

Azione Cattolica Italiana
SETTORE GIOVANI

Parrocchia di S. Giorgio Martire in Racale
Parrocchia Trasfigurazione di Gesù Cristo in Alliste



REDAZIONE

Andrea Santantonio, Angela Manco, Chiara Manni, don Dario Donateo, Maria Rosaria Sicuro, Matteo Bellaluna.

Il campo è un'idea originale dell'equipe educatori dei giovanissimi di AC delle Parrocchie già menzionate.

Tutti i diritti riguardanti nomi aziendali e prodotti tecnologici sono di proprietà delle aziende e sono citati non a fini commerciali.

PRESENTAZIONE

Questo campo nasce dalla necessità di pensare ad una esperienza che potesse portare i giovanissimi a riflettere sulle connessioni che vivono tutti i giorni soprattutto attraverso le diverse forme di comunicazioni che utilizzano.

Virtuale è reale. Dobbiamo fare nostro questo assunto e aiutare i ragazzi a vivere con maggiore consapevolezza le relazioni virtuali. Anche in questo la Parola non può che farci da maestra e da guida nella ricerca di uno stile di vita autentico.

Questo campo è pensato per un gruppo di giovanissimi dai **14 ai 18 anni**.

Si basa sulla metodologia del **gioco di ruolo...** a tal proposito vorremmo richiamare alcune attenzioni imprescindibili per la buona riuscita di questa tipologia di campo:

- è molto importante che tutti i momenti del campo siano coerenti rispetto all'ambientazione pensata. Un campo pensato come gioco di ruolo funziona meglio quando l'esperienza dei ragazzi è immersiva nella dimensione che si vuole creare. Non abbiate timore nel condizionare anche gli aspetti della vita normale con le regole del campo (per esempio i pasti, i momenti di riposo, ecc.).
- E' bene dare molta importanza ai meccanismi che regolano i rapporti in un gioco di ruolo. Sono le dinamiche che si vengono a creare che danno contenuto e possibilità di riflessione sul tema in oggetto. Se un educatore sminuisce l'importanza dei meccanismi di gioco o li utilizza in maniera alterna, i ragazzi emuleranno l'atteggiamento dell'educatore. D'altronde come si può prendere sul serio qualcosa che non è ritenuta tale da chi la propone?
- Il gioco di ruolo richiede un impegno di forze cospicue, quindi è bene metter su un'equipe educativa giusta in numero e che possa suddividersi per bene i compiti e i ruoli. Anche questo è necessario per il funzionamento di una realtà complessa qual è quella dell'ambientazione del gioco di ruolo.

- È bene che prima di proporre l'ambientazione ai ragazzi, si faccia una simulazione dell'ambientazione tra educatori in modo tale da regolarsi su tutte le possibili implicazioni che il gioco può creare e per adottare criteri omogenei di interpretazione delle regole.

Infine ci sembra bene sottolineare che come ogni proposta di campo, è bene che sia sempre calibrata rispetto ai propri ragazzi, ampliando i temi, togliendone alcuni e aggiungendone altri... la creatività non può che dare un contributo positivo a questa tipologia di campo.

Non ci resta che augurarvi un buon campo!

OBIETTIVO GENERALE DEL CAMPO

far prestare attenzione ai giovanissimi sul loro modo di comunicare e offrirgli strumenti che possano farli crescere in questo e nella comunicazione tra loro e Dio. L'obiettivo finale è trasmettere che tra tante parole che diciamo quelle che contano veramente sono quelle che riescono a trasmettere amore verso il prossimo.

AMBIENTAZIONE

I ragazzi si trovano in una sorta di Silicon Valley futurista, **Likeville**, dove tutti i rapporti interpersonali e lo scambio di beni e servizi sono regolati da un sistema di *valutazione popolarità*. L'impostazione del campo è quello del **gioco di ruolo**, liberamente ispirato alla puntata "Caduta Libera" della 3° stagione di **Black Mirror**, serie televisiva in onda su Netflix.

Si consiglia vivamente la visione preventiva della puntata in oggetto per poter capire pienamente lo spirito del campo.

