

GrEstate Con Noi

IL MANUALE DEL GRESTATE 2019



Guida Animatori per grest e campi estivi

GrEstate2019



il GrEstate 2019

PIACERE GrEstate

Buon inizio	5
il Tema	6
il Nome e lo Slogan, il Logo	7

nel Cuore del Testo

PER NON FARSI MANCARE NULLA

Istruzioni	8
Interazioni	8
Struttura	9

il pre-Grest

STRETCHING ANIMATORI

1 - Presentazione	12
2 - l'Animatore	14
3 - Gli ostacoli	20
4 - Gioco di squadra	22
5 - il GrEstate dalla A alla Zeta	26
6 - Ritiro e Mandato	30
Verifica giorno per giorno	36
Verifica conclusiva	38
Pregiera conclusiva	40

nel Cuore del Grest

ADesso ENTRIAMO NELLA GIUNGLA

il Racconto	47
Cerimonia d'apertura	82

prima settimana

Vivi ogni giorno	87
Prega ogni giorno	98

seconda settimana

Vivi ogni giorno	105
Prega ogni giorno	116

terza settimana

Vivi ogni giorno	123
Prega ogni giorno	134

il CantaStorie

Introduzione	140
Personaggi e scenografia	142
Il copione	150

Gran Finale

Celebrazione Eucaristica	182
Riconoscimenti	184

Le chat importanti...



Io sono pronto... e Tu?

Ciao, sono Chiudilbecco! Per alcuni sono un pappagallo, per altri ormai una mascotte, ma in realtà questo è solo l'aspetto che ho scelto per stare accanto al gruppo GrEstate... quindi, ricominciamo! Piacere sono Chiudilbecco, lo **Spirito Santo**.

Quest'anno ho chiesto ai miei amici del GrEstate di approfondire una tematica che a Noi sta veramente tanto a cuore: la **Salvezza!** Pensa che per ottenerla c'è chi di Noi ci ha rimesso.

Quante situazioni di vita utilizzano il concetto della salvezza. Immagina: stai giocando col tuo amico al tuo videogame preferito e improvvisamente va via la corrente... "hai salvato?" è la prima cosa che ti senti dire. Sì, perché diversamente sarebbe un vero e proprio disastro. Ecco, potremmo dire che la salvezza è ciò che semplicemente ti salva.

Preparati bene, approfondisci ogni aspetto che ti viene proposto e **vivi pienamente** questo immenso dono. Adesso ti lascio nelle loro mani, noi ci risentiremo a fine esperienza.



Buon Cammino...

IL GREY

il Tema

Perché parlare della salvezza?

A volte può capitare di vivere esperienze fantastiche, di vedere cose che ci lasciano senza parole, fosse anche un semplice film, nasce in noi il desiderio di volerle **raccontare**, di voler **condividere** con tutti quel momento meraviglioso che ha lasciato in noi il segno. Far memoria delle origini della nostra fede, del cammino che i nostri padri, il popolo di Israele, hanno percorso fidandosi di un Dio che, per mantenere le sue promesse e salvare quella tribù di schiavi, li ha fatti uscire dall'Egitto passando sull'asciutto in mezzo al mare, vuol dire ricordare ogni giorno a chi dobbiamo rivolgere il nostro **grazie**; ricordare verso chi essere debitori per tutto ciò che siamo.

La salvezza vede sempre due protagonisti, diversamente è un atto egoistico che conta davvero poco agli occhi tutti. Pensate al gioco del nascondino: a chi interessa che l'amico, uscito agilmente dal suo nascondiglio, faccia salvi me? Sì, cambia qualcosa per lui, ma tutti gli altri restano ancora nei guai **sperando** invece nel tanto atteso Salvi Tutti! Ecco, così che entrano in scena i due protagonisti: colui che salva e coloro che sono salvati, Dio e l'umanità! Ora, colui che salva lo fa con un gesto di totale **amore**, un gesto gratuito, mentre coloro che sono salvati hanno fede e sperano che qualcuno venga a liberarli dal quel posto stretto e buio. Nella vita di **fede**, il peccato è proprio quel posto dove nessuno amico, se non Dio, potrà mai essere capace di fare **Salvi Tutti!** Cari amici, è così che Dio comincia la sua partita con gli uomini: con il desiderio di salvarli tutti.

Quest'anno saremo accompagnati da Alex e Lara, due amici fatti schiavi sull'isola di Dulos dove regna la regina Sicla. Nella loro esperienza avremo la possibilità di imparare tante cose e di sperare, con loro, che si realizzi l'impossibile: la Salvezza di tutti.

Con le stesse parole degli schiavi di Dulos ci apprestiamo a vivere il GrEstate 2019 e a fare il tifo per loro gridando:

***Cantiamo a Te che togli la tristezza,
sapere che ci sei per noi è proprio la salvezza!***

ATE 2019*

il Nome e lo Slogan

"Salvi Tutti" è il nome del GrEstate 2019; il tormentone che ci **accompagnerà** in questa fantastica estate. **Salvi me?** Mi spiace, ma sarebbe troppo egoistico. **Si salvi chi può?** È, invece, troppo selettivo. Quindi è **Salvi Tutti** che fa al caso nostro, perché bisogna salvarsi, ma c'è bisogno che **#ciSiamoTutti!**

"Perché nulla vada perduto", lo slogan biblico 2019, è tratto dal Vangelo di Giovanni (Gv 6, 12). I **doni** di Dio, in modo particolare la salvezza, non sono bonus destinati a coloro che li meritano, ma sono **per tutti**, perché è questo il desiderio del Signore: che nulla e nessuno vada perduto...

PERCHÉ NULLA
VADA
PERDUTO

il Logo

Quest'anno è la semplicità a caratterizzare il logo del GrEstate 2019: la barca che accoglie tutto e tutti affinché non ci sia nulla, degli schiavi dell'isola di Dulos, che vada perduto.

Vabbè... qualcuno può sempre sfuggire, ma tranquilli perché c'è chi è pronto a tendere la mano per afferrare la tua.

Infatti, come già detto:

*non è solo salvarsi l'obiettivo,
ne organizzare il piano più geniale di tutti...
l'obiettivo è fare*

#SalviTutti



NEL CUORE

Istruzioni

Il Manuale del GrEstate 2019 si compone in tre parti: *"il preGrest"*, *"nel cuore del Grest"*, *"oltre il Grest"*. Ciascuna di esse è indispensabile per la realizzazione, a 360 gradi, dell'esperienza del GrEstate.

- **il preGrest:** è la sezione dedicata alla preparazione di tutta l'equipe di animazione del grest. Troverai: incontri di formazione, indicazioni per strutturare e organizzare l'equipe animatori, struttura di una giornata di grest, ritiro spirituale, spunti per le condivisioni e le verifiche in equipe, incontro di preghiera.

- **nel cuore del Grest:** qui comincia il bello! Il GrEstate 2019 avrà come filo conduttore il racconto "Salvi Tutti" che narra la fantastica esperienza di Alex, Lara e i loro simpatici amici schiavi. Oltre al racconto, troverai il percorso formativo per i bambini, il CantaStorie, la cerimonia d'apertura e la celebrazione finale della s. Messa.

- **oltre il Grest:** è un'appendice del Manuale, in formato digitale, nella quale viene proposta un'esperienza di campo-scuola per animatori. Per ottenere "Oltre il Grest- Il campo scuola" ti basta andare sul sito, nella sezione download, e scaricare.

Interazioni

Il manuale non è l'unico strumento utile alla realizzazione di un grest fantastico: c'è bisogno della tua fantasia e di un'equipe capace di mettersi in gioco e di stravolgere le idee, anche quelle suggerite dal manuale stesso. Inoltre, di seguito vengono forniti altri strumenti per sfruttare appieno ogni risorsa del GrEstate 2019.



Sul sito www.grestate.it avrai la possibilità di trovare ulteriori contenuti utili: la sigla, i bans, i giochi a tema, proposte di laboratori e tanto altro.



Sul canale **YouTube** "GrEstate Con Noi" troverai le musiche, i balli e i laboratori.



Infine, non dimenticare di seguirci su **facebook**.

DEL TESTO

Struttura

Il GrEstate 2019 è un'esperienza strutturata su tre settimane e nella sezione "nel cuore del Grest" troverai i tre pilastri: "Vivi ogni giorno", "Prega ogni giorno", "il CantaStorie".

Per ogni giorno del tuo grest avrai dei preziosi suggerimenti che, uniti alla creatività e all'esperienza di ciascuno, renderanno unico ogni momento.

- **Vivi ogni giorno:** al passo con il racconto del GrEstate 2019 ti sarà suggerito l'obiettivo della giornata **"Memory Heart"**, un breve commento **"Loading"**, delle curiosità utili ad approfondire il tema **"Search"**, le proposte di giochi e attività **"Start"**, infine, troverai una parola che riassume il tutto **"Save"**.

- **Prega ogni giorno:** per ogni giorno di grest avrai a disposizione una preghiera. Il percorso contiene: un brevissimo commento, una preghiera da ripetere insieme e un piccolo segno o impegno. L'itinerario è realizzato sul libro dell'Esodo e ripercorre il cammino della salvezza che Israele e Mosè compiono per mano di Dio.

- **CantaStorie:** Purtroppo spesso accade che la storia che c'è dietro ad ogni esperienza di grest passi inosservata o non venga affatto proposta. Il CantaStorie è l'attività teatrale (semplici scenette) attraverso il quale gli animatori, ogni giorno, potranno presentare ai bambini e ai ragazzi i quindici capitoli del racconto "Salvi Tutti".

Il CantaStorie è stato pensato per far vivere il grest fino in fondo e non perdersi nulla. Inoltre, troverai la proposta del CantaStorie anche per una struttura di due settimane, le proposte scenografiche e la presentazione dei personaggi chiave.





IL PRE -

SIETE
ENTRIAMO

- GREY

STATE.

PRONTI?

NELLA JUNGLA...





IL PRE

Presentazione

Caro animatore, comincia con questa prima tappa del Pre-Grest, la magnifica esperienza del GrEstate 2019. Saranno stati svariati i motivi che ti hanno portato qui, ma nelle prossime tappe te ne suggerisco alcuni che proprio non puoi perderti.

(Sono disponibili sul sito le slide che ti saranno d'aiuto per affrontare le tematiche di seguito riportate. Inoltre, nelle prossime righe, troverai dei numeri in apice che indicano la slide a cui far riferimento).

Ti presento innanzitutto il Pre-Grest 2019 che ha l'obiettivo di preparare al meglio ciascun animatore al viaggio che sta per intraprendere. Non so se hai mai viaggiato o se ti piace viaggiare, ma il consiglio migliore che un esperto viaggiatore può dare a chi è alle prime armi è: "porta con te solo il necessario". Saranno quindi poche cose, ma che non possono mancare: alcune, riguarderanno il tema del GrEstate 2019, la Salvezza, altre invece, sottolineeranno alcuni tratti importanti della figura dell'animatore. Sarà opportuno dunque, riflettere sul tema proposto e impegnarsi nel cammino.

La prima cosa da ricordare è che non ci tocca salvare nessuno, o almeno lo si spera... ci ha già pensato il Signore, ma il grest sarà per ciascuno la grande occasione per diventare i narratori di questa salvezza. Sì, perché **la salvezza va raccontata!**

In questa prima tappa non parleremo di noi, né dei bambini, ma ti presenterò le battute iniziali del racconto "Salvi tutti", fondamentali per comprendere dove ci ritroveremo una volta calati nella storia e nel grest. A volte, infatti, può capitare di arrivare carichi di entusiasmo, con tante buone intenzioni, volenterosi di far bene, ma senza sapere nulla del percorso che si sta per intraprendere.

Quest'anno partiremo dalla giungla, immersi nei fantastici colori della natura selvaggia. Alex, un giovane naufrago, protagonista del racconto insieme a Lara, si ritroverà scaraventato dal mare sull'isola di Dulos. Non abbiamo tante notizie del ragazzo, sappiamo solo che è stato adottato e che prima di giungere sull'isola si trovava su una barca per una fantastica vacanza con la sua famiglia e alcuni amici. Purtroppo però, quella che doveva essere una meravigliosa esperienza si trasformerà in una sciagura... qualcosa andrà storto! Nessuna notizia degli altri membri dell'equipaggio,

se non del giovane ragazzo completamente inzuppato, privo di conoscenza e senza il benché minimo ricordo degli ultimi giorni, della famiglia e della vacanza.

Dulos, è un luogo tanto stupendo quanto pessimo: andare lì è come andare all'inferno e il nostro Alex, purtroppo, è ignaro di tutto ciò, ma non gli ci vorrà molto però per scoprire che si trattava di un'isola di schiavi dominati dal più spietato dei sovrani: la giovane e bella regina Sicla. Sicla ha suddiviso il suo regno in villaggi: i Carpentieri, i Cacciatori, i Contadini, i Tagliastoffe, i Pescatori ed in fine gli Spaccapietre, detti anche Ribelli. A questi ultimi appartengono tutti coloro che hanno osato ribellarsi alla regina, alle sue leggi, e che ora, per punizione, sono costretti al durissimo lavoro di spaccapietre. I villaggi sono indispensabili per la sussistenza dell'isola: la parte più grande e migliore di ciò che viene prodotto o catturato andrà nei depositi del palazzo di Sicla, mentre gli scarti saranno lasciati agli schiavi per il loro sostentamento. A questi ultimi non è neanche concesso inoltrarsi nella giungla se non ai Cacciatori, che possono muoversi più liberamente in alcune zone e in determinati orari per la caccia, e ai pescatori, che possono invece raggiungere la spiaggia per le loro attività.

Il primo personaggio che Alex incontrerà sarà Sasà, un simpatico cagnone messo alla dura prova dall'iniziale ostilità del ragazzo, ma, nonostante ciò, non lo lascerà solo. Insieme, infatti, andranno via dalla spiaggia per inoltrarsi nella fitta Giungla dei Perdenti dove Alex incontrerà altre persone che però non lo aiuteranno affatto, anzi, passo dopo passo, lo renderanno schiavo. Conosceremo anche Bullo, una delle più fedeli guardie di Sicla.

Il nostro racconto proseguirà con tante fantastiche amicizie e scoppiettanti colpi di scena che renderanno l'esperienza dei nostri amici, Alex, Lara, Robin, Sasà, Viola, Perla e Sarto, a tratti tranquilla e bella, a tratti una vera e propria impresa.

Ce la faranno?

Sembra proprio di raccontare l'esperienza del grest che stiamo per vivere, vero? Ci attende la scoperta di tanti piccoli e grandi amici, tanti colpi di scena che renderanno i momenti del GrEstate 2019 sia meravigliosi sia un vero e proprio rompicapo da risolvere...

Ci riusciremo?



