



**Ufficio per l'Evangelizzazione  
e la Catechesi**

**DIOCESI di VICENZA**

**USCITE**  
**verso la professione**  
**di fede...**  
**per scoprirsi**  
**chi-amati**

## Introduzione

Il materiale delle USCITE che hai tra le mani è frutto di un lungo lavoro che vede collaborare educatori e varie persone impegnate nelle parrocchie e nelle associazioni per educare e accompagnare nel cammino di fede: educatori di ACR e AC Giovanissimi, catechisti, pastorale vocazionale, educatori del Seminario ... Un lavoro a più mani per mettere insieme sensibilità, metodologie, linguaggi e creatività.

La necessità di un lavoro comune nasce dal cammino della nostra diocesi di Vicenza che invita tutte le comunità a "Generare alla vita di fede" prendendosi cura del cammino delle famiglie, degli adulti e dei ragazzi. Iniziare alla vita cristiana è un cammino graduale e globale che domanda la collaborazione di tutti, non può essere delegato ad una sola persona.

Nel tempo della Mistagogia e della Professione personale di Fede (scopriremo insieme di cosa si tratta) la proposta delle USCITE vuole offrire l'occasione concreta per proporre alcuni momenti condivisi tra gruppi ed associazioni o tra annate di cammino in modo trasversale, per rendere visibile e operativa l'urgenza che sia una comunità parrocchiale, di unità pastorale o educativa a generare e ad accompagnare nella fede. Proporre un'Uscita non significa annullare le proposte specifiche e le differenti metodologie, ma mettere a servizio della comunità, dei ragazzi e dell'annuncio di fede di ciò che ciascuno ha ricevuto e può donare. Diventa indispensabili la formazione e la collaborazione.

In queste pagine troverai: una spiegazione essenziale della PROFESSIONE DI FEDE nel cammino dell'Iniziazione Cristiana; la presentazione della proposta USCITE; i 3 percorsi predisposti per l'anno; la presentazione di alcune esperienze forti nell'anno liturgico da cui poter prendere spunto e infine l'indice delle uscite che accompagnano il cammino (11-19 anni) dalla mistagogia alla PF (Professione di Fede).

### **La PF (Professione personale di Fede nella comunità)**

Dopo l'Iniziazione Cristiana che giunge a compimento con la mistagogia, il cammino di fede e la cura nell'accompagnamento della comunità per la vita cristiana non è concluso. La fede in Cristo, dono nel Battesimo, testimoniata da altri credenti, coltivata dalla vita parrocchiale diventa significativa nell'esistenza di ciascuno come perla preziosa. La fede ricevuta chiede d'essere espressa nella vita e nell'adesione in modo più consapevole progressivamente. Se per un credente adulto alcune scelte sono precise e determinanti, per un adolescente e per un giovane diventa indispensabile un percorso graduale e globale per vivere la fede. La scelta di fede da dono della famiglia nel Battesimo, sostenuto dalla comunità cristiana, diventa espressione di sé per un giovane che non si riconosce arrivato, ma pienamente in cammino. Il tempo delle PF è il momento in cui credere in Cristo segna scelte ordinarie e quotidiane, dopo che nella mistagogia si è riscoperto quanto celebrato.

Il luogo della Professione della Fede è la comunità cristiana: quella concreta della parrocchia e dell'unità pastorale nella quale si vive e il gruppo di giovani con i quali si è camminato. È in questa concreta famiglia di credenti che ciascuno progressivamente scopre il proprio posto e lo vive (dimensione vocazionale); esprime il proprio essere discepolo di Cristo nell'ordinario (dimensione testimoniale); annuncia con le parole e con la vita il proprio credo (dimensione missionaria ed evangelizzatrice) e celebra quanto Dio opera nella sua vita e nell'umanità (dimensione liturgica).

Dall'insieme del percorso si riconosce come Generare alla vita di fede non possa essere compito di alcuni, ma azione di Chiesa che accompagna ad assumere un'esistenza cristiana come credenti in Cristo nel mondo.

*Nel il tempo della preparazione della Professione di Fede segnaliamo l'opportunità di vivere alcune proposte già presenti in diocesi come le proposte del Seminario (es. il Gruppo Sentinelle); della "Comunità il mandorlo" (lectio divina e "Venite e vedrete"); della pastorale vocazionale e di Ora Decima con Incroci; gli ambienti e le proposte a Villa S. Carlo (momenti di ritiro, tempo di formazione, preghiera e fraternità); Esercizi spirituali vocazionali per giovani; "Quelli dell'ultimo ([www.quellidellultimo.it](http://www.quellidellultimo.it)); weekend di spiritualità, la veglia diocesana "Giovani chiamati a vegliare. Il cammino verso la professione di fede ha nell'esperienza associativa dello scoutismo (AGESCI e FSE) e dei giovanissimi e Movimento studenti di AC alcuni percorsi già sperimentati e disponibili presso i rispettivi referenti.*

## Presentazione della proposta delle USCITE

**COSA SONO?** Le USCITE sono state pensate per accompagnare il cammino della Mistagogia e della Professione di Fede (PF) nel percorso di iniziazione cristiana e per entrare a far parte della comunità. Queste uscite possono essere usate sia per l'esperienza di un'uscita sia per alcuni momenti d'incontro in parrocchia. Alcuni simboli inoltre accompagnano la proposta.

**PER CHI?** Si rivolgono a ragazzi dagli 11 ai 14 anni (tempo della Mistagogia) e dai 14 ai 19 anni per la professione personale di fede nella comunità cristiana.

Possono essere proposti a gruppi già costituiti, a ragazzi e ragazze che aderiscono all'iniziativa trasversale tra esperienze diverse (AC, SCOUT, gruppi parrocchiali) e a chi non partecipa a nessun gruppo.

**È** una proposta che deve accompagnare le domande: come coinvolgere chi non viene solitamente alle nostre iniziative?...; come far fare un'esperienza coinvolgente e stimolante della vita dei discepoli di Cristo? ...; cosa possiamo offrire a ragazzi e ragazze che stanno crescendo? ...

**NON È** una ricetta già pronta, ma chiede il coinvolgimento delle comunità, dei gruppi e di chi prepara ogni USCITA; non sostituisce il percorso associativo e parrocchiale.

Hanno collaborato nella preparazione dei materiali educatori di movimenti e associazioni per offrire una varietà di metodologie: ufficio catechistico, pastorale vocazionale, pastorale giovanile, AC, SCOUT, Seminario diocesano, CSI, NOI associazione ... un lavoro a più mani per offrire una traccia significativa del percorso.

**CONCRETAMENTE?** Per una buona realizzazione dell'uscita la parrocchia e l'unità pastorale dovranno confrontarsi con alcune parole chiave: ÉQUIPE un gruppo misto (associazioni, movimenti, gruppi ... un numero ristretto di persone) che ha la regia dell'intera proposta (non che fa tutto) per evitare l'improvvisazione. FORMAZIONE per conoscere il senso della proposta e far incontrare chi proviene da gruppi e associazioni diverse; una COMUNITÀ che si lascia coinvolgere, sia dagli organizzatori, sia dalle esperienze dell'uscita; SOSTENIBILE, non vuol essere "una cosa in più" da fare, ma un aiuto per creare ponti e collaborazioni tra le persone.

**CONTENUTO E TEMI:** il tempo della MISTAGOGIA vuole far vivere i sacramenti celebrati e far incontrare la comunità cristiana. I tre anni propongono un approfondimento eucaristico, penitenziale e sull'essere Chiesa e testimoni. Il cammino verso la Professione Personale di Fede offre, tra i 14 e 17 anni, un percorso vocazionale, sull'affettività-corporeità e sulla Chiesa. L'ultima tappa della PF mette a tema il senso del credere e il Credo. La Professione Personale di Fede prevede l'accompagnamento personale e la creazione di una "regola di vita" personale.