Ogni giocatore (ragazzo) ha la possibilità di valutare la popolarità degli altri da 1 a 5, dove il 5 è un giudizio positivo e 1 il giudizio più negativo possibile. Tutti i giudizi accumulati dai ragazzi danno vita al loro **indicePOP** (dato dalla media di tutti i giudizi). L'indice POP servirà ad accedere a benefici, vantaggi o altre situazioni particolari create ad hoc nello scorrere del campo.

I ragazzi saranno muniti di tante piccole stelline, dietro le quali potranno scrivere il giudizio da assegnare agli altri compagni di campo. Lo potranno fare in tutti i momenti della giornata... l'indicePOP non si blocca mai.

Si avrà cura di indicare con stelline di diversi colori le valutazioni dei ragazzi e i *bonus o malus* assegnati dagli educatori (per esempio stelline gialle per i ragazzi, verdi per i *bonus* e rosse per i *malus*).

Si abbia anche cura di fare in modo che i ragazzi non si *auto valutino* facendo in modo che la dotazione di stelline da utilizzare per valutare gli

altri non possano concorrere alla propria popolarità, trovando un modo per renderle riconoscibili.

Per la raccolta delle valutazioni (stelline) dei ragazzi si possono adottare diverse soluzioni:

- si può creare un luogo, una sorta di **caveau della popolarità** in cui sono presenti tante piccole cassette per ciascun partecipante e dentro alle quali ciascun ragazzo (ad eccezione del titolare) può depositare le valutazioni dei confronti degli altri ragazzi. Questo luogo deve essere sempre accessibile e posto in luogo molto frequentato dai ragazzi del campo.
- Si può dotare ogni ragazzo di una piccola **cassettina/portafoglio** (che l'educatore possa chiudere e aprire), tipo marsupio, con l'obbligo di portarla sempre con sé. Queste cassetine raccoglieranno le valutazioni degli altri ragazzi. Questa soluzione crea più facilmente le dinamiche di rivalsa o di risposta sulle diverse valutazioni.

L'indice può essere influenzato da *bonus* e *malus* assegnati dagli educatori, e dalle diverse Aziende tecnologiche che i ragazzi conquistano il primo giorno e che conquisteranno durante gli eventi del campo o attraverso scambi in borsa.

L'intera città è governata dal **Ministero della Tecnologia** (MiTe) formato dagli educatori, che sovrintende tutto il sistema di popolarità

e potrà assegnare *bonus* e *malus* alle persone secondo sua decisione insindacabile. All'inizio del Campo il MiTe presenterà dei decreti che governeranno l'IndicePOP stabilendo premi e penalità, oltre alle regole del campo.



MiTe
Ministero della Tecnologia

IMPOSTAZIONE DEL CAMPO

Ogni giorno la giornata sarà introdotta dall'edizione giornaliera del **LikeNews** che informerà i ragazzi su ciò che è successo nella giornata. L'evento, di fatto, condiziona la giornata dei ragazzi a seconda dell'obiettivo giornaliero che viene fissato.

Il notiziario può essere pensato o come una drammatizzazione o attraverso dei video pre-registrati. In questo opuscolo vi offriremo alcune idee per la possibile drammatizzazione.

