cercare di colpire i postini. Si può colpire anche di rimbalzo, solo la testa non vale. I palloni possono essere scambiati tra una base e l'altra, ma è necessario che per ogni base venga destinato un raccattapalle (riconoscibile dalla pettorina o dal gilet) che può uscire dalla base per andare a recuperare il pallone; naturalmente quando è fuori base non può colpire nessuno. Quando un avversario della squadra A viene colpito, dovrà ritornare alla base o all'ufficio postale (se già in possesso di una lettera). Al termine dei dieci minuti di gioco si conteranno le lettere portate e si invertiranno i ruoli. Vince la squadra che al termine del gioco avrà riportato alla base di partenza il maggior numero di lettere.



PREGHIERA

Canto proposto: Su ali d'aquila (**allegato 3**)

Lettura: Dagli Atti degli Apostoli (At 9, 1-19)

Saulo, sempre fremente minaccia e strage contro i discepoli del Signore, si presentò al sommo sacerdote e gli chiese lettere per le sinagoghe di Damasco al fine di essere autorizzato a condurre in catene a Gerusalemme uomini e donne, seguaci della dottrina di Cristo, che avesse trovati.

E avvenne che, mentre era in viaggio e stava per avvicinarsi a Damasco, all'improvviso lo avvolse una luce dal cielo e cadendo a terra udì una voce che gli diceva: "Saulo, Saulo, perché mi perseguiti?".

Rispose: "Chi sei, o Signore?". E la voce: "Io sono Gesù, che tu perseguiti! Alzati ed entra nella città e ti sarà detto ciò che devi fare".

Gli uomini che facevano il cammino con lui si erano fermati ammutoliti, sentendo la voce ma non vedendo nessuno.

Saulo si alzò da terra ma, aperti gli occhi, non vedeva nulla. Così, guidandolo per mano, lo condussero a Damasco, dove rimase tre giorni senza vedere e senza prendere né cibo né bevanda.

Ora c'era a Damasco un discepolo di nome Anania e il Signore in una visione gli disse: "Anania!". Rispose: "Eccomi, Signore!".

E il Signore a lui: "Su, va' sulla strada chiamata Diritta, e cerca nella casa di Giuda un tale che ha nome Saulo, di Tarso; ecco sta pregando, e ha visto in visione un uomo, di nome Anania, venire e imporgli le mani perché ricuperi la vista".

Rispose Anania: "Signore, riguardo a quest'uomo ho udito da molti tutto il male che ha fatto ai tuoi fedeli in Gerusalemme. Inoltre ha l'autorizzazione dai sommi sacerdoti di arrestare tutti quelli che invocano il tuo nome".

Ma il Signore disse: "Va', perché egli è per me uno strumento eletto per portare il mio nome dinanzi ai popoli, ai re e ai figli di Israele; e io gli mostrerò quanto dovrà soffrire per il mio nome".

Allora Anania andò, entrò nella casa, gli impose le mani e disse: "Saulo, fratello mio, mi ha mandato a te il Signore Gesù, che ti è apparso sulla via per la quale venivi, perché tu riacquisti la vista e sia colmo di Spirito Santo".

E improvvisamente gli caddero dagli occhi come delle squame e ricuperò la vista; fu subito battezzato, poi prese cibo e le forze gli ritornarono.

Per riflettere un po'…

- ✓ Saulo va verso Damasco iperconvinto nel volerle dare di santa ragione ai primi cristiani. Credendo di essere nel giusto, non intende fermarsi davanti a nulla… ma Gesù gli cambia le carte in tavola e da allora Saulo diventa Paolo, il grande "apostolo delle genti" che mette a rischio la sua vita per annunciare il Vangelo.
  - *Chiediamoci: ci sono delle volte che faccio di testa mia, senza ascoltare né la voce degli altri, né quella di Dio?*
  - *Quando sbaglio, so riconoscere i miei errori? Mi lascio aiutare da chi mi vuole bene?*
  - *Mi affido a Lui permettendogli di cambiare in meglio la mia vita, proprio come è accaduto a Saulo?*
- ✓ Anania, nel momento in cui Dio gli chiede di andare da Saulo, non ne ha proprio voglia, perché ha paura di lui e del male che gli potrebbe fare. Ma ascolta la voce del Signore, si fida pienamente di Lui e va incontro a Saulo trattandolo come un fratello.
  - *Domandiamoci: so affidare le mie paure a Dio, chiedendogli il Suo aiuto e sentendo che mi è davvero vicino?*

- *Sono capace di tendere la mia mano a chi mi è antipatico e ad andare incontro, come ha fatto Anania, a chi mi ha offeso, scusandolo e perdonandolo?*

Qualche piccolo impegno…

- ✓ Imparare ad ascoltare di più chi mi vuole veramente bene
- ✓ Saper ammettere i propri errori
- ✓ Fidarmi di Gesù, che è il mio amico numero uno
- ✓ Essere disposto a scusare e perdonare chi mi ha offeso o fatto del male
- ✓ Essere testimone di Gesù con le mie parole e azioni buone.

Preghiamo insieme…

Signore, fa' di me
uno strumento della Tua Pace:

Dove è odio, fa ch'io porti l'Amore,
Dove è offesa, ch'io porti il Perdono,
Dove è discordia, ch'io porti l'Unione,
Dove è dubbio, ch'io porti la Fede,
Dove è errore, ch'io porti la Verità,
Dove è disperazione, ch'io porti la Speranza,
Dove è tristezza, ch'io porti la Gioia,
Dove sono le tenebre, ch'io porti la Luce.

Maestro, fa' che io non cerchi tanto
ad esser consolato, quanto a consolare;
ad essere compreso, quanto a comprendere;
ad essere amato, quanto ad amare. Amen.