**COME ATTIVARE IL PERCORSO "USCITA"?** La parrocchia o l'unità pastorale interessata chiede il materiale all'Ufficio per l'Evangelizzazione e la Catechesi, prevede la formazione dell'équipe promotrice e un incontro formativo per conoscere LE USCITE. Chi sperimenta queste proposte potrà aiutare a migliorarla, a verificare le attività per aiutarci reciprocamente.

La **VERIFICA** è un punto essenziale della proposta.

## Per orientarci nelle USCITE

La metafora scelta per suddividere i vari momenti è quella dell'uscita in montagna. Troveremo dei simboli che ci permetteranno di orientarci all'interno della proposta. Sono gli ingredienti da non far mancare.



**APPROFONDIMENTO:** la torcia richiama la luce puntata su un aspetto particolare che si cerca di capire più da vicino.



**ATTIVITA':** fare qualcosa ci orienta, esattamente come nel cammino abbiamo bisogno di riferimenti e la carta geografica ci permette di muoverci con sicurezza.



**CINEMA:** la proposta di un film aiuta a tematizzare anche argomenti che sentiamo più difficili da affrontare, offre provocazioni alle quali non sempre pensiamo...



**GIOCO:** un'attività ludica che permetta di suscitare domande, curiosità nuove...sempre inerenti al tema della proposta. Il gioco è anche tempo di relazione da non far mancare!



**ICONA BIBLICA:** il riferimento di un brano biblico aiuta a comprendere meglio il tema affrontato.



**INCONTRO:** la dimensione relazionale è immancabile. Qui entra in gioco la comunità: testimonianze, esperienze e persone che incontrano i ragazzi ed i giovani, esprimono la vita... Sugeriamo di invitare persone concrete delle proprie comunità, di vivere la santa Messa della domenica, di coinvolgere le famiglie, di valorizzare ciò che già c'è.



**MUSICA:** perché con i giovani non può mancare.



**OBIETTIVO:** là dove si vuole arrivare con la proposta.



**PREGHIERA:** come il passo in montagna ci aiuta a salire verso la meta, così la preghiera ci spinge a guardare in alto verso Dio.



**REGOLA DI VITA:** darsi piccole indicazioni per la vita diventa uno stile di orientamento, una bussola per la vita. E' bene confrontare i passi concreti da vivere con qualcuno di fiducia.

## USCITE VERSO LA PROFESSIONE DI FEDE... CHI SONO IO?



**Obiettivo:** La vocazione, cioè Dio che ci chiama per nome, perché vuole conoscerci, ci ama e ci accetta per quello che siamo. Cominciamo a conoscerci perché la nostra vita sta cambiando e crescendo.



**Icona biblica:** il nome nuovo che Gesù dà a Pietro



**Attività: Conoscersi, chi voglio essere.... GIOCO INDOVINA CHI:**



**Materiale per il gioco:** carta e penna

**Obiettivi:** Conoscersi, prestare attenzione all'altro.

**Svolgimento:** si dividono i ragazzi in due squadre o più se sono molti.

Si sceglie un ragazzo per squadra (il caposquadra) che dovrà scrivere su un foglio (nascondendolo) il nome di uno dei componenti della squadra avversaria.

Ogni caposquadra, iniziando a porre delle domande all'avversario, le cui uniche risposte possono essere sì o no (ha i capelli biondi? no. Ha gli occhiali? Sì...) e scarcerà man mano i componenti della squadra (i componenti si accovacceranno a terra) che non corrispondono alle caratteristiche richieste.

Al termine della manche i capisquadra possono essere sostituiti.

**Vince** il caposquadra che riuscirà a indovinare, attraverso le varie eliminazioni, il nome del componente della squadra scritto sul foglio dal caposquadra avversario.



**Disegnarsi su un foglio con degli ingredienti:**

**Materiale:** un foglio di carta A3, della colla, farina gialla, caffè, farina bianca, sale grosso, cannella, chiodi di garofano o qualche altro ingrediente....



**Obiettivi:** Rappresentare se stessi, raccontarsi agli altri; conoscersi.

**Svolgimento:** si consegnano ai ragazzi il foglio di carta e si dividono gli ingredienti per tavole.

Usando i vari ingredienti i ragazzi cercano di rappresentare se stessi componendo il proprio volto.

Possano utilizzare qualsiasi spezia o altro elemento per descriversi. Il lavoro va fatto personalmente.

Alla fine i ragazzi presenteranno il loro volto e spiegheranno hanno scelto di rappresentarsi in quel modo e perché hanno scelto quegli ingredienti per descriversi (per il profumo, per il colore, per il sapore, ecc...).



**Film consigliato da vedere:** I CROODS



**Discussione sul film:** soffermarsi sulla figura della ragazza; considerare la sua apertura, il suo desiderio di conoscere e di rischiare per scoprire e conoscere il mondo che le sta attorno.

I suoi genitori continuano, invece, a trattenerla a casa, a proteggerla, a proibirle di uscire, ad allontanarsi perché hanno paura del mondo circostante.

La ragazza non vuole rimanere rinchiusa dentro alle mura della sua abitazione, ripiegata su se stessa, ma mettersi in gioco, conoscere altre persone e non restare per sempre a casa.



### **Anche l'ingrediente segreto del Kung Fu Panda** ci può aiutare a

riflettere per capire che quando il panda, di nome Po, apre la pergamena "santa" dorata e vede la propria immagine riflessa, rimane perplesso perché pensava di trovare delle risposte. Grazie al dialogo con suo padre, l'anatra che vende spaghetti, gli fa capire che l'ingrediente segreto dei suoi piatti di spaghetti non c'è. Quello che fa la differenza non è altro che se stessi. Il panda capisce che può diventare il guerriero dragone se crederà nelle sue capacità e potenzialità. Ognuno di noi può realizzare quello che sogna, ma ciò può avvenire se ci mettiamo in gioco, conosciamo noi stessi, le nostre ricchezze o fatiche; l'importante è crederci e non gettare la spugna alla prima difficoltà.



### **Dal film Una settimana da Dio** (Dio ci vuole per quello che siamo)

Si può far vedere la parte o lo spezzone dove il protagonista Jim Carrey dialoga con Dio. In questo incontro si coglie che, pur avendo i super poteri Jim, non riesce a convincere chi ama a sceglierlo, ma verrà accettato solo quando avrà il coraggio di essere se stesso, di non barare più mascherandosi e facendo vedere chi non è.



1. Un aiuto può essere **l'ascolto della canzone** di J AX la bicicletta (Love my bike)



2. **Altra canzone da usare con il video:** Ragazzo inadeguato di Max Pezzali da commentare insieme ai ragazzi. Cosa vuol dire essere inadeguato?



3. **Attività:** ascoltare e commentare il testo della canzone JE VOLE del film La famiglia Belieur.



4. Un altro contributo che si può usare è il **discorso che Roberto Baggio** ha fatto ai giovani durante il Festival di Sanremo. Egli si rivolge ai ragazzi raccontando la sua esperienza di vita, i suoi errori e anche le sue gioie.



## **MOMENTO DI PREGHIERA:**

### **Un Deserto con cena povera:**

**L'icona biblica:** le tentazioni di Gesù. Riflettere su quelle tentazioni, a partire dalla figura di Gesù, che ci portano a svenderci, ad accontentarci di essere quello che un'altra persona ci ha chiesto, di aver paura di rischiare nell'essere noi stessi.