ICONA BIBLICA

Luca 7, 36-50

³⁶ Uno dei farisei lo invitò a mangiare da lui. Egli entrò nella casa del fariseo e si mise a tavola. ³⁷ Ed ecco una donna, una peccatrice di quella città, saputo che si trovava nella casa del fariseo, venne con un vasetto di olio profumato; ³⁸ e fermatasi dietro si rannicchiò piangendo ai piedi di lui e cominciò a bagnarli di lacrime, poi li asciugava con i suoi capelli, li baciava e li cospargeva di olio profumato. ³⁹ A quella vista il fariseo che l'aveva invitato pensò tra sé. «Se costui fosse un profeta, saprebbe chi e che specie di donna è colei che lo tocca: è una peccatrice». ⁴⁰ Gesù allora gli disse: «Simone, ho una cosa da dirti». Ed egli: «Maestro, di' pure». ⁴¹ «Un creditore aveva due debitori: l'uno gli doveva cinquecento denari, l'altro cinquanta. ⁴² Non avendo essi da restituire, condonò il debito a tutti e due. Chi dunque di loro lo amerà di più?». ⁴³ Simone rispose: «Suppongo quello a cui ha condonato di più». Gli disse Gesù: «Hai giudicato bene». ⁴⁴ E volgendosi verso la donna, disse a Simone: «Vedi questa donna? Sono entrato nella tua casa e tu non m'hai dato l'acqua per i piedi; lei invece mi ha bagnato i piedi con le lacrime e li ha asciugati con i suoi capelli. ⁴⁵ Tu non mi hai dato un bacio, lei invece da quando sono entrato non ha cessato di baciarmi i piedi. ⁴⁶ Tu non mi hai cosperso il capo di olio profumato, ma lei mi ha cosperso di profumo i piedi. ⁴⁷ Per questo ti dico: le sono perdonati i suoi molti peccati, poiché ha molto amato. Invece quello a cui si perdona poco, ama poco». ⁴⁸ Poi disse a lei: «Ti

sono perdonati i tuoi peccati». ⁴⁹ Allora i commensali cominciarono a dire tra sé: «Chi è quest'uomo che perdona anche i peccati?». ⁵⁰ Ma egli disse alla donna: «La tua fede ti ha salvata; va' in pace!».

LUOGHI DEL CAMPO

Pop Street - è il luogo dove si trova la cartina della città, con tutte le aziende. Inoltre qui ci sarà un tabellone che rappresenterà in tempo reale tutti gli indici di popolarità dei ragazzi nel campo. Qui i ragazzi verranno per farsi calcolare l'indice POP. Sarà possibile calcolare l'indice POP ogni giorno dalle 9.00 alle 10.30 e la sera dopo cena. Altri calcoli saranno decisi in base agli eventi che accadono.

Il MiTe ha già stabilito con decreto alcuni *bonus* o *malus* che si ricevono in caso di non rispetto delle regole e anche alcuni premi o penalità.

- **WIFI GRATIS.** Per chi raggiunge **4.8 POP**
- **NUTELLA.** Per chi raggiunge **4.0 POP**
- **REQUISIZIONE DEL CELLULARE.** Per chi è sotto **1.8 POP** (fino al risuperamento della soglia media)
- **LAVAGGIO DELLE PADELLE.** Per chi è sotto il **2.0 POP**
- **RIASSETTARE I LETTI DI TUTTA LA CAMERATA.** Per chi è sotto il **2.5 POP**

GOOGLE Priority - è una funzione innovativa di Google, che riempirà un'intera stanza di contenuti multimediali, video, canzoni e poesie attinenti il tema della giornata ai quali i ragazzi, ogni giorno, potranno attingere per approfondire il tema. Tutto sarà consultabile attraverso i QR Code e internet.

Alcune parole chiave per agevolare la ricerca dei contenuti

- 2° giorno: IDENTITA'
- 3° giorno: DIALOGO - CONFRONTO
- 4° giorno: SOGNI - SENSO DELLA VITA
- 5° giorno: CONDIVISIONE

#picoftheday - chiederemo ai ragazzi di inviare ogni giorno ad un educatore una foto che rappresenti la loro giornata al campo o il loro stato d'animo. A fine giornata queste confluiranno nell'*Album dei ricordi*. Si potrebbe anche trovare un angolo della casa in cui stampare e appendere le diverse foto.

il CLOUD - sarà il luogo di preghiera dove i ragazzi possono avere la possibilità di "*caricare*" la loro vita delle cose belle che vivranno o dove potranno sostenere le loro preoccupazioni. Entrambe le cose, ringraziare o chiedere aiuto, richiedono spazi e tempi di dialogo con Dio.