LABORATORIO CREATIVO

Punto Luce

La luce ha folgorato Saulo sulla via di Damasco, l'ha fermato e, anche se per qualche giorno è stato privato della vista, ha ricevuto un dono più grande: vedere la realtà con un paio di occhi nuovi, quelli del cuore, ricolmi dell'amore di Gesù Cristo.

La luce ha avuto per Saulo la stessa importanza che ha per noi un semaforo rosso: è stato un momento prezioso, un momento in cui fermarsi a riflettere per ripartire col piede giusto, riprendendo la sua strada con un atteggiamento nuovo.

Anche noi oggi, proprio come Saulo 2000 anni fa, abbiamo bisogno di fermarci ogni tanto a riflettere, pregare e riprendere le energie per ripartire più forti di prima; costruiamo insieme il nostro piccolo "punto luce" da utilizzare a casa o in oratorio, da soli o in compagnia, per ricordarci di ritagliare 5 minuti della nostra giornata per fare il nostro "pit stop".

Materiale:

- ✓ una copia dell'immagine (**Allegato 4**) per ciascun partecipante (se possibile… su carta già utilizzata!)
- ✓ un cartoncino A4 colorato
- ✓ carta velina colorata
- ✓ forbici
- ✓ colla stick
- ✓ un quadrato di cartone della dimensione della base della lanterna
- ✓ un quadrato di carta stagnola un po' più grande della base di cartone

Procedimento:

1. Prendere la copia dell'allegato e il cartoncino, dopodiché incollare le due parti con abbondante colla stick e ritagliare la sagoma della lanterna.
2. Ritagliare dei quadrati di carta velina un po' più grandi della figura da coprire, poi prendere la colla stick, applicarla lungo il bordo della figura (sul lato interno), ricoprirlo con la carta velina e premere bene lungo il contorno della figura, in modo da far aderire bene la colla.
3. Piegare la sagoma lungo le linee tratteggiate lasciando il foglio bianco verso l'interno e incollare le linguette con la colla stick, in modo da ottenere un cubo colorato con la faccia superiore aperta.
4. Prendere il quadrato di cartone, ricoprire una superficie con la colla stick e far aderire per bene il quadrato di carta stagnola, in seguito ripiegare verso il basso la carta stagnola in eccesso.
5. Ricoprire la base della lanterna con la colla stick, applicarvi sopra la base di cartone (con il lato argentato verso l'alto) e premere bene, in modo da far aderire la base di cartone al fondo della lanterna.

Varianti:

- Nel caso in cui utilizziate del cartoncino bianco si può colorare a piacimento con pennarelli, gessetti o pastelli a cera
- La lanterna può essere realizzata anche senza applicare la carta velina colorata.

PIÙ CHE PUOI 2!

Sussidio per l'oratorio dopo il Festival Ragazzi 2015

Copione per la scenetta

Parola d'ordine: la carità

Personaggi necessari:

- Narratore
- 4 postini
- Paolo

Costumi: i postini con una borsa a tracolla e magari un oggetto che caratterizzi ciascuno. Paolo una tunica e sandali. Il narratore potrebbe indossare una sciarpa colorata e avere un leggio a lato della scena. Per Paolo sarebbe bello procurare un tavolino, carta e una piuma per scrivere e un nastro che servirà a Paolo per chiudere lo scritto.

Sceneggiatura

Narratore: I quattro stanno litigando su faccende passate. Paolo li osserva attento dall'esterno.

Parolamix: Ecco, io ve l'avevo detto, non bisognava fare in questo modo!
Polaroid: con i "ve l'avevo detto" non si va da nessuna parte! E poi non mi sembra di averti sentito…
Parolamix: beh, certo! Tu non mi ascolti mai!
Grania: Ma basta ragazzi! Guardate che per portare a termine la nostra missione dobbiamo rimanere uniti e se faremo più attenzione al prossimo la nostra sarà una vita felice!

Paolo (interrompendo): … Ecco cosa devo scrivere!! Corro a farlo. E voi non partite ancora. Ho una missiva da consegnarvi per i Corinzi.
Paolo esce di corsa e lascia i quattro lì. Che prima si guardano stupiti e poi lentamente si avvicinano a lui. In breve egli chiude la lettera e la consegna loro perché la portino alla comunità di Corinto.
Grania: Ma come, non ce l'hai fatta leggere!
Paolo: La leggerete con la comunità di Corinto. Ora andate e fate presto.

Narratore: I quattro obbediscono ma Parolamix non resiste alla tentazione. E durante il viaggio convince gli altri a fermarsi e leggere insieme la lettera. Senza rompere il sigillo riescono ad avere accesso al testo della lettera che dice così:

Aspirate ai carismi più grandi! E io vi mostrerò una via migliore di tutte.
13 1 Se anche parlassi le lingue degli uomini e degli angeli, ma non avessi la carità, sono come un bronzo che risuona o un cembalo che tintinna.2 E se avessi il dono della profezia e conoscessi tutti i misteri e tutta la scienza, e possedessi la pienezza della fede così da trasportare le montagne, ma non avessi la carità, non sono nulla.3 E se anche distribuissi tutte le mie sostanze e dessi il mio corpo per esser bruciato, ma non avessi la carità, niente mi giova.
4 La carità è paziente, è benigna la carità; non è invidiosa la carità, non si vanta, non si gonfia,5 non manca di rispetto, non cerca il suo interesse, non si adira, non tiene conto del male ricevuto,6 non gode dell'ingiustizia, ma si compiace della verità.7 Tutto copre, tutto crede, tutto spera, tutto sopporta.
8 La carità non avrà mai fine. Le profezie scompariranno; il dono delle lingue cesserà e la scienza svanirà.9 La nostra conoscenza è imperfetta e imperfetta la nostra profezia.10 Ma quando verrà ciò che è perfetto, quello che è imperfetto scomparirà.11 Quand'ero bambino, parlavo da bambino, pensavo da bambino, ragionavo da bambino. Ma, divenuto uomo, ciò che era da bambino l'ho abbandonato.12 Ora vediamo come in uno specchio, in maniera confusa; ma allora vedremo a faccia a faccia. Ora conosco in modo imperfetto, ma allora conoscerò perfettamente, come anch'io sono conosciuto.13 Queste dunque le tre cose che rimangono: la fede, la speranza e la carità; ma di tutte più grande è la carità!