**Materiale:** un lumino, un pezzo di pane e una traccia per la riflessione. Il **poco pane** rappresenta l'essenzialità che ci serve, che ci aiuta a non essere catturati da altro.

Si consegna la traccia ai ragazzi e il poco cibo e poi ognuno è invitato a rimanere da solo meditando sulla traccia che gli è stata data.

Alla fine ci si può trovare tutti assieme e condividere quanto si è meditato personalmente.

## USCITE VERSO LA PROFESSIONE DI FEDE... CUM PANIS



**Obiettivo** la diversità, l'amicizia e la fratellanza, perdono e accettarsi



**Icona biblica: chiamata dei discepoli**, la diversità e l'originalità.



**Attività 1:** impastare il pane.

**Materiale:** ricetta da dare ai ragazzi, farina, lievito, sale, olio, acqua, bacinelle, bilancia.

**Svolgimento:** si spiega ai ragazzi come fare il pane, il mescolare insieme gli ingredienti. Si consegna la ricetta e poi singolarmente peseranno gli ingredienti e poi impasteranno il tutto.

Alla fine daranno la forma che credono al loro pane.

È importante che ognuno impari a impastare senza che qualcuno faccia il lavoro al suo posto.

Alla fine discutere sulla fatica o meno di amalgamare gli ingredienti; sull'importanza della giusta quantità di ogni elemento. Cosa vuol dire amalgamare?



Un'altra **attività:** **condividere la merenda o la cena.**



Altra **attività:** **lavoro sui nodi.**

Ad ogni nodo (piano, galera, rete...) corrisponde un tipo di legame, una relazione, un modo di stare con gli altri. Cfr allegato sui nodi.



Un'altra **attività** può essere **invitare una persona/e della parrocchia che sta svolgendo un servizio nella mensa caritas** (o invitare qualcuno che fa servizio in caritas). Dialogare e farsi raccontare da loro cosa vuol dire dar da mangiare a queste persone che vivono per strada, avvicinarli, conoscerli e accoglierli senza rimanere chiusi nei pregiudizi.



Un'altra **esperienza da vivere** è andare **in caritas e preparare o servire una cena** per chi è senza dimora. Preparare questo momento con un incontro, magari risparmiando qualche soldino personalmente per comperare ciò che serve per la cena.



**Incontrare una casa famiglia**, cioè chi ha scelto di aprire la propria casa e accogliere chi è più sfortunato, chi è povero o è in difficoltà. Perché questa scelta? Da cosa è nata?



### MOMENTO DI PREGHIERA:

Proponiamo una **adorazione eucaristica** attorno al Pane di vita. Ci si sofferma a riflettere sul pane, elemento che Dio ha scelto come segno della sua presenza. Il pane è l'alimento base per tutti gli uomini. A nessuno è negato un pezzo di pane. Fare il pane richiama ad una attività vitale perché il pane rappresenta tutto ciò che ci serve per vivere, per nutrirci. E' un lavoro umile ma essenziale e alle volte non ci facciamo caso. Ecco perché il Signore ha scelto un elemento semplice e feriale per dirci che l'incontro con lui è proprio vitale, come lo è il pane appunto...

## USCITE VERSO LA PROFESSIONE DI FEDE... PRENDI POSIZIONE



**Obiettivo:** prendi posizione contro il male; impara a metterti in gioco, a rischiare. Siamo persone inserite nella società; le nostre scelte condizionano anche gli altri.



**Icona biblica:** Pietro e il canto del gallo



**Gioco del Twist**, quello con i cerchi colorati dove ognuno deve tenere una posizione. Si può riflettere sulle posizioni che si deve tenere, da quelle più facili a quelle più difficili. Prendo posizione anche se è scomoda, non molliamo anche se costa fatica.



### Giocatori

Per un corretto svolgimento del gioco sono necessari due o più giocatori.

**Svolgimento:** il giocatore fa ruotare la freccia posta sul cartoncino che indicherà il colore di un cerchio e quale parte del corpo (mano, gamba sinistra, braccio destro) vi deve appoggiare il giocatore di turno. Durante la partita i giocatori si troveranno in posizioni sempre più aggrovigliate e meno agevoli tanto che ci si ritroverà a perdere l'equilibrio prima o poi, e chi toccherà il tappeto con una qualsiasi altra parte del corpo verrà eliminato dal gioco. L'ultimo giocatore a rimanere in partita sarà il vincitore.



### Gioco del consiglio Comunale:

#### ATTIVITA' CONSIGLIO COMUNALE

L'attività consiste nel mettere a confronto i ragazzi, simulando una situazione realistica, ma immaginaria.

I ragazzi dovranno pertanto assumere delle posizioni prestabilite dai ruoli e cercare di difenderle per risolvere i problemi etici, economici e sociali che ci sono dietro a una scelta. I ragazzi difenderanno con cura la posizione sulla quale non sono d'accordo, ma si impegneranno a dare delle giuste motivazioni alla loro causa.



### OBIETTIVI:

l'intervento vuole mettere i ragazzi di fronte ai problemi; confrontarsi tra le varie posizioni e argomentare il proprio perché. Se si deve discutere su un argomento che non ci interessa, ma siamo dalla parte della difesa, come ci comportiamo? Ce ne fregiamo? Difendiamo solo quanto ci fa comodo? O cerchiamo di ragionare informandoci per diventare parte attiva?

Avere la capacità di comunicare le proprie idee, esponendo il proprio punto di vista. Analizzare i problemi e valutare cosa fare.

### SVOLGIMENTO:

L'attività prevede tre momenti:

- 1 presentazione e preparazione iniziale
- 2 simulazione-svolgimento assemblea
- 3 resoconto finale e discussione



### Primo momento

Si presenta l'attività illustrandone gli obiettivi

Si descrive l'ambientazione e lo scopo del gioco (approvare o respingere la richiesta di ....)

Sono assegnati i ruoli ai ragazzi. (sotto ci sono delle proposte di ruolo). Si possono modificare mantenendo solo il RUOLO sindaco e poi dividendo i ragazzi in due gruppi: quelli che sono a favore e quelli che sostengono il contrario. Così si semplifica:

<b>RUOLI</b>	<b>NOME STUDENTE</b>	<b>IMPORTANZA RUOLO</b>
SINDACO Direttore della filiale di cassa rurale locale		FONDAMENTALE
ASSESSORE AMBIENTE E TURISMO Proprietario di due agritur nella zona		FONDAMENTALE
ASSESSORE AGRICOLTURA E INDUSTRIA Imprenditore agricolo e presidente di Vallefrutta		FONDAMENTALE
ASSESSORE CULTURA E ISTRUZIONE Ex preside di istituto agrario in pensione		FONDAMENTALE
ASSESSORE AFFARI E FINANZA Ragioniere e dipendente di Coop. Agr.Bio.		FONDAMENTALE
ASSESSORE SALUTE Medico e membro associazione medici per l'Africa		FONDAMENTALE
CONSIGLIERE COMUNALE OPPOSIZIONE Agricoltore e apicoltore		FONDAMENTALE
CONSIGLIERE COMUNALE OPPOSIZIONE Insegnante scienze di scuola media e attivista wwf		FONDAMENTALE

Assicurarsi che ogni ragazzo si immedesima nel personaggio e non si faccia influenzare dalle opinioni altrui. Si spiega l'argomento sul quale si dovrà dibattere:

Ad esempio:

L'Istituto di ricerca scientifica e tecnologica di Trento in collaborazione con l'Università di Milano sta svolgendo alcune ricerche di ingegneria genetica agroalimentare.

La ricerca genetica ed è indirizzata alla difesa del melo dall'attacco di alcuni parassiti.

