



*«In ogni epoca, la pace è insieme dono dall'alto e frutto di un impegno condiviso.  
C'è, infatti, una "architettura" della pace, dove intervengono le diverse istituzioni della società, e c'è un  
"artigianato" della pace che coinvolge ognuno di noi in prima persona.  
Tutti possono collaborare a edificare un mondo più pacifico: a partire dal proprio cuore e dalle relazioni  
in famiglia, nella società e con l'ambiente, fino ai rapporti fra i popoli e fra gli Stati.»*

(MESSAGGIO DI PAPA FRANCESCO, PER LA LV GIORNATA MONDIALE DELLA PACE)

Ciao edu!

Come state? Siamo felici di sentirvi in occasione della ripresa delle attività e per annunciarvi che cosa abbiamo pensato per l'ACR nel Mese della Pace.

A questo breve messaggio, trovate in allegato due file importanti:

1. Il volantino della **MESSA DELLA PACE**, che si terrà **DOMENICA 30 GENNAIO 2022**, alle **ore 11.30** nella Chiesa di Santo Spirito a **Forlimpopoli**. È un momento pensato per tornare a sentirci comunità, non solo attraverso videochiamate e messaggi, ma nel concreto attraverso lo strumento più semplice e più prezioso che abbiamo: la preghiera. In questa giornata vogliamo dedicare il nostro pensiero a tutte quelle persone che non possono vivere la pace nel luogo in cui sono e non per loro scelta. Desideriamo affidare le loro storie, insieme a tutte quelle situazioni di **STRAPPO DELLA PACE** che sperimentiamo nella nostra quotidianità e spesso anche nella nostra famiglia: litigi, incomprensioni, ma anche violenze, bullismo, pregiudizi. Per questo, il nostro invito è rivolto non solo agli acierrini singoli, ma anche alle loro famiglie!
2. Un vademecum con un' ATTIVITA' da poter svolgere, se lo desiderate, durante il Mese della Pace o subito dopo. Vi aiuterà a conoscere alcuni degli strappi di pace che oggi sono in atto in paesi diversi dal nostro e che potremo portare nella preghiera insieme. Ci raccomandiamo di pensare per questo mese di "finestra sul mondo" un percorso a misura dei ragazzi e che abbia come tappa importante la S. Messa del 30/01.

Nel ringraziarvi di cuore per il vostro servizio, anche in questo tempo così incerto e complesso, vi chiediamo di **pubblicizzare** nella maniera più chiara ed accattivante possibile questo momento diocesano (il primo dalla Festa della Pace del 2019!) e di agevolare la partecipazione delle famiglie, così che possa essere un momento in cui tutti, vedendo volti nuovi e ritrovando vecchi volti amici, possiamo ricaricarci!

Per ogni dubbio non esitate a contattarci.

N.B. Chiunque fosse disponibile e avesse piacere di suonare/cantare durante la Messa, può scrivere a **Laura 349 685 7926**. Saremo felici di avere una vera animazione da festa! 🎵

*Vi aspettiamo numerosi il 30 a Forlimpopoli,*

Lollo, Anna & l'équipe ACR

# FESTA DELLA PACE 2022

## Attività per le parrocchie

L'attività è pensata sotto forma di percorso con 4 punti, ognuno dei quali composto da:

- Un gioco iniziale, in cui compaiono due atteggiamenti contrapposti
- Un rimando/testimonianza di una guerra

In particolare, ogni gioco rimanda ad un conflitto passato o ancora attuale: consigliamo al gruppo educatori di documentarsi brevemente su queste vicende storiche, in modo da dare più informazioni ai ragazzi, ma senza ovviamente che diventi una lezione di storia!

- Le proposte sono generali, ma possono essere declinate (e vi suggeriamo di farlo) tra elementari e medie, avendo l'accortezza di modificarle in modo da renderle alla portata dei bambini e ragazzi a cui sono destinate.
- Per partecipare all'attività i ragazzi saranno divisi in almeno 2 squadre, in modo da sfidarsi nei vari punti.
- Ad ogni squadra sarà assegnata una mappa del mondo (**vedi allegato 1**), sulla quale, dopo ogni punto-gioco, dovrà colorarsi il paese geografico dove era o è in atto il conflitto in questione.

## PUNTI GIOCO:

### 1. Guerra tra Israeliani e Palestinesi:

*Atteggiamenti coinvolti: Mancanza di dialogo VS Dialogo*

Si comincia con 2 brevi giochi:

→ **Gioco degli sguardi:** I componenti della squadra si dividono in coppie. A turno devono mimare, senza usare la parola, il sentimento scritto nel foglietto che verrà loro consegnato (ad es: sono sorpreso perché ho ricevuto un regalo inaspettato; sono entusiasta di iniziare il nuovo corso di nuoto; sono triste perché domani non posso vedere il mio migliore amico; sono contento di andare a trovare i nonni domani...) per cercare di farlo indovinare al proprio compagno nel minor tempo possibile. Vince la coppia che per prima riesce a far capire il sentimento al compagno (**Variante:** vince chi riesce a farne indovinare di più in 1 minuto).

Successivamente si replica lo stesso gioco, questa volta però i ragazzi possono avvalersi dell'uso della parola per far indovinare il sentimento.

**N.B.** I ragazzi non possono usare le stesse parole del foglietto, ma devono trovare dei sinonimi.

→ **Gioco dell'età:** I bambini si dividono per squadra e si dispongono in fila in ordine casuale. Al via dell'educatore, i ragazzi all'interno di ogni squadra dovranno entro un certo tempo mettersi in fila ordine di età (anno, mese, giorno), senza parlare ma solo con gli sguardi e i gesti. Allo scadere del tempo il gioco si ripete, questa volta anche con le parole.

Ci si confronta su quale modalità è stata la più facile e perché.

*Se uno dei due non vi piace, ecco un'alternativa!*

→ **Gioco dell'osservatore:** Le due squadre si dispongono l'una di fronte all'altra in gruppo come se dovessero scattarsi a vicenda una fotografia. Ogni squadra dovrà cercare di ricordare più dettagli possibili dell'altra (ad es. chi è vicino a chi, qual è il colore delle loro maglie, il colore delle mascherine, ecc ...) scrivendoli su di un foglio. Nel primo round i componenti della squadra non potranno parlare ma solo fare gesti, mentre nel secondo potranno usare la voce e le parole.

I bambini colorano Israele sulla mappa. **Rimando alla guerra in cui continua a mancare il dialogo, sacrificato dall'uso di armi e bombe.**

## **2. Shoah:**

*Atteggiamenti coinvolti: Discriminazione vs apertura verso il prossimo*

Si sceglie fra uno dei due giochi:

→ **Gioco 1:** Il gioco consiste nella lettura di una storia (**vedi allegato 2**) in cui sono presenti diversi oggetti. L'educatore non dà alcuna informazione sul tema della storia e dà ad ogni squadra un elenco di 20 oggetti, tra i quali i ragazzi dovranno sceglierne 10. Una volta che le squadre hanno deciso, si comincia a leggere il racconto, nel quale compariranno effettivamente solo alcuni di questi oggetti, anche quelli che potevano sembrare meno importanti e di minor valore. Vince la squadra che indovina più oggetti giusti.

Lo scopo del gioco è fare riflettere i ragazzi su come non necessariamente gli oggetti apparentemente più brutti o inutili debbano essere scartati, perché hanno sempre un loro significato ed una loro utilità. Discorso che può essere traslato sui rapporti tra le persone. Per le elementari si può semplificare esplicitando subito il titolo o il tema della storia che si leggerà.

→ **Gioco 2 - Percorso a tempo con ostacoli:** Le due squadre dovranno sfidarsi in un percorso a staffetta con alcune caratteristiche particolari. Ad ogni bambino viene assegnata una modalità per compiere il percorso (ad es. su una gamba, all'indietro, a piedi uniti, ecc ...), tranne a 3 della squadra, che non hanno alcuna limitazione e possono giocare normalmente. I bambini sono liberi di scegliere chi fra i compagni della squadra dovrà svolgere il percorso, o tutti o solo alcuni. Essi penseranno che il vincitore del gioco sarà chi finirà per primo il percorso, ma in realtà la squadra vincente sarà quella che è riuscita a coinvolgere tutti i componenti, anche e soprattutto quelli con le limitazioni.

Lo scopo del gioco è quello di coinvolgere tutti gli amici della squadra, anche chi è meno bravo, e non finire il percorso per primi.

I bambini colorano la Germania. **Rimando alla Shoah e alla discriminazione che ha comportato la morte di milioni di persone per la loro religione.**

### 3. Guerra civile in Costa d'Avorio:

*Atteggiamenti coinvolti: prepotenza vs ascolto*

È proposto il seguente gioco:

→ **Gioco della scelta:** L'educatore pensa a 4 parole legate a un tema casuale (ad es. *tema:* Primavera – *parole:* sole, fiori, caldo, cinguettio) e le tiene per sé. I bambini fanno lo stesso e pensano a 4 parole sul tema scelto dall'educatore, a diversi livelli: prima individualmente, poi a coppie (quindi individuano 4 parole sulle 8 pensate in totale da loro due), poi a gruppi di 4, fino ad arrivare a tutta la squadra riunita con solo 4 parole condivise da tutti i membri della squadra. Le squadre dovranno riuscire a mettersi d'accordo sulle 4 parole definitive da scegliere e presentare all'educatore senza litigare.

Vince la squadra che indovina quante più parole tra quelle pensate dall'Educatore. Se nessuna si avvicina alle parole scelte dall'educatore, vince chi riesce a decidersi per prima e senza litigi. Si possono fare più manche. I bambini possono aiutarsi scrivendo le parole su post-it o fogli.

Si colora sulla mappa la Costa d'Avorio. **Rimando alla guerra civile in Costa d'Avorio dove la prepotenza di alcuni sovrani non permette a tutti di esprimersi ed essere ascoltati.**

### 4. Guerra dell'Afghanistan:

*Atteggiamenti coinvolti: Intolleranza vs accoglienza*

→ **Il gioco della personalità:** In questo gioco non si gioca divisi per squadra, ma tutti insieme. I giocatori si dispongono in modo casuale in una sala grande e ognuno pensa a una caratteristica che lo contraddistingue da associare al proprio nome (es. Michele – altruista). Al via, i ragazzi cominciano a vagare individualmente per la stanza fino allo stop, dopo il quale dovranno posizionarsi davanti al compagno più vicino, anche della squadra avversaria, e presentarsi con il proprio nome e la caratteristica pensata. Ogni ragazzo assumerà l'identità dell'altro e allo stop successivo dovrà presentarsi con il nome e la caratteristica del compagno. Il gioco continua finché un bambino non ritrova la sua identità e fa vincere la squadra. Si possono anche fare più manche.

Lo scopo del gioco è fare in modo che ogni bambino nell'assumere l'identità di altre persone tolleri le loro caratteristiche, anche se non rispecchiano le sue.

→ **Gioco della sigaretta:**

I ragazzi si dividono per squadra. Ogni persona avrà a disposizione un foglio e una penna/pennarello. Dato un segnale, ognuno scrive la risposta alle seguenti domande nella parte superiore del foglio senza farsi vedere dai compagni di gioco, poi ripiega il foglio e lo passa al giocatore alla sua destra. L'obiettivo è inventare una storia per ogni foglio, nella quale ogni ragazzo dà il proprio contributo. Esempio degli elementi da scrivere:

- personaggio 1 Maschio (*chi è?*)
- personaggio 2 Femmina (*chi è?*)
- l'azione (*cosa succede?*)

- luogo (*dove succede?*)
- il tempo (*quando?*)
- altri personaggi (*con chi sono?*)
- cosa dice il personaggio 1
- cosa dice il personaggio 2
- cosa dicono gli altri personaggi che li vedono
- il modo in cui compiono l'azione (*come lo fanno?*)

**VARIANTE:** Si consegna ad ogni squadra un unico foglio, nel quale a turno ogni bambino andrà a scrivere la risposta alla domanda dell'educatore. Il foglio di carta viene poi ripiegato in modo che il compagno dopo non possa leggerlo, e passato al compagno alla propria destra fino a quando tutti non hanno dato il loro contributo. Alla fine si forma una storia unica.

I bambini colorano l'Afghanistan. **Rimando alla guerra in Afghanistan dove non viene tollerato ciò che è diverso dalle proprie idee e convinzioni.**

**CONCLUSIONE:** L'idea di fondo dell'attività è che in ogni punto gioco ci sia un rimando concreto al "ricucire la Pace". I ragazzi comprendono attraverso il gioco quali sono gli atteggiamenti che hanno condotto a degli strappi nelle guerre esaminate (e nelle tante altre che ci sono nel mondo) e quali sono, invece, gli atteggiamenti opposti che possono ricucire questi strappi e mantenere la Pace.

Cerchiamo poi di farli ragionare su loro stessi, chiedendo se anche loro assumono in certe situazioni qualcuno di questi atteggiamenti verso il prossimo, magari in famiglia o a scuola. I ragazzi sono invitati a riflettere e a chiedersi come possono migliorarsi e ricucire gli strappi che caratterizzano la loro quotidianità.

- ➔ Per fare meglio comprendere ai ragazzi il collegamento tra gli atteggiamenti che emergono durante l'attività ed il loro vissuto quotidiano, suggeriamo agli educatori di scrivere al centro di un cartellone bianco la parola **PACE**, chiedendo ai capisquadra di incollarvi intorno le diverse mappe geografiche su cui sono evidenziati i paesi in conflitto. Poi, si esorta ogni bambino a scrivere cosa rappresenta per lui/lei la *Pace* nella vita di tutti i giorni.

*Buona attività!*