Letta la lettera per un po' nessuno parla. Ciascuno tira un bel respiro.

Husquarna: Ragazzi, non è una bella avventura? Dai allora: Uno per tutti e tutti per uno!
Escono di scena.

ATTIVITÀ FORMATIVE

Attività: I tre koala

Materiale necessario: un numero sufficiente di bende (sciarpa o fascia di stoffa); i bigliettini con i comandi (vedi sotto per alcuni esempi); carta di recupero usata da entrambe le parti e appallottolata (germogli di eucalipto). **Obiettivi educativi**: sperimentare ridotte capacità sensoriali e comprenderne le implicazioni; potenziare le capacità di comunicazione non verbale; raggiungere uno scopo comune collaborando con i coetanei; acquistare consapevolezza dei propri vissuti, dei propri blocchi e di ciò che genera divisione con gli altri. **Numero di ragazzi**: qualsiasi, possibilmente multipli di 3. **Luogo**: al chiuso o all'aperto, purché con uno spazio adeguato e in assenza di pericoli per chi è bendato. **Tempo necessario**: almeno 30 minuti.
C'erano una volta tre koala, Unvedo, Unsento e Unparlo, che avevano ognuno un problema diverso: Unvedo non ci vedeva, Unsento non ci sentiva e Unparlo poteva comunicare solo a gesti. Volevano aiutarsi nella raccolta dei germogli di eucalipto, ma non collaboravano: Unsento e Unparlo rimanevano seduti sul loro ramo a dare ordini, mentre l'unico a lavorare era Unvedo.
Si dividono i ragazzi in gruppetti da 3 (i tre koala, appunto). Se i ragazzi sono in numero non multiplo di 3 aggiungere i ragazzi in eccedenza nella misura di uno per tripletta. Come le scimmiette saranno il "non vedo", "non sento", "non parlo". Nelle triplette, uno (due se c'è stata aggiunta) sarà bendato (Unvedo), uno potrà comunicare solo a gesti (Unparlo) e uno potrà ricevere solo la comunicazione gestuale, pur potendo parlare (Unsento). Gli animatori (o un ragazzo "furbo" per gruppetto) mostreranno a Unparlo dei biglietti (almeno tre) con delle semplici serie di comandi (non singoli comandi altrimenti diventa troppo facile). Unparlo dovrà comunicare (senza usare le parole e la voce) a Unsento la serie di comandi, il quale dovrà guidare Unvedo per farglieli eseguire (e nel contempo indicargli le palline di carta – i germogli – da raccogliere). È possibile (e auspicabile) far ruotare i ragazzi nei ruoli all'interno delle triplette, per far loro sperimentare tutte le situazioni.

Esempi di bigliettini:

- Fai 5 passi in avanti; compi 2 giri su te stesso; sali sulla sedia e ridiscendi.
- Cammina carponi per 10 passi; sposta la sedia di 3 passi; salici sopra e poi girale intorno.
- Striscia sotto il tavolo, sali sulla sedia; cammina in cerchio per dieci passi.

Dopo il gioco, l'animatore chiede ai ragazzi di compilare "a caldo" la tabella sotto, riportata su due cartelloni diversi, uno per riga (le tre colonne non sono qui riportate per inserire la spiegazione, ma è necessario farle sul cartellone).

	Vedere	**Sentire**	**Parlare**
Come mi sono sentito quando non potevo…	*Qui i ragazzi descrivono, anche con poche parole, le impressioni e le emozioni da loro provate durante le varie fasi del gioco*		
Nella mia vita, cosa mi impedisce di…	*Qui i ragazzi raccontano concretamente quali sono le cose che impediscono loro di collaborare con gli altri. Per esempio:* ▪ *Mi dà fastidio <u>vedere</u> gli altri avere successo in una cosa in cui sono bravo anch'io (per esempio giocare a calcio o a pallavolo);* ▪ *Mi riesce difficile <u>sentire</u> quando qualcuno mi dice che cosa devo fare, anche se ha ragione;* ▪ *Faccio fatica a <u>parlare</u> senza dare ordini o criticare gli altri.*		

Dopo il tempo necessario a scrivere, in gruppo, si mettono in comune le impressioni della prima domanda. Si cerca di fare in modo che tutti abbiano la possibilità di – e siano invogliati a farlo – mettere in comune con gli altri i propri vissuti, ma senza forzare nessuno a parlare se questo provoca disagio.

L'animatore non si pone in posizione giudicante rispetto ai vissuti dei ragazzi, ma deve essere pronto a pilotare la discussione se questa provoca disagio o imbarazzo in qualcuno (se per esempio qualcuno dichiara – seriamente! – di aver avuto paura mentre era bendato l'animatore non deve deriderlo, e neppure lasciare che lo facciano gli altri ragazzi).
È poi possibile condividere anche quanto scritto nella seconda parte. L'animatore nel tempo che ha a disposizione deve moderare la discussione, eventualmente commentare e pilotare il discorso verso la conclusione: come i koala che non riescono a raccogliere molti germogli (se non con fatica) e i postini allo stesso modo all'inizio non sono in pace tra loro, così appare evidente che senza collaborazione non si va lontano (pur avendo ottime intenzioni e capacità).