ORARIO PER GIORNATA STANDARD

ore 7.00	sveglia
ore 7.30	lodi
ore 8.00	colazione
ore 9.00	gruppi di lavoro (pulizia, refettorio, cucina, ambiente, animazione)
ore 10.30	evento, e sessione di gioco... segue risonanza
ore 12.30	fine attività...
ore 13.00	Pranzo
14.00/16.30	riposo (16.00 S. Messa)
ore 16.30	il Black mirror
17.00/18.30	sessione pomeridiana di gioco
ore 18.30	il Cloud - <i>momento di preghiera</i>
ore 19.30	docce
ore 20.30	cena
ore 22.00	animazione serale
23.30/00.00	Preghiera e nanna

1° GIORNO

PASSWORD E SPAM

OBBIETTIVO DEL GIORNO

aiutare i ragazzi a trovare le giuste “chiavi” (password) per aprire la propria intimità e guardarsi dentro in maniera onesta e sincera. Una volta entrati abbiamo necessità di guardare dentro di noi e rimuovere tutte le cose inutili (SPAM). Provare a fare pulizia interiore, liberarci da ciò che è "spazzatura" per fare spazio a un cuore purificato. È importante far emergere che nulla, nella tecnologia, viene realmente cestinato, ma diventa un continuo lavoro nel migliorare sé stessi e liberarsi delle nostre zavorre.

MATTINA

PRESENTAZIONE DEL CAMPO E SPIEGAZIONE DELLA STRUTTURA.

Per entrare pienamente nell’ambientazione, entrerà in scena **un soggetto, stile Steve Jobs**, Amministratore Delegato di PineApple, nota azienda di LikeVille che implementa ad ogni cittadino il sistema di popolarità che governa la città. Ai ragazzi farà un discorso motivazionale su quanto sia importante stare bene con tutti e fare il possibile per non accumulare valutazioni negative.

Vengono mostrati i diversi luoghi del campo e la loro funzione nell’ambientazione. Sarà inoltre presentato il **Ministero della Tecnologia (MiTe)** formato dagli educatori, che sovrintende tutto il sistema di popolarità e potrà porre *bonus* e *malus* alle persone secondo sua decisione insindacabile.

Viene spiegato il funzionamento del sistema dell’**indice POP** e a ciascuno viene affidato il suo raccoglitore.

Presentazione inno del campo: Amen di **F. Gabbani**. [scheda 1]

Si inizia il gioco di ruolo con la divisione delle aziende presenti sulla Mappa della città. Ogni Azienda tecnologica ha un suo **valore POP** che influisce sui membri delle squadre in parte fissa.

Questo valore può essere *a rendita giornaliera* (quindi dà diritto ogni giorno al bonus) o *alla conquista* (dà diritto al bonus solo al momento della conquista). [vedi cartoncini proprietà + mappa]

Le aziende verranno conquistate mediante il **gioco delle freccette**: ogni squadra potrà far giocare un numero limitato di persone. Le squadre valuteranno e decideranno quanti ragazzi schierare per ogni manche (su una manche si possono far giocare sia 1, sia 2, sia n. ragazzi fino all'esaurimento del numero limitato).

Tutti i giocatori tirano le freccette, se ci sono più giocatori di una squadra per manche si sommeranno i punteggi. Vince l'azienda e la sua rendita, la squadra che totalizza più punti nella manche (e gli vengono consegnate le azioni delle aziende)

[8 aziende da assegnare/12 giocatori utilizzabili a squadra con l'obbligo di far giocare almeno 1 volta tutti i componenti].

POMERIGGIO

Il tema della giornata è introdotto da un'edizione speciale **LikeNews** che narra l'evento che sconvolge la nostra città in questa giornata.

→ **Puoi trovare un esempio di notiziario al seguente link**
<http://bit.ly/2KZbYJi>

EVENTO!

un attacco hacker: **"I Bug-arozzi"** hanno rubato tutte le password dei profili personali e hanno modificato gli account dei ragazzi (preparare dei profili falsi ironici dei ragazzi, con fotomontaggi, e attitudini sbagliate).

Il **Ministero della tecnologia (MiTe)** annuncia di essere in grado di risolvere il problema grazie ad un ultimo ritrovato: l'**antivirus Flitti** che permette di tornare sé stessi.

ATTIVITÀ

prepariamo dei cartelloni con diverse categorie di immagini (animali, segnali stradali, fiori, colori, oggetti, ecc.). Ogni ragazzo sceglie le immagini (preparate in piccolo e adesive) che rappresentano i loro pregi e le incolla su una scheda di colore verde che rappresenta il loro *Profilo Personale*. [scheda 2]

La stessa cosa faranno individuando delle immagini che ben rappresentano le loro **zavorre** e le incolleranno su una scheda di colore rosso che rappresenta il loro *Cestino* (questa scheda potrà essere inserita nella preghiera con l'intento di affidare a Dio le proprie zavorre). [scheda 3]

Segue un momento di condivisione dei propri profili.