L'istituto di ricerca ha chiesto la collaborazione del consorzio ortofrutticolo Vallefrutta per sperimentare in campo i prodotti della ricerca.

Il consorzio Vallefrutta che ha sede in un piccolo comune del Trentino chiede la collaborazione dei suoi soci per utilizzare i terreni per la sperimentazione. Quasi tutti i soci accettano subito la proposta di partecipare al progetto, solo alcuni sono ancora incerti e vogliono ulteriori chiarimenti per concedere l'utilizzo dei loro campi.

Il direttore del consorzio è membro del consiglio comunale e chiede di utilizzare per la ricerca anche alcuni terreni comunali agricoli per i quali è scaduta la concessione.

Nel territorio comunale è presente un gran numero di imprenditori agricoli appartenenti al consorzio Vallefrutta, ma sul territorio sono presenti anche diverse piccole cooperative agricole per la produzione di frutta biologica.

Il comune è situato in una zona prevalentemente pianeggiante e collinare quasi totalmente dedicata all'agricoltura con particolare diffusione di meleti e vigneti; una piccola parte del territorio è montano e boschivo.

Il comune fonda pertanto il suo benessere proprio sulla produzione agricola e zootecnica con particolare attenzione ai prodotti tipici locali: non si è ancora pronunciato riguardo agli OGM.

Il sindaco, visti i malumori delle aziende biologiche, decide di convocare un'udienza pubblica per definire la posizione rispetto agli OGM e decidere eventualmente se dare la concessione dei campi per la sperimentazione all'istituto di ricerca.

## **2)Controllo della patulina nei frutti destinati alla trasformazione industriale**

La ricerca prevede l'utilizzo di piante geneticamente modificate da innesto con l'inserimento del gene batterico per la sintesi della chitinasi (un enzima in grado di attaccare la parete dei miceti, e in particolare delle muffe, che si sviluppano sui frutti in caso di stoccaggi prolungati e che producono una tossina chiamata patulina per la quale sono previsti dei limiti di legge molto rigidi in tutti i prodotti di trasformazione derivati dalle mele).

La ricerca prevede quindi la sperimentazione in campo di piante di melo geneticamente modificate su portainnesti tradizionali.

I prodotti ottenuti dalle piante fino alla fine degli studi e fino alla verifica della sicurezza per il consumo umano, saranno utilizzati per produrre biocombustibile (biogas e bioetanolo) da mettere a disposizione delle aziende agro-alimentari locali.

### **Valutazione dei rischi delle piante transgeniche:**

Per entrambe le ricerche è previsto un protocollo di analisi, valutazione e gestione dei rischi suddiviso in tre livelli:

- a) Comportamento delle piante per verificare la possibilità che la pianta geneticamente modificata diventi un infestante o che rechi danno ad altri organismi dell'ambiente. Si effettueranno controlli di tossicità su diversi animali da laboratorio (cavie, conigli, uccelli) e verranno monitorate diverse specie animali selvatiche presenti sul territorio (api, formiche, volpi, scoiattoli ecc.).

### ***Mozioni possibili per la sperimentazione di OGM sul territorio comunale***

**SI:** alla sperimentazione di OGM in campo agroalimentare

- perché vi potrebbero essere ampi vantaggi per il territorio e incentivi economici per gli agricoltori che hanno deciso di attuare la sperimentazione
- se sono dimostrate e mantenute le precauzioni necessarie al loro utilizzo (distanze buffer dalle altre colture, un comitato esterno di sorveglianza in grado di monitorare la coesistenza ed eventuali rimborsi in caso di danni)
- se... (indicare altre condizioni da porre alla sperimentazione)

**NO** alla sperimentazione di OGM in campo agroalimentare

- perché si ritiene troppo pericolosa una sperimentazione di questo tipo
- perché il territorio comunale è prevalentemente coltivato con metodi biologici che potrebbero essere "contaminati" da tali organismi
- perché... (esporre altre motivazioni per vietare la sperimentazione)

Ora si discute divisi tra chi sostiene la possibilità della sperimentazione e chi è contrario a questo esperimento, perché potrebbe essere dannoso.

### ***SVOLGIMENTO DELLA DISCUSSIONE:***

Il sindaco:

Introduce con un intervento di massimo 5 minuti i problemi da affrontare nell'udienza.

Dai la parola a un esperto, scelto tra i personaggi della simulazione (ricercatori, consiglieri, portavoce di associazioni, etc. ...). Ogni esperto parlerà per un massimo di 5 minuti presentando il suo progetto.

Seguono alcuni minuti di discussione per porre domande e fare osservazioni all'esperto.

Il sindaco apre la discussione e cerca di far parlare le varie parti, coloro che sono favorevoli e i contrari al progetto. Ognuno deve portare le motivazioni che ritiene importanti per sostenere la sua tesi.

Alla fine si arriva alla votazione finale dove si sceglie cosa fare: progetto sì o progetto no!

### ***DISCUSSIONE CONCLUSIVA:***

Alla fine dopo aver votato e quindi scelto cosa fare del progetto si cerca di verificare come è andata a discussione guidati da queste domande:

Qual è la tua reale opinione sull'argomento discusso?

In che modo differisce da quella del personaggio che hai interpretato?

Hai riscontrato delle difficoltà a interpretare il ruolo che ti è stato affidato, oppure nel prendere decisioni?



**Ascolto della canzone** di Luca Bassanesi C'E' UN MONDO CHE SI MUOVE



**Gioco dei lupi e contadini:** alla scoperta dei vari ruoli che uno assume o nasconde

### Lupi nel villaggio

*Gioco di comitato per almeno 8 giocatori e un narratore. Durata 25 minuti con 10 giocatori indisciplinati, 40 minuti con 26 giocatori disciplinati.*

#### Descrizione veloce del gioco

Lupi nel villaggio è un gioco veloce ad eliminazione per un gran numero di giocatori. Il gioco si svolge con un'alternanza di due fasi: durante la notte i lupi, alcuni giocatori a cui è stato segretamente assegnato questo ruolo, uccidono segretamente alcuni giocatori contadini; durante il giorno tutti prendono atto dei morti e cercano di scoprire chi siano i lupi con una discussione accesa, fino alla votazione finale in cui condannano a morte alcuni giocatori sospetti. Il gioco è condito da parecchi altri ruoli segreti che danno ad alcuni giocatori contadini dei poteri speciali per tentare di scoprire i lupi o per difendere altri abitanti; meno ruoli si inseriscono, più semplice e veloce risulterà il gioco.



#### Premessa

Siete in Germania nel 1438 nel piccolo villaggio di Gaiendorf nella Selva Nera. Nevica e nessuno può abbandonare né raggiungere il villaggio. Da qualche tempo ogni notte alcuni abitanti del villaggio vengono trovati uccisi, con il corpo dilaniato da artigli. Subito si sospetta la presenza di lupi mannari che si nascondono sotto le false spoglie di innocui contadini. Il villaggio, nella sua lungimiranza, prende una saggia decisione: ogni sera, sulla base di un regolare processo con prove inoppugnabili e democratica elezione, verranno messi al rogo alcuni abitanti nella certezza che si tratti di lupi mannari. Ogni notte i lupi mannari si trasformano e uccidono un umano a testa nel tentativo di sterminare il villaggio.