Attività: il ritorno dei tre koala (*da fare necessariamente dopo la precedente*)
Materiale necessario: un numero sufficiente di bende (sciarpa o fascia di stoffa); i bigliettini con i comandi (vedi sotto per alcuni esempi); carta di recupero usata da entrambe le parti e appallottolata (germogli di eucalipto). **Obiettivi educativi**: sperimentare ridotte capacità sensoriali e comprenderne le implicazioni; potenziare le capacità di comunicazione non verbale; raggiungere uno scopo comune collaborando con i coetanei; acquistare consapevolezza dei propri vissuti, dei propri blocchi e di ciò che genera divisione con gli altri. **Numero di ragazzi**: qualsiasi, possibilmente multipli di 3. **Luogo**: al chiuso o all'aperto, purché con uno spazio adeguato e in assenza di pericoli per chi è bendato. **Tempo necessario**: almeno 20 minuti.
Unparlo e Unsento hanno capito che Unvedo da solo non ce la fa a raccogliere i germogli. Sono scesi dai loro rami per aiutarlo, ma possono farlo solo guidandolo, il grosso del lavoro lo può fare solo Unvedo!
Si dividono nuovamente i ragazzi in gruppetti da 3 o 4. La differenza è nel fatto che, una volta ricevuti i comandi, Unparlo si pone in mezzo al terzetto, con i due compagni a braccetto, e li guida a eseguire i comandi letti sui bigliettini. Potrà indicare le cose a Unsento, il quale a sua volta potrà indicare a Unvedo eventuali ostacoli o germogli da raccogliere. Come nel giorno precedente è possibile (e auspicabile) far ruotare i ragazzi nei ruoli all'interno delle triplette, per far loro sperimentare tutte le situazioni.

Dopo il gioco, radunare nuovamente i ragazzi e fare un giro veloce di impressioni. Cercare di fare un confronto con l'andamento del gioco precedente e commentare: si presume che potendo collaborare questa volta sia andata meglio, nel senso che i comandi sono stati eseguiti con più facilità, come anche il raccogliere i germogli. Utilizzare le impressioni dei ragazzi per portarli a capire che è stato più facile grazie alla collaborazione, al fatto che si stava attaccati come i koala all'albero.
Il motto dei postini è diventato "uno per tutti e tutti per uno", e lo stesso si può dire per i tre koala. Quale potrebbe diventare il vostro motto? Provare a trovare un motto per il gruppo.

Spunti di riflessione: la divisione e i particolarismi non portano da nessuna parte. Certo, non è facile né immediato accettare l'altro con le sue caratteristiche, con i suoi pregi e i suoi difetti. Occorre imparare l'arte di stare insieme, superando il proprio egoismo. Il messaggio che vogliamo trasmettere ai ragazzi è esattamente quello che san Paolo vuole annunciare ai corinzi: la realtà più grande è la carità. Per certi versi si tratta di una "moda nuova". In un mondo dove la moda si chiama fretta, insofferenza e litigio facile, la carità si pone davvero come una novità che esige il coraggio di andare controcorrente.
La carità, così come ce la racconta Paolo, ci chiede di guardare i fratelli con occhi nuovi; ci fa desiderare il bene dell'altro; ci permette, anche nei momenti più complicati, di non perdere di vista la felicità comune. L'attenzione all'altro diventa così la via maestra per vivere la sequela di Gesù.

GRANDE GIOCO

Abbasso l'imperatore!

Ambientazione: tutti gli abitanti delle regioni più lontane dell'Impero Romano sono stufi della continua egemonia di Roma. Si costruiscono così delle nuove milizie per provare ad abbattere l'imperatore regnante e rifondare l'Impero a loro modo. Tra tutte queste fazioni, chi vincerà?

Materiale: cartellini con scritti sopra i vari ruoli in numero almeno doppio rispetto al numero dei ragazzi.

Spazio: all'aperto.

Tempo: 1 ora.

Partecipanti: due squadre da almeno 20 giocatori ciascuna.

Preparazione del gioco: a ogni squadra viene fornita una serie di cartoncini (**allegato 5**) con scritti i vari ruoli, così suddivisi: 1 imperatore, 1 spia, 2 consoli, 3 pretori, 4 centurioni, 8 legionari, 1 bomba (nel caso in cui le squadre fossero più numerose è necessario avere un maggior numero di cartoncini, mantenendo però ad 1 il numero per l'imperatore, la bomba e la spia, e le stesse proporzioni per gli altri ruoli). Gli strateghi (vedi alla voce svolgimento) avranno almeno il doppio dei cartellini rispetto a quanti sono i partecipanti al gioco della loro squadra, quindi l'imperatore potrebbe anche non essere messo subito in campo, ma dopo venti minuti l'arbitro conduttore del gioco obbligherà ogni squadra ad integrarlo.

Scopo del gioco: vince il gioco la squadra che per prima elimina l'imperatore della squadra avversaria; nel caso in cui al termine del tempo stabilito per il gioco non si sia eliminato nessun imperatore, vincerà la squadra che avrà eiminato il maggior numero di avversari (è bene che gli arbitri si segnino quanti cartellini per ogni squadra vengono persi, o che gli stessi cartellini abbiano un colore diverso in base alla squadra).

Svolgimento: all'inizio del gioco, ogni squadra si cerca una base, all'interno del campo da gioco, e dentro la quale i componenti della squadra opposta non possono entrare. Ogni squadra deve scegliersi uno stratega che avrà il compito di rimanere nella base e fornire ai vari componenti in maniera accorta i ruoli.