IL BLACK MIRROR

questo è un momento di introspezione personale di una mezz'oretta, in cui i ragazzi si confronteranno con loro stessi secondo una pista indicata dagli educatori [black mirror 1]

- A. Quanto pensi di conoscerti?**
- B. Di quali aspetti del tuo carattere sei fiero e quali cambieresti? Hai mai provato a farlo?**

IL CLOUD | SANTA MESSA DI APERTURA DEL CAMPO.

Il momento *penitenziale* viene sostituito dal seguente segno: i ragazzi, dopo aver piegato il proprio foglietto rosso, si dirigono processionalmente verso l'altare e metteranno dell'incenso all'interno. Il tutto sarà bruciato in un braciere.

Nella S. Messa ci fermeremo sulla figura di Simone, la sua apertura, o meno, i suoi "spam".

PREGHIERA DELLA SERA

Signore, aiutaci a conoscere noi stessi in profondità
evitando la superficialità e la leggerezza.
Aiutaci a non essere bloccati dalla paura o dalla nostra pigrizia.
Fa' che possiamo conoscere il progetto che tu hai su di noi
e che sappiamo assumerci tutte le nostra responsabilità
nell'attuarlo là dove tu vuoi,
nelle situazioni concrete della vita, in ogni momento della giornata.

Tieni lontana da noi l'indifferenza,
la preoccupazione egoistica del nostro oggi
e insegnaci a metterci in gioco investendo i talenti
che tu ci hai dato nella costruzione di una società nuova, di un futuro
migliore.

Aiutaci a saper valorizzare il tempo
come luogo di crescita nel dono di noi stessi.
Dacci il coraggio di essere protagonisti non spettatori passivi,
di vivere dentro la storia non in periferia,
di essere delle «motrici» non dei rimorchi.
Solo così la nostra vita sarà davvero «viva»
noi saremo tuoi collaboratori per un mondo migliore. Amen

2° GIORNO

LIKE

OBBIETTIVO DEL GIORNO

Sviluppare la capacità di gestire un dibattito e confronto, darsi lo spazio interiore anche per cambiare opinione su una questione. Avere la capacità di esprimere con coraggio anche delle opinioni scomode, che riguardano la propria fede.

EVENTO!

il notiziario dà notizia che il MiTe indaga su una associazione segreta di haters che ha come obiettivo quello di insultare in maniera immotivata e violenta tutti i membri del campo.

→ **Puoi trovare un esempio di notiziario al seguente link**
<http://bit.ly/2IPUyfl>

Chi sono gli "haters"? Chi naviga sul web e frequenta i social network si sarà imbattuto più di una volta nei cosiddetti "haters". Nascosti sotto i nickname più improbabili, questi utenti avvelenano le discussioni con i loro commenti improntati a un odio violento e immotivato. Non si tratta di qualche post particolarmente virulento, ma di un atteggiamento costante di disprezzo e provocazione, che inquina le discussioni on line.

Per creare questa situazione nel campo, la sera prima è importante **contattare privatamente un ragazzo per ogni squadra, chiedendogli di essere un haters**. Lui non dovrà dire a nessuno della sua condizione di haters e non dovrà conoscere neanche gli altri haters. Il suo compito sarà quello di raccogliere informazioni/foto/video imbarazzanti sugli altri ragazzi del campo, in maniera attenta e furba, e li invierà attraverso WhatsApp ad uno di noi educatori.

Nella mattinata sarà creato un gruppo WA con tutti i ragazzi del campo, dove gli educatori pubblicheranno i contenuti “offensivi” riguardo i membri del campo (facendo quindi anche da filtro naturalmente).

ATTENZIONE! (Verificare che ogni ragazzo sia fornito di telefono e di wa, altrimenti ricorrere all'utilizzo di un cartellone).