In questo villaggio vi sono alcuni abitanti particolari:

- uno o più **lupi mannari**, normali contadini che ogni notte si trasformano e uccidono un umano,
  - due o più **guardie**, che hanno l'unico vantaggio che si conoscono tra loro abitando assieme in caserma,
  - un **veggente**, che ogni notte chiede alla propria palla di cristallo se un abitante è lupo,
  - un **medium**, che ogni notte parla con lo spirito degli abitanti bruciati e scopre chi era lupo,
  - un **guaritore**, che una volta nella vita può usare i propri poteri per riportare in vita un abitante appena morto non bruciato,
  - un **druido**, che con le proprie erbe antilicantropi ogni sera protegge la casa di un altro abitante.
- Altri abitanti particolari raramente presenti:
- un **vampiro**, che ogni notte innocuamente succhia sangue da un abitante ma, preoccupato per lo sterminio del suo cibo, se trova un lupo lo riconosce dal sapore del sangue, va in frenesia e lo uccide,
  - un **figlio dei lupi**, normale contadino che se ucciso dai lupi resta in vita e diventa lupo la notte successiva,

- lo **scemo del villaggio**, normale contadino affetto da demenza precoce che ha capito tutto ma non riesce a ricordare,
- un **ficcanaso**, malato d'insonnia e non si fa i fatti propri rischiando la vita;
- una **meretrice**, donna di malaffare che reca scompiglio nel villaggio distogliendo gli abitanti dalle proprie usuali attività notturne e trascinandoli con sé verso il proprio destino,
- un **prete** che ogni domenica rivelandosi può far bruciare un altro abitante a sua scelta a patto che non sia egli stesso sul rogo e che non sia mai stato morso dal vampiro,
- un **becchino**, che all'alba scopre la professione dei morti notturni,
- due **amanti**, un normale contadino e un altro personaggio votati segretamente al suicidio in caso di morte dell'altro amato,
- un **ficcanaso**, che ogni notte segue un abitante e se costui è ucciso dai lupi o morso dal vampiro o giace con la meretrice scoprirà la loro identità; ma se segue un lupo o un vampiro è ucciso a sua volta.

Gli altri abitanti, compresi lupi e figlio dei lupi, svolgono tutti la professione di **contadino**. L'abitante vivo più anziano è, in certe epoche, anche il **decano** o la **vecchiaccia** del villaggio, con il compito di guidarne le attività diurne fino alla salvezza. In altre epoche viene eletto il **sindaco**, con il compito di dirimere importanti questioni.

Purtroppo essendo il villaggio tedesco gli abitanti parlano pochissimo e quindi nessuno sa che professione facciano gli altri. Tutti millantano di essere contadini per ragioni fiscali.

### Preparazione

I giocatori si posizionano in cerchio in modo da vedersi tutti in faccia. Il narratore distribuisce delle carte con i personaggi; solitamente è bene che il 30% siano contadini umani e non è indispensabile, anzi per gruppi piccoli o narratori inesperti è sconsigliato, utilizzare tutti i ruoli. Per 10 giocatori la distribuzione ideale è 2 lupi, 2 guardie, 1 veggente, 1 medium; per 25 giocatori è stata collaudata 3 lupi, 1 figlio dei lupi, 4 guardie, 1 veggente, 1 medium, 1 druido, 1 guaritore, 1 vampiro, 1 prete, 1 becchino, 1 ficcanaso, 1 amante. I ruoli non utilizzati non vengono nemmeno chiamati durante la notte. Le carte vengono tenute segrete, anche post mortem quando vengono restituite al narratore.

### Prima notte

La prima notte è particolare in quanto serve solo per conoscere i ruoli segreti e non vi sono vittime. È bene che il narratore si segni su una lista speciale i giocatori che svolgono le professioni qui indicate, in quanto influenzano altri personaggi.

- È la notte del giorno della settimana in cui si sta effettivamente giocando. Tutti chiudono gli occhi.
- Il narratore fa aprire gli occhi alle **guardie**, così si possono riconoscere.
- Il narratore fa aprire gli occhi all'**amante**, che sceglie il suo compagno, necessariamente di sesso opposto. Il narratore annota chi siano i due amanti e tocca il prescelto che diventa l'altro amante, facendogli aprire gli occhi per il riconoscimento reciproco e dandogli una seconda carta. Il secondo amante mantiene anche i propri poteri originali.
- Il narratore fa aprire gli occhi ai **lupi**, così si possono riconoscere. Il narratore annota chi siano i lupi.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **figlio dei lupi**, così lo riconosce. Il narratore annota chi sia il figlio dei lupi.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **prete**, così lo riconosce. Il narratore annota chi sia il prete.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **vampiro**, così lo riconosce. Il narratore annota chi sia il vampiro.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **veggente** e gli chiede di indicare un abitante e con un cenno del capo gli dice se è lupo.
- Il narratore fa alzare la mano ai contadini. Il narratore fa aprire gli occhi allo **scemo del villaggio** che così vede chi sono i contadini per poco tempo.

- È mattino. Tutti aprono gli occhi.

### *Fase diurna – versione veloce e semplificata (turno singolo)*

Il narratore comunica chi è morto durante la notte; se è morto il **becchino** comunicherà che i cadaveri giacciono insepolti. Il narratore nomina **decano** o **vecchiaccia** il giocatore più anziano. Se ci sono 5 o meno abitanti vivi, la carica di sindaco decade automaticamente; altrimenti se la carica di sindaco è vacante, il narratore fa eleggere un **sindaco** a turno singolo cominciando dal **decano**, che in caso di parità in questa elezione decide tra i parimerito.

Durante il primo giorno, o se non ci sono stati morti notturni, non c'è alcun rogo e la fase diurna termina qui, a meno dell'intervento del prete.

Durante le esequie dei morti inizia il dibattito con vicendevoli accuse e persone che millantano di svolgere professioni e si accusano senza alcuna prova. Ad un certo punto il decano sentenzia che è ora di iniziare le votazioni. Cominciando dal sindaco (o dal decano se manca il sindaco) e andando in senso orario uno ad uno i giocatori vivi dicono per chi votano e i votati devono indicare con le dita quanti voti hanno preso. Durante le votazioni è vietata la propaganda elettorale. Un numero di abitanti, che abbiano preso almeno un voto, pari ai morti notturni, sono condannati al rogo. Se vi sono dei parimerito agli ultimi posti utili, il sindaco decide chi viene condannato (se il sindaco manca o se è tra i condannati, costoro sono automaticamente salvi e ci saranno meno bruciati del previsto)..

Immediatamente prima del rogo, con i condannati che si lamentano e lanciano impropri, il **prete** vivo, se non è condannato e se è domenica, può aggiungere un secondo condannato a sua scelta; se è stato morso dal **vampiro** in precedenza il narratore gli rivela che la sua autorità non verrà rispettata.

Fatto questo non c'è più speranza e i condannati vengono bruciati. Se viene bruciato il **vampiro**, tutto il villaggio sentirà un insolito fetore.

### *Fase diurna – versione completa (doppio turno)*

Il narratore comunica chi è morto durante la notte; se è morto il **becchino** comunicherà che i cadaveri giacciono insepolti. Il narratore nomina **decano** o **vecchiaccia** il giocatore più anziano. Se ci sono 5 o meno abitanti vivi, la carica di sindaco decade automaticamente; altrimenti se la carica di sindaco è vacante, il narratore fa eleggere un **sindaco** a turno singolo cominciando dal **decano**, che in caso di parità in questa elezione decide tra i parimerito.

Durante il primo giorno, o se non ci sono stati morti notturni, non c'è alcun rogo e la fase diurna termina qui, a meno dell'intervento del prete.