I ragazzi (con i vari ruoli) possono muoversi liberamente per il campo da gioco. Quando incontrano un componente della squadra avversaria, lo toccano e insieme devono raggiungere l'arbitro più vicino a loro (ci saranno degli arbitri sparsi nei punti strategici del campo di gioco). I due dovranno mostrare il cartellino all'arbitro che, senza dire il ruolo del vincitore, si terrà il cartellino del perdente (quello con il grado più basso secondo la tabella (**allegato 6**).

Nel caso in cui i due giocatori sfidanti abbiano lo stesso cartellino si ha un pareggio, e l'arbitro restituirà il cartellino a entrambi. Solo la spia e la bomba possono eliminare l'imperatore. Quando la spia incontra qualunque altro personaggio, eccetto la bomba contro la quale perde, l'arbitro darà il pareggio, ma le dirà in segreto il ruolo del personaggio affrontato, che verrà comunicato senza indugio allo stratega, che potrà avvisare i compagni.

Quando la bomba scoppia, viene persa eliminando entrambi i personaggi (l'arbitro tiene entrambi i cartellini).

I ruoli dati dallo stratega non possono essere scambiati nel corso del gioco fintanto che il personaggio non viene eliminato (per far rispettare questa regola può essere utile far scrivere alla base, dietro ogni cartellino, il nome di chi lo possiede, così che l'arbitro che gestisce la sfida, da un semplice confronto, potrà valutare se appartiene effettivamente a chi ce l'ha, se così non fosse verrà perso).

Quando un giocatore perde il proprio cartellino, può andare dallo stratega a farsene dare un altro, che potrà anche essere diverso da quello che possedeva in precedenza. Quando verrà eliminato un imperatore, l'arbitro del luogo in cui si è consumata la sfida fischia la fine del gioco.

Note tecniche: sarebbe bene spiegare ai ragazzi che non bisogna mandare i propri uomini al macello, ma bisogna creare una tattica di gioco cercando di scoprire i ruoli dei giocatori della squadra avversaria e quindi combattere solo quando si è sicuri di vincere, altrimenti si scappa…

Arbitri: un conduttore del gioco e almeno un arbitro ogni 15 ragazzi partecipanti, da sistemare nei punti strategici del campo di gioco e uno per ogni base.

PREGHIERA

Approfondimento – La lettera ai Corinti (cfr. http://www.labibbia.org/)
A Corinto, capitale della provincia romana dell'Acaia, famosa per il tempio di Afrodite che coronava la sua Acropoli e per la dilagante corruzione, Paolo restò per più di un anno e mezzo durante il secondo viaggio missionario (At 18, 1-17). Era la sua prima esperienza apostolica in Grecia. I primi cristiani vennero in gran parte dagli ambienti più modesti (1, 26-28) ed erano pagani d'origine. Mentre l'apostolo era ad Efeso, durante la terza spedizione missionaria, fu messo al corrente (1, 11; 16, 17) di vari abusi introdottisi nella comunità di Corinto e nello stesso tempo fu richiesto di spiegazioni su vari argomenti (7, 1). La 1 Cor, preceduta da un'altra lettera perduta (5, 9), fu scritta da Paolo ad Efeso, tra gli anni 53-56, ed è particolarmente preziosa per rendersi conto della vita e dei problemi di una comunità cristiana delle origini. I principi teologici alla luce dei quali Paolo affronta e risolve vari problemi aggiungono ulteriore importanza a questa lettera particolarmente vivace. A meno di un particolareggiato elenco di argomenti, la 1 Cor non sopporta una ordinata divisione delle due parti relative agli abusi e alle risposte ai quesiti, inserite tra il prologo (1, 1-9) e l'epilogo (16, 1-14). L'inno alla carità del c. 13 è una delle vette del N.T.

Video proposto: "Se non ami" - Nek (**allegato 7**).

Lettura: Dagli Atti degli Apostoli (1Cor 13,1-13)
[1] Se parlassi le lingue degli uomini e degli angeli, ma non avessi la carità, sarei come bronzo che rimbomba o come cimbalo che strepita.
[2]E se avessi il dono della profezia, se conoscessi tutti i misteri e avessi tutta la conoscenza, se possedessi tanta fede da trasportare le montagne, ma non avessi la carità, non sarei nulla.
[3]E se anche dessi in cibo tutti i miei beni e consegnassi il mio corpo per averne vanto, ma non avessi la carità, a nulla mi servirebbe.
[4]La carità è magnanima, benevola è la carità; non è invidiosa, non si vanta, non si gonfia d'orgoglio, [5]non manca di rispetto, non cerca il proprio interesse, non si adira, non tiene conto del male ricevuto, [6]non gode dell'ingiustizia ma si rallegra della verità. [7]Tutto scusa, tutto crede, tutto spera, tutto sopporta.
[8]La carità non avrà mai fine. Le profezie scompariranno, il dono delle lingue cesserà e la conoscenza svanirà. [9]Infatti, in modo imperfetto noi conosciamo e in modo imperfetto profetizziamo. [10]Ma quando verrà ciò che è perfetto, quello che è imperfetto scomparirà. [11]Quand'ero bambino, parlavo da bambino, pensavo da bambino, ragionavo da bambino. Divenuto uomo, ho eliminato ciò che è da bambino.
[12]Adesso noi vediamo in modo confuso, come in uno specchio; allora invece vedremo faccia a faccia. Adesso conosco in modo imperfetto, ma allora conoscerò perfettamente, come anch'io sono conosciuto. [13]Ora dunque rimangono queste tre cose: la fede, la speranza e la carità. Ma la più grande di tutte è la carità!