Questa situazione durerà per tutta la giornata, trovando una risoluzione solo nel pomeriggio.

ATTIVITÀ DELLA MATTINA

L'attività della mattina sarà incentrata sul mettere in gioco i ragazzi circa la loro capacità di discutere e di reggere un confronto.

Divisi in gruppetti, verranno proposte ai ragazzi delle notizie di cronaca o attualità (con un video, un articolo, ecc.).

Individuiamo 3 notizie.

Ogni ragazzo estrarrà da un sacchetto il ruolo che assumerà all'interno del dibattito che instaureremo. Si abbia cura di sottolineare di mantenere “segreto” il ruolo che viene estratto (sulla falsariga di *lupus in tabula*)

Ci sarà:

- il MODERATORE: colui che avrà il compito di conciliare le posizioni distanti
- il CRITICO: colui che si opporrà ad ogni opinione per il solo fatto di essere “un critico”
- l'ESPERTO: colui che farà valere la sua opinione più degli altri perché sostenuta da esperienze personali e/o conoscenze specifiche
- il semplice PARTECIPANTE AL DIBATTITO

Dopo i 2 dibattiti falsati (che possono durare dai 5 ai 10 minuti), proponiamo un dibattito libero senza che loro debbano interpretare un ruolo specifico ma dove possono portare semplicemente il loro punto di vista. Diamo la possibilità anche di votarsi la popolarità nella discussione libera.

È importante far emergere dall'attività quanto sia importante esprimere una propria opinione, anche se in controtendenza rispetto agli altri. Inoltre sottolineiamo come sia importante anche avere la predisposizione d'animo e lo spazio interiore per cambiare idea.

IL BLACK MIRROR

questo è un momento di introspezione personale di una mezz'oretta, in cui i ragazzi si confronteranno con loro stessi secondo una pista indicata dagli educatori. *[black mirror 2]*

- A. Quali sentimenti vivi quando vieni contraddetto in un dibattito?**
- B. Come ti poni verso un'opinione dominante?**
- C. Ti senti libero di cambiare idea quando è giusto farlo? O difendi a tutti i costi le tue opinioni?**

ATTIVITÀ DEL POMERIGGIO

Pensare ad una caccia al tesoro mirata a scoprire chi tra di loro è un "haters".

Alla fine del gioco sarà interessante fermarsi e raccogliere le risonanze circa i sentimenti provati in questa giornata, sia da parte degli haters sia da parte di chi ha subito offese o ridicolizzazioni.

IL CLOUD, ADORAZIONE EUCARISTICA

Ci concentreremo sul gesto coraggioso della donna.

Consegnare ai ragazzi un diagramma relazionale con loro al centro e diversi omini profilo vuoti. Per ciascuno di essi ci sarà lo spazio per indicare i frutti che quella relazione porta nella loro vita. *[scheda 4]*

L'assistente spirituale curerà il passaggio nel far capire che i frutti di quelle relazioni umane possono essere anche i frutti di una relazione con Dio e da questo far capire che l'amore di Dio passa attraverso l'amore ai/dei fratelli.

Viene esposto Gesù Eucarestia.

- viene ascoltata la canzone **“Luce - tramonti a Nord-Est”** di Elisa. Fornire ai ragazzi il testo con spazio per scrivere le loro riflessioni e inserire già qualche spunto offerto da noi educatori. [scheda 5]
- lasciare comunque Gesù esposto per un periodo prolungato, lasciando anche la libertà a ciascuno di ritagliarsi il tempo giusto di adorazione, senza obblighi.

PREGHIERA DELLA SERA

“Qualunque cosa che chiedete al Padre nel mio nome, vi sarà data. Chiedete e vi sarà dato; bussate e vi sarà aperto’. Ma con la fede. E questa è la nostra vittoria”.

“Chiediamo al Signore che la nostra preghiera sempre abbia quella radice di fede, nasca dalla fede in Lui.

La grazia della fede: è un dono la fede. Non si impara sui libri.

È un dono che ti dà il Signore, ma chiedilo: ‘Dammi la fede!’.

‘Credo, Signore!’ ha detto quell’uomo che chiedeva a Gesù di guarire suo figlio: ‘Credo Signore, aiuta la mia poca fede’. La preghiera con la fede... e venne guarito. Chiediamo al Signore la grazia di pregare con fede, di essere sicuri che ogni cosa che chiediamo a Lui ci sarà data, con quella sicurezza che ci dà la fede. E questa è la nostra vittoria: la nostra fede!”.

Papa Francesco

3° GIORNO

SELFIE

OBBIETTIVO DEL GIORNO

Pensare a tutte le volte che ci si spaccia per persone che non siamo, tutte le volte che assumiamo false identità per adattarci a contesti e discorsi diversi. Da ciò deriva il coraggio di “metterci la faccia”, ma la nostra faccia reale. Il nostro rappresentarci non è più vincolato ad un contesto ad un bisogno di autostima e del voler rappresentare un’altra persona. Riscopri la mia unicità e ne vado fiero.

EVENTO!

Oggi è indetta la giornata nazionale del SELFIE. Durante tutta la giornata è indetta una **gara di selfie “Selfie challenge”**. Saranno premiati:

- il selfie **più originale**
- il selfie **più autentico**
- premio speciale **“scusi lei?!”** ai passanti coinvolti in un selfie.

Per ogni premio valutare o un premio bonus di popolarità o di mettere in palio qualche azienda

→ **Puoi trovare un esempio di notiziario al seguente link**
<http://bit.ly/31EKNTl>

ATTIVITÀ DELLA GIORNATA

In questa giornata si potrebbe programmare un’uscita/passeggiata nella città in cui si risiede.

NOTTE.

“La notte dei desideri” - serata di contatto con la natura in cui vogliamo aiutare i ragazzi a capire che se saranno autentici avranno

maggior possibilità di realizzare i propri sogni. Cosa sono i sogni se non la piú profonda percezione di chi siamo veramente?

Mentre si guardano le stelle verranno fatte ascoltare le seguenti canzoni

- Meraviglioso (Negramaro)
- La notte dei desideri (Jovanotti)
- Piccola stella senza cielo (Ligabue)
- Stella gemella (Ramazzotti)
- Stella stai (Tozzi)
- Eppure sentire (Elisa)

PREGHIERA DELLA SERA

Fortunato chi non riesce a completare il proprio cammino,
perché non si accontenta del traguardo,
ma seguendo il suo istinto di pellegrino dell'assoluto,
lascia il sentiero da compiere e spinto dalla fame mai sazia,
si reca altrove,
sempre oltre,
verso il suo desiderio profondo, desiderio d'infinito.

E quando, pensoso, giungerà ai confini dell'aurora, troverà quella
Fonte che disseta senza esaurirsi, quel Dio che anima l'universo e
resta nascosto, nel suo mistero d'amore. E stupirà, nel vedere il
proprio nome scritto sul palmo della Sua mano.

4° GIORNO

SHARE

OBBIETTIVO DEL GIORNO

Condivido la mia vita partendo dalla consapevolezza che ciò che mi è dato non è mio. I miei talenti diventano dono prezioso per la vita degli altri che mi sono accanto. Decido di comunicare il bello che mi accade.

EVENTO!

Il venerdì nero di Pop street

Il tg dà notizia del crollo della borsa di Pop street e di tutte le quotazioni delle aziende tecnologiche di Likeville. Le aziende quindi interrompono l'erogazione dei loro bonus giornaliero. Il MiTe ha inoltre deciso che per salvaguardare i cittadini della città, viene bloccato il sistema di valutazione della popolarità. Tuttavia, in questa giornata, qualunque cosa faranno i ragazzi verrà tassata e dovranno pagare con parte della loro popolarità fino ad esaurimento. I ragazzi potranno donarsi tra di loro la popolarità.

L'obiettivo di fondo è **esasperare il clima** e portare i ragazzi a ribellarsi verso questo sistema di società. È bene anche esagerare nelle situazioni in cui chiedere le tasse per portare i ragazzi a rimanere "a secco" di popolarità.

➔ **Puoi trovare un esempio di notiziario al seguente link**
<http://bit.ly/2x0kVtN>

ATTIVITÀ DEL MATTINO

Attività a stand finalizzata ad aiutare i ragazzi nella costruzione del loro *Curriculum humani*, che conterrà tutti i loro carismi. Ogni stand è animato da 1/+ educatore/i ed è pensato nel far emergere, in diverse piccole attività, i diversi carismi di ogni ragazzo. Gli educatori avranno

non solo il compito di illustrare l'attività ma anche di agevolare il discernimento di ogni singolo ragazzo. [scheda 6]

Gli stand saranno centrati su:

- RUNTASTIC - capacità fisiche
creare un percorso Hebert in cui è possibile valutare diverse capacità (velocità, forza, coordinazione, resistenza, ecc.).
- PHOTOSHOP - capacità creative
fare un disegno utilizzando colla vinavil e sali colorati
- EMOJI - capacità emotive
sulla base di una traccia teatrale chiediamo ai ragazzi di immedesimarsi nelle emozioni di un personaggio
- TINDER - capacità relazionali
ogni ragazzo attribuirà ad ogni partecipante al campo una capacità relazionale tra quelle proposte (simpatia, autenticità, sensibilità, maturità, altruismo, coinvolgente, empatico).

Risonanza su ciò che è emerso nel curriculum.

IL BLACK MIRROR

questo è un momento di introspezione personale di una mezz'oretta, in cui i ragazzi si confronteranno con loro stessi secondo una pista indicata dagli educatori [black mirror 3]

- A. Sei in grado di riconoscere i talenti in chi ti è accanto? Riesci a comunicarglielo?**
- B. In te, pensi di avere qualche talento nascosto non riconosciuto dagli altri?**

ATTIVITÀ DEL POMERIGGIO

Visione della Puntata di **Black Mirror "Caduta Libera"** (3x01).

Segue cineforum e discoforum sull'Inno del campo.

IL CLOUD, S. MESSA DI CHIUSURA DEL CAMPO

Dio ama la tua identità. Ha un profumo che Dio vuole su di sé... come la donna. "Quello che io sono!".

Durante l'offertorio, lasciare il tempo ai ragazzi di **scrivere una preghiera di offerta di tutta la loro vita al Signore** e inserirla nella scatoletta (quella della popolarità) che sarà consegnata all'altare. Al termine della S. Messa ogni ragazzo si avvicinerà all'altare e sarà **unto con l'olio profumato** e gli verrà consegnata **una boccettina** di profumo.

La parte dell'icona biblica di riferimento sarà la risposta di Gesù e il profumo sprecato (vv. 44-50).

PREGHIERA DELLA SERA

Tardi ti ho amato,
bellezza così antica e così nuova,
tardi ti ho amato.
Tu eri dentro di me, e io fuori.
E là ti cercavo.
Deforme, mi gettavo
sulle belle forme delle tue creature.
Tu eri con me, ma io non ero con te.
Mi tenevano lontano da te
quelle creature che non esisterebbero
se non esistessero in te.
Mi hai chiamato,
e il tuo grido ha squarciato la mia sordità.
Hai mandato un baleno,
e il tuo splendore
ha dissipato la mia cecità.
Hai effuso il tuo profumo;
l'ho aspirato e ora anelo a te.
Ti ho gustato,
e ora ho fame e sete di te.
Mi hai toccato,
e ora ardo dal desiderio della tua pace.
S. Agostino, Confessioni 10.27.38

5° GIORNO

Verifica del campo. Prima in forma personale per riflettere su cosa il campo ha lasciato personalmente alla propria vita. Viene consegnata una scheda con qualche domanda... segue poi la condivisione in gruppo e la riflessione sugli aspetti logistici.

Domande verifica personale. *[scheda 7]*

- A. Con quale sensazioni sei salito sul pullman? Cosa ti porti a casa?
- B. Credi di esserti messo in gioco o hai giocato al risparmio?
- C. Quello che hai vissuto in questo campo (popolarità, social, valutazione) è davvero così distante dalla vita reale? Perché?
- D. Cambierà qualcosa in te e nel tuo modo di relazionarti (sia dentro che fuori i social) con gli altri, dopo questo campo?
- E. Cosa ha dato questo campo al tuo cammino di Fede? Al tuo rapporto con Dio?