Durante le esequie dei morti inizia il dibattito con vicendevoli accuse e persone che millantano di svolgere professioni e si accusano senza alcuna prova. Ad un certo punto il decano sentenzia che è ora di iniziare le votazioni. Cominciando dal sindaco (o dal decano se manca il sindaco) e andando in senso orario uno ad uno i giocatori vivi dicono per chi votano e i votati devono indicare con le dita quanti voti hanno preso. Durante le votazioni è vietata la propaganda elettorale. Il sindaco (ma mai il decano) conclude le votazioni esprimendo un suo secondo voto, non necessariamente uguale al precedente. Un numero di abitanti, che abbiano preso almeno un voto, pari ai morti notturni più uno (o anche di più, in caso di parità per l'ultimo posto utile), sono impalati e vanno al ballottaggio, dove loro non hanno più diritto di voto.



Prima del ballottaggio gli impalati possono tentare l'ultima disperata appello per la loro salvezza. Un numero di impalati pari ai morti notturni viene condannato al rogo (o pari agli impalati meno uno nel caso gli impalati siano meno dei morti notturni); in caso di parità sull'ultimo posto utile per la salvezza, il sindaco decide liberamente quali e quanti condannarne (se il sindaco manca o se è impalato, costoro sono automaticamente salvi e ci saranno meno bruciati del previsto).

Immediatamente prima del rogo, con i condannati che si lamentano e lanciano impropri, il **prete** vivo, se non è condannato e se è domenica, può aggiungere un secondo condannato a sua scelta; se è stato morso dal **vampiro** in precedenza il narratore gli rivela che la sua autorità non verrà rispettata.

Fatto questo non c'è più speranza e i condannati vengono bruciati. Se viene bruciato il **vampiro**, tutto il villaggio sentirà un insolito fetore.

- Esempio: 2 morti notturni e 10 abitanti rimasti. A prende 5 voti, B, C, D 2 voti. Impalati A, B, C e D. Al ballottaggio A prende 3 voti, B 2 voti, C 1 voto e D nessuno. A e B vengono condannati, C e D salvi agli ultimi due posti.
- Esempio: 2 morti notturni e 10 abitanti rimasti. A prende 4 voti, B, C 3 voti, D 1 voto. Impalati A, B e C. Al ballottaggio A prende 2 voti, B 3 voti e C 2 voti. B viene condannato, A e C nelle mani del sindaco che può salvarli entrambi, condannarne uno a sua scelta o condannarli entrambi. Se il sindaco non c'è o se è A, B o C, allora A e C sono salvi.
- Esempio: 4 morti notturni e 8 abitanti rimasti. A, B, C prendono 3 voti, gli altri nessun voto. Impalati A, B e C. Al ballottaggio A prende 2 voti, B 2 e C 1. A e B sono condannati. C è salvo anche se i morti bruciati sarebbero dovuti essere 4, in quanto gli impalati erano meno dei morti notturni e dal ballottaggio se ne deve salvare sempre almeno uno, a meno di interventi del sindaco.

### **Fase notturna**

È bene che il narratore abbia sotto mano l'elenco delle professioni particolari segnate la prima notte, e tenga un elenco istante per istante dei morti notturni.

- È sera. Tutti i vivi chiudono gli occhi.
- Il narratore fa aprire gli occhi alla **meretrice** viva e le chiede chi si porterà a casa quella notte, il **cliente**, e si annota il giocatore cliente che deve essere in primis di sesso opposto se possibile e in secundis diverso dai precedenti se possibile. Il cliente non agisce quella notte (riceverà dal narratore un gesto esplicativo se viene chiamato ad aprire gli occhi), ma è legato alla meretrice ai fini del gioco e chiunque si reca a casa sua (vampiro, lupo, ficcanaso) riceve l'informazione che il giocatore è occupato altrove sempre tramite gesto inequivocabile. Se la meretrice viene morsa da un lupo e la sua casa non è protetta dal druido o se è morsa dal vampiro o se è seguita dal ficcanaso, viene morso o seguito anche il cliente.
- Se un **amante** è morto sul rogo il giorno prima, il narratore inserisce l'altro nella lista dei morti, a meno che non sia il cliente, nel qual caso continuerà però a riprovare il suicidio ogni notte, o che non sia il vampiro che non può suicidarsi. Dovesse salvarsi dal suicidio per altre cause (ad esempio causa guaritore), non tenterà più.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **medium** vivo e, indicando uno ad uno i bruciati della sera prima, gli fornisce con un cenno del capo l'informazione se è lupo.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **figlio dei lupi** vivo e gli comunica se è diventato lupo.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **druido** vivo e gli chiede di indicare la casa di quale altro abitante vuole proteggere dall'attacco diretto dei lupi. Il narratore annota chi è il protetto.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **ficcanaso** vivo e gli chiede di indicare quale altro abitante vuole seguire. Il narratore annota chi è seguito. Il narratore segna il ficcanaso tra i morti se ha deciso di seguire il vampiro o un lupo, anche se la casa del ficcanaso era protetta dal druido.

- Il narratore fa aprire gli occhi al **vampiro** vivo e gli chiede da chi si vuole nutrire. Se si nutre da un lupo, il narratore segna il lupo tra i morti anche se la casa del lupo era protetta dal druido. Se si nutre dal prete, il narratore cancella il prete dalla propria lista speciale per indicare che ha perso i poteri.
- Il narratore fa aprire gli occhi ai **lupi** vivi e chiede loro, uno ad uno, di indicare un umano che vogliono uccidere. Possono anche indicare lo stesso, nel qual caso i morti notturni saranno meno. Se un lupo è nell'elenco dei morti, non può uccidere. Se viene indicato il figlio dei lupi, il narratore lo segna nell'elenco speciale dei lupi. Se viene morso un altro lupo (ad esempio causa meretrice), costui è comunque salvo. Il narratore segna tra i morti le altre persone indicate dai lupi, tranne chi era in una casa protetta dal druido.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **ficcanaso** vivo e gli indica, se lo ha scoperto, chi è il vampiro. Poi gli indica, se lo ha scoperto, chi sono i lupi. Poi gli indica, se lo ha scoperto, chi sia la meretrice.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **guaritore** vivo e gli indica i morti della notte e gli chiede se ne vuole salvare uno, nel qual caso lo depenna dall'elenco dei morti, indipendentemente dalla causa di morte, e depenna il guaritore dalla lista speciale, in quanto ha già usato il suo potere. Se è nella lista dei morti, il guaritore non può curare.
- Il narratore fa aprire gli occhi al **veggente** vivo e gli chiede di indicare un abitante e con un cenno del capo gli dice se è lupo.
- Se un **amante** è nella lista dei morti, il narratore inserisce anche l'altro a meno che non sia il vampiro che non può suicidarsi.
- Il narratore fa il giro degli abitanti e tocca sulla testa i morti che possono aprire gli occhi e devono alzare la mano con la carta mostrata. Il narratore fa aprire gli occhi al **becchino** vivo che può così vedere le professioni dei morti notturni. I morti coprono le carte.
- È mattina. Tutti aprono gli occhi.

Nota: il narratore deve chiamare e far finta di far aprire gli occhi anche agli abitanti che esistevano in origine ma ora non esistono più o che hanno perso i loro poteri, dato che nessuno deve essere certo di nulla. Invece non vanno chiamati gli abitanti che non sono mai stati inseriti nel mazzo di carte.

### **Vittoria**

Quando non ci sono più lupi vivi o umani vivi, il narratore dichiara il gioco terminato. I **lupi vivi** vincono se hanno sterminato il villaggio. Gli **umani vivi** vincono se hanno sterminato i lupi. Il **prete**, oltre a poter vincere come umano, può anche vincere, indifferentemente se sia vivo o morto, se il vampiro è bruciato sul rogo mentre lui è ancora vivo o in contemporanea con lui.

A parte il prete che fa bruciare il vampiro, tutti i morti hanno perso anche se i loro simili hanno vinto.

### **Partite successive**

Il ruolo di decano o vecchiaccia è attribuito in primis al giocatore vivo più vecchio tra quelli rimasti in vita nella partita precedente e in secundis al giocatore vivo più vecchio.

Per agevolare la discussione e le accuse reciproche che solitamente scarseggiano al primo giorno, i vincitori e i bruciati al primo giorno della partita precedente sono completamente immuni al primo rogo della nuova partita. Costoro dovrebbero accusare senza temere ritorsioni. Allo stesso modo è tradizione che tutti coloro che giocano per la prima volta o che siano abitualmente bersaglio altrui siano immuni al primo rogo della prima partita. Gli immuni vanno dichiarati esplicitamente dal narratore prima di iniziare il gioco.

## Consigli

Solitamente non è molto proficuo rivelare la propria identità, perché ciò porta sicuramente al rogo oppure alla morte notturna, a meno di provvidenziali interventi del druido o di risolutivi interventi del prete di domenica. Da questo punto di vista una guardia può sfruttare l'unico vantaggio che ha: c'è una persona che conferma la sua identità di guardia e difficilmente un lupo si accanisce sulle guardie. Ma potrebbe anche essere un altro lupo, o gli amanti disperati che bluffano.

Il veggente ha un potere enorme, ma se si rivela è spacciato, può contare solo sul druido che deve rimanere nell'ombra per rallentare il più possibile lo sterminio notturno. L'antagonismo vampiro prete è voluto, in quanto sono due potenti personaggi anti lupi che con questa rivalità non riusciranno ad accordarsi.

Giocare un contadino spensierato può essere molto divertente, millantando di fare varie professioni nei momenti opportuni.

Si può tentare di giocare in modo razionale, cercando di scoprire chi stia con chi sulla base delle votazioni. Però questo è reso volutamente difficile dalla presenza di tanti personaggi con poteri e scopi strani e dalla presenza di altri giocatori che giocano in modo non razionale.



**MOMENTO DI PREGHIERA** - I talenti:

**Metti in gioco i tuoi talenti. Cosa vuol dire impegnarsi per te?**



## ESPERIENZE FORTI NELL'ANNO LITURGICO

### PREGHIERA IN AVVENTO e QUARESIMA

#### **Preghiera al mattino per giovani e giovanissimi**

Prepararsi a celebrare le grandi feste dell'anno liturgico – il Natale e la Pasqua – può diventare un'occasione privilegiata per proporre al mattino, per studenti e lavoratori, un momento di preghiera che diventa esperienza di fraternità nella fede. Sono invitati in particolare giovani e giovanissimi, ma rispondono anche adulti che volentieri si fermano con noi prima di recarsi al lavoro.

Ogni mattina, nella settimana che precede il Natale o la Settimana Santa, in tre punti della città di Bassano viene offerto questo appuntamento di preghiera, pensato dai giovani preti del Vicariato: c'è così la possibilità di creare un piccolo itinerario spirituale. Per esemplificare, lo scorso anno (cf. 2015-2016) è stato scelto come filo conduttore della preghiera in preparazione alla Pasqua il libro di Giona, i cui episodi sono stati ripartiti nei diversi giorni.

La struttura, volutamente scarna perché la proposta duri all'incirca 15 minuti, si compone di un canto, un salmo, una lettura biblica, un commento, un'invocazione conclusiva; l'ambiente ideale è una cappellina, per favorire un clima più familiare. Dopo il momento di preghiera i partecipanti sono invitati a fermarsi per fare colazione insieme: anche questo fa parte integrante della proposta, perché appaia che una ricerca di fede introduce a uno stile di condivisione e di fraternità.

### TRIDUO PASQUALE ESPERIENZIALE

L'obiettivo di una proposta forte nel tempo liturgico al termine della quaresima è quello di far vivere a dei giovani dai 14 ai 19 anni il Triduo pasquale in modo esperienziale e con il coinvolgimento nella comunità cristiana. L'intento è quello, nei giorni santi al cuore della fede cristiana, di vivere e riscoprire il mistero celebrato nella liturgia della Chiesa con il gruppo di appartenenza, nel servizio, nella preghiera e negli incontri.

Vivere i giorni del Triduo negli ambienti quali Oratorio, centro giovanile ... permette ai partecipanti di fare esperienza della vita parrocchiale in un clima di fraternità, in modo continuo e particolarmente forte. La proposta vissuta in questo modo sottolinea il legame con la comunità cristiana e facilita la partecipazione dei ragazzi (spostamenti, costi...).

Pur trattandosi di giorni molto densi e impegnativi per gli operatori pastorali (preti, catechisti, educatori, ...), chi ha vissuto l'esperienza ne ha sottolineato l'efficacia anche per la partecipazione dei ragazzi e dei giovani alla liturgia da protagonisti consapevoli. Nell'età giovanile spesso il linguaggio liturgico risulta difficile e incomprensibile: con una proposta a loro misura e attraverso il coinvolgimento di tutte le dimensioni (corporeità, incontro-testimonianza, servizio, silenzio, ...) si vorrebbe far passare dal "sopportare" al "supportare" la liturgia. Alcune esperienze vengono già proposte nei campi pasquali, nelle esperienze a S. Pancrazio o altre.

Passiamo ora alla narrazione di esperienze vissute in alcune parrocchie negli anni scorsi (unità pastorale di Lerino-Marola-Torri e vicariato di Bassano del Grappa) che possono essere utili come esempio, come spunto per poi adattarli ognuno alla propria realtà pastorale.

Il Triduo vissuto nell'unità pastorale di Lerino-Marola-Torri ha previsto nel primo anno una formula più lunga che ha coinvolto i ragazzi dal giovedì al sabato mattina, con due notti fuori. Nelle edizioni successive l'esperienza è stata carica di messaggi e scoperte, anche solo con una convivenza di due giorni e una notte insieme.

## **GIOVEDÌ SANTO**

***Il cuore del Mistero:*** Dio si fa servo e Segno fragile (il Pane spezzato): l'obiettivo è far sperimentare la comunione come condivisione e servizio agli ultimi

### ***Esperienze:***

Tutto può cominciare con il pranzo condiviso in alcune realtà di servizio del proprio territorio dove i ragazzi passano le ore pomeridiane del giovedì santo: consapevoli che più che dare (e fare) si è chiamati a condividere ed esserci (stare). Questa comunione che parte dalla tavola, diventa servizio concreto e impegno in queste realtà caritatevoli che si vanno a conoscere accanto alla propria parrocchia (se i luoghi sono vicini è più facile possa continuare il legame creatosi anche dopo l'esperienza). L'ideale è gestire questo tempo a gruppetti piccoli, sentendo le realtà disponibili e accordandosi bene con qualcuno tra gli operatori che segua i ragazzi nella realtà (vedi l'esperienza di Quelli dell'ultimo, la figura degli sherpa, e la mappatura dei servizi fatta dalla Caritas).

### ***Nella Liturgia:***

Il ritorno in comunità può avere diversi segni come la lavanda dei piedi, il racconto (anche con un segno, una foto che consegnano agli altri) e la condivisione dell'esperienza vissuta, la cena preparata insieme, ecc. ... Il gruppo si ricompone dalle diverse esperienze vissute e partecipa alla celebrazione comunitaria della Messa in *Coena Domini*. Il coinvolgimento nell'Eucaristia può avvenire nel momento della Lavanda dei piedi o nella *Fractio Panis* (il pane azzimo impastato e cotto in una delle realtà conosciute è stato ancora più significativo nella Comunione in parrocchia).

## **VENERDÌ SANTO**

***Il cuore del Mistero:*** la sofferenza, il buio, l'abbandono, il silenzio, la morte che viviamo nella nostra umanità trovano senso nella Croce che Gesù ha vissuto come dono d'Amore

### ***Esperienze:***

Nella notte tra il giovedì e il venerdì santo possono essere valorizzati vari aspetti del Mistero attraverso esperienze molto significative: l'adorazione con turni di veglia, la testimonianza di una rinascita da una vita travagliata (chiamando qualcuno che ha vissuto la dipendenza dall'alcool o dalla droga, oppure qualcuno che ha conosciuto il carcere...), passare la notte camminando verso una meta simbolica. Rispetto a questa dinamica di pellegrinaggio e via crucis abbiamo sperimentato la salita notturna al Summano, o al santuario della Madonna di Panisacco con i ragazzi bendati che ascoltavano "Suoni di Passione" (una registrazione fatta dalla parrocchia di Santorso, che ripercorre la lettura della Passione con i suoni ad arricchire e a creare un ambiente sonoro). L'esperienza continuava poi con il passaggio da Recoaro Mille a Campogrosso e si concludeva lì con una preghiera alla luce di luna piena.

Ancora più forte si è rivelata essere *l'esperienza della grotta* vissuta in un'altra edizione del Triduo: in quella occasione ci siamo organizzati per tempo con il supporto di una squadra di speleologi per entrare nel *Buso della Rana* (presso Monte di Malo). La grotta è luogo simbolico carico di significati profondi: nel

caso della nostra esperienza all'ambiente interno si accede attraverso una strettoia (il *sifone*) e si ha da percorrere una serie di passaggi e corridoi per entrare in alcuni spazi più ampi (le *sale*). Solo dentro ad un mondo sotterraneo come questo si può vedere il buio assoluto, setting davvero particolare, dove abbiamo provato ad ascoltare le nostre paure e metterci a confronto con le nostre ombre, per poi lasciarci provocare dalla proclamazione del vangelo della morte in croce di Gesù in Mc 15,22-37 ("E si fece buio su tutta la terra..."). L'esperienza vale la pena viverla accompagnati da esperti speleologi (anche un motivo di sicurezza) e al termine dell'escursione è importante una rilettura guidata da pensare bene. Anche con l'équipe di *To Human Skills*, il percorso di formazione, sono stati ideati dei percorsi e delle dinamiche interessanti da consultare.

### **Nella Liturgia:**

Da tutte queste esperienze il gruppo può rileggere il vissuto cercando di restituire ciò che si è provato e acquisito; un modo è quello di preparare per la comunità una Via crucis (più adatta quella pomeridiana per i bambini e ragazzi del catechismo) con i loro contributi di riflessione...

Per la serata, invece, si tratta di far gustare la solenne e austera liturgia del venerdì santo, magari coinvolgendo i giovani e giovanissimi nella lettura del *Passio*...

## **SABATO SANTO**

**Il cuore del Mistero:** il silenzio, l'attesa, la fedeltà che supera i nostri schemi e i nostri limiti dà vita a qualcosa di nuovo, la Sua e nostra Risurrezione.

### **Esperienze:**

E' stata bella l'edizione in cui, nella notte tra il venerdì e il sabato santo, abbiamo raggiunto il mare e sulla spiaggia, attendendo il sorgere del sole, abbiamo fatto una veglia di preghiera attorno ad un fuoco, prendendo come icona biblica uno dei racconti pasquali come la scena di Pietro e Gesù risorto in riva al lago di Tiberiade (vedi Gv 21)

Altrettanto opportuno, e più facilmente realizzabile, è pensare a qualche momento per gustare il silenzio del sabato santo (un deserto, una liturgia penitenziale, ...).

### **Nella Liturgia:**

Il coinvolgimento dei giovani può essere molteplice nella veglia del sabato santo: i segni in cui possono partecipare come gruppo possono variare dal fuoco (l'accensione fuori dalla chiesa), alla liturgia della luce, le letture, l'acqua del rinnovo delle Promesse Battesimali... di certo non mancano gli spunti a partire dalla liturgia più ricca e significativa di tutto l'anno!

## **ALTRI SPUNTI utili durante il Triduo**

Suggeriamo per le serate, dipende se sono una o più, la possibilità di programmare la visione di alcuni *film* che aiutino ad entrare nel mistero della settimana santa o che provochino i ragazzi ad una riflessione attualizzante. Solo a mo' di esempio alcuni titoli: "*The passion*" il film molto conosciuto di Mel Gibson (2004) sui momenti della Passione - da guidare ovviamente i ragazzi alla visione-, "*Tutta colpa di Giuda*" commedia con musica del 2009 scritta e diretta da Davide Ferrario sul tema del carcere, "*5 giorni fuori*" film del 2010 diretto da Ryan Fleck e Anna Boden che racconta l'esperienza di una adolescente per cinque giorni dentro un reparto di psichiatria riflettendo sulla vita e la morte, il senso dell'esistenza e la forza di salvezza delle relazioni...). Molti altri film, in realtà, mettono a tema la vicenda di Gesù e le dimensioni che stanno al cuore del Triduo... c'è l'imbarazzo della scelta!

Un'altra possibilità per condividere la sofferenza all'interno della propria comunità sarebbe accompagnare a portare la comunione agli ammalati, assieme ai ministri: occasione per conoscere la parte ferita della propria parrocchia e UP, e anche di quanti si prendono cura degli anziani e malati.

Tutte queste esperienze, raccolte dopo anni di proposte e percorsi pensati insieme ad animatori e capi scout, vogliono essere solo uno stimolo per pensare a modi più coinvolgenti per far vivere il mistero pasquale all'interno del proprio gruppo di appartenenza e nello stesso tempo dentro una comunità più grande. Se possono essere utili per ideare qualcosa di nuovo, siamo felici di averle raccontate e descritte in breve.

### **Triduo pasquale per giovani nel Vicariato di Bassano**

Questa proposta, nuova per il nostro Vicariato, nasce dal desiderio di accompagnare i giovani a cogliere la pregnanza del Triduo pasquale e del mistero che in esso si dispiega per la nostra fede. Il progetto assume una consuetudine, già adottata da alcuni clan dei gruppi scout dell'area, di vivere insieme i giorni del Triduo, condividendo delle esperienze significative. L'idea è di creare due percorsi diversi, uno per i tutti i clan dell'area e l'altro per i giovani interessati (dai 20 anni in su), dal Giovedì al Sabato Santo, che prevedano, prima delle celebrazioni, dei momenti in cui i partecipanti vengano aiutati a intuire il risvolto esistenziale del mistero pasquale, attraverso catechesi, testimonianze o esperienze. Questa suddivisione è motivata da una irriducibile diversità di linguaggi; prevediamo però che in alcuni momenti, ancora da definire precisamente, i due percorsi si potranno intersecare.

Un ingrediente fondamentale sarà quello della fraternità, anche sul versante celebrativo, per cui verrà proposta la partecipazione di tutti alle liturgie della stessa parrocchia, che sarà invitata a tener conto di questa presenza giovanile. Per sottolineare il carattere di straordinarietà della proposta, si pensava di presentare il Triduo rivolto ai giovani come un'esperienza da fare una volta soltanto, che intende non togliere i giovani dalle celebrazioni delle loro comunità, ma dare loro delle chiavi per viverle in modo più pieno e consapevole.

## **Indice**

Introduzione

Presentazione della proposta delle USCITE

Per orientarci nelle USCITE

USCITE VERSO LA PROFESSIONE DI FEDE... CHI SONO IO?

USCITE VERSO LA PROFESSIONE DI FEDE... CUM PANIS

USCITE VERSO LA PROFESSIONE DI FEDE... PRENDI POSIZIONE

Esperienze forti nell'anno liturgico