Per riflettere un po' e prendere qualche impegno concreto
Il segreto della carità è questo: noi amiamo perché Dio ci ha amati per primo. Contempliamo l'amore di Cristo, che ha dato la vita per noi sulla Croce, per essere pieni di carità e domandiamoci:

- Siamo capaci ad accettare le difficoltà della vita?
- Riusciamo a guardare il mondo con gli occhi del cuore?
- Ci impegniamo ad accettare ogni persona che incontriamo con i suoi limiti e le sue debolezze?
- Siamo capaci ad essere generosi verso noi stessi, ricordandoci che Dio ci ama così come siamo?
- Sappiamo essere fonte di gioia e di pace per quanti incrociano la nostra vita?

Preghiamo insieme…

*S*ignore,
quando ho fame, dammi qualcuno che ha bisogno di cibo;
quando ho sete, mandami qualcuno che ha bisogno di una bevanda;
quando ho freddo, mandami qualcuno da scaldare;
quando ho un dispiacere, offrimi qualcuno da consolare;
quando la mia croce diventa pesante, fammi condividere la croce di un altro;
quando sono povero, guidami da qualcuno nel bisogno;
quando non ho tempo, dammi qualcuno che io possa aiutare per qualche momento;
quando sono umiliato, fa' che io abbia qualcuno da lodare;
quando sono scoraggiato, mandami qualcuno da incoraggiare;
quando ho bisogno della comprensione degli altri, dammi qualcuno che ha bisogno della mia;
quando ho bisogno che ci si occupi di me, mandami qualcuno di cui occuparmi;
quando penso solo a me stesso, attira la mia attenzione su un'altra persona.

(m. Teresa di Calcutta)

LABORATORIO CREATIVO

Barchetta (e barchetta segnaposto)

Il nostro Paolo, dopo la conversione, ha solcato i mari del Mediterraneo in lungo e in largo per portare ovunque il Vangelo da cui era stato letteralmente folgorato. Proviamo anche noi a costruire una barchetta di carta con la tecnica degli origami (**allegato 8**).

Vi pare che una barchetta di carta la sappia fare chiunque? Allora perché non trasformarla in un simpatico segnaposto da portare a casa? (da http://ww2.raccontidifata.com/2011/05/barchetta-segna-posto.html)

Materiale occorrente

Carta da pacco
Caramelle con il buco
Tovaglioli azzurri
Stuzzicadenti
Fogli di carta bianchi
Spago o nastrini

Istruzioni

Prendere un quadrato di carta da pacco di circa 30 cm di lato e piegarlo secondo le indicazioni dell'origami per realizzare la barchetta.

Decorare con salvagenti… di caramelle con il buco, magari legate con un po' di spago o nastro colorato.

Prendere uno stuzzicadenti, inserirlo al centro della barchetta e infine ritagliare da un foglio di carta bianca la bandiera sulla quale scrivere il nome dell'ospite.

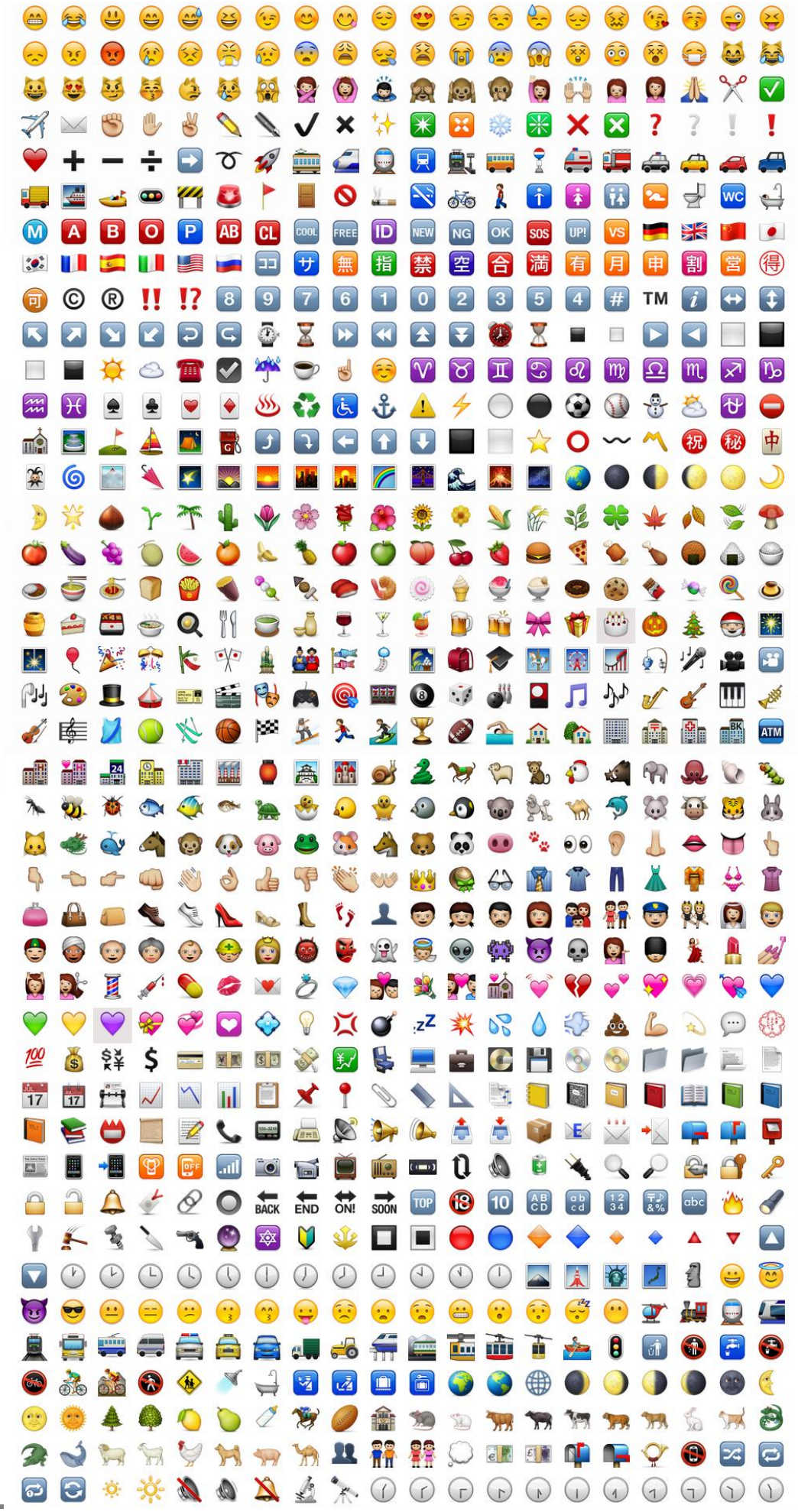
Adagiare la barchetta sul piatto dove si è messo un tovagliolo azzurro per simulare il mare.

ALLEGATI

Allegato 1

America del sud	Tegola	Benda per occhi	Slot machine	Cavaliere
Corsa di slitte	Bagaglio	Remare	Budino	Cigno
Aratro	Saltare	Ahia!	Scimpanzé	Rosa
Catturare	Margherita	Oceano pacifico	Nuotare	Nido
Respirare	Fuori	Pancia	Pattini	Fungo
Chitarra	Applaudire	Stretto	Babbo natale	Bambino
Dolce	Guancia	Libro	Pelle d'oca	Topo
Biglietto	Pinzette	Tuffarsi	Pittore	Cuscino
Tazza di caffè	Spiaggia	Mucca	Candela	Russare
Gara di sci	Delfino	Religione	Navigare	Panda
Occhiali da sole	Remo	Portachiavi	Sole	Raggio laser
Sciarpa	Avvelenare	Parola	Marinaio	Salto con l'asta
Portiere	Nodo	Torta di cioccolato	Medio	Valigia
Armatura	Unghia	Grandine	Picchiare	Triste
Avambraccio	Stuzzicadenti	Tonsilla	Piatto	Boy scout
Manichino	Lunedì	Forbici	Freno	Scopa
Ippopotamo	Fossile	Pinguino	Lattuga	Polo sud
Parabrezza	Mangiare	Faraone	Tagliatelle	Nonno
Cucchiaino	Fila indiana	Fuoco	Berretto	Piede

Allegato 2



Allegato 3

Su ali d'aquila (https://www.youtube.com/watch?v=M24IfMH1PhU)

SOL7+ RE7+
Tu che abiti al riparo del Signore
SOL7+ RE7+
e che dimori alla sua ombra
FA7+ SIb7+ SOLm
di al Signore: "Mio rifugio, mia roccia in cui
LA7/4
confido"

RE RE7+
Rit. **E ti rialzerà, ti solleverà**
MIm LA7
su ali d'aquila ti reggerà
LAm7 RE7 SOL MIm
sulla brezza dell'alba ti farà brillar
LA SIm FA#m MIm7 LA7/4 RE
come il sole, così nelle Sue mani vivrai.

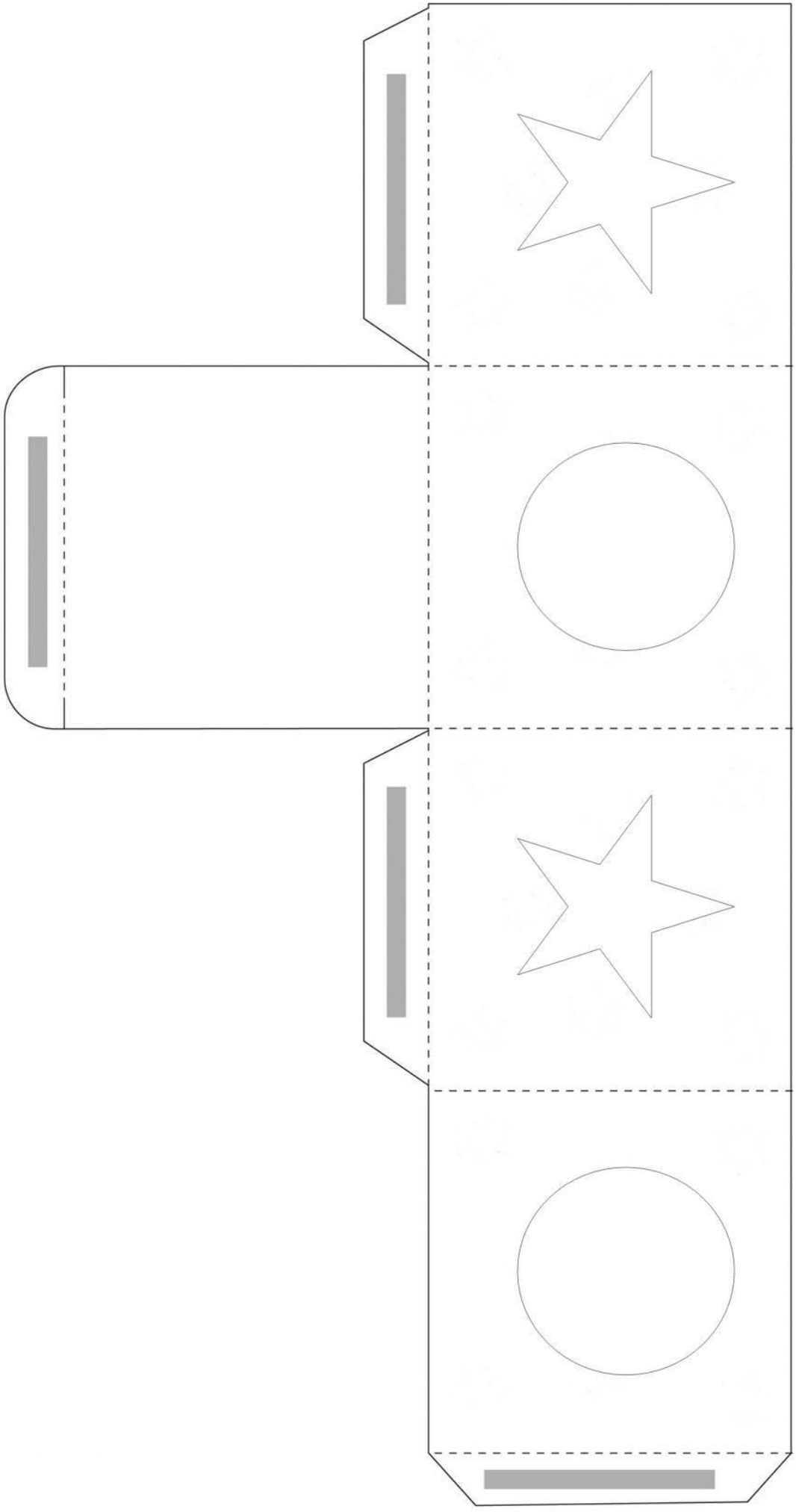
Dal laccio del cacciatore ti libererà
e dalla carestia che distrugge,
Poi ti coprirà con le Sue ali
e rifugio troverai. ***Rit.***

Non devi temere i terrori della notte
né freccia che vola di giorno
Mille cadranno al tuo fianco
ma nulla ti colpirà. ***Rit.***

Perché ai Suoi angeli ha dato un comando
di preservarti in tutte le tue vie
Tiporteranno sulle loro mani
contro la pietra non inciamperai. ***Rit.***

E ti rialzerò, ti solleverò
su ali d'aquila ti reggerò
sulla brezza dell'alba ti farò brillar
come il sole, così nelle Mie mani vivrai.

Allegato 4



Pastorale Giovanile
Diocesi di Pinerolo

Allegato 5

NON duplicabili		
IMPERATORE	SPIA	BOMBA
duplicabili		
CONSOLE	CONSOLE	PRETORE
PRETORE	PRETORE	CENTURIONE
CENTURIONE	CENTURIONE	CENTURIONE
LEGIONARIO	LEGIONARIO	LEGIONARIO
LEGIONARIO	LEGIONARIO	LEGIONARIO
LEGIONARIO	LEGIONARIO	

Allegato 6

Ruolo	**Vince su**	**Perde da**
Imperatore	Console Pretore Centurione Legionario	Spia Bomba
Console	Pretore Centurione Legionario	Imperatore Bomba
Pretore	Centurione Legionario	Imperatore Console Bomba
Centurione	Legionario	Imperatore Console Pretore Bomba
Legionario	Bomba	Imperatore Console Pretore Centurione
Bomba	Tutti tranne il legionario	Legionario (la disinnesca)
Spia	Pareggia con tutti e vince con l'imperatore	Bomba

Allegato 7

Se non ami – Nek (https://www.youtube.com/watch?v=-b_4cEAJrWA)

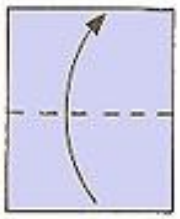
Puoi decidere le strade che farai
puoi scalare le montagne oltre i limiti che hai
potrai essere qualcuno se ti va
ma se non ami
se non ami
non hai un vero motivo motivo per vivere
se non ami
non ti ami e non ci sei
se non ami
non ha senso tutto quello che fai
puoi creare un grande impero intorno a te
costruire grattaceli e contare un po' di più
puoi comprare tutto quello che vuoi tu
ma se non ami
se non ami
non hai un vero motivo per vivere
se non ami
non ti ami e non ci sei
se non ami
se non ami
non hai il senso delle cose più piccole
le certezze che non trovi e che non dai
l'amore attende e non è invadente e non grida mai
se parli ti ascolta tutto sopporta crede in quel che fai
e chiede di esser libero alle porte
e quando torna indietro ti darà di più
se non ami
se non ami
tutto il resto sa proprio di inutile
se non ami
non ti ami
non ci sei...
senza amore noi non siamo niente mai...

Allegato 8

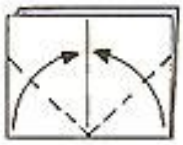
La barchetta

Modello tradizionale

Partire da un foglio rettangolare in formato A4

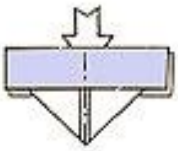


1 Piega a metà

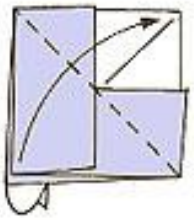


2 Porta i due angoli sulla linea centrale

3 Piega i due lembi verso il basso

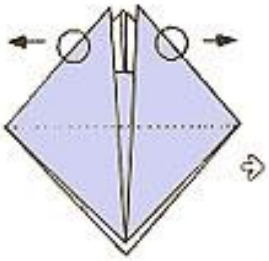


4 Apri come indicato dalla freccia, intasca le alette e schiaccia i bordi

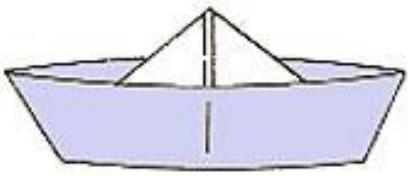


5 Piega a metà come indica la freccia

6 Apri ancora e schiaccia bene i bordi



7 Afferra le alette indicate con un cerchio e tira nella direzione indicata



8 La barchetta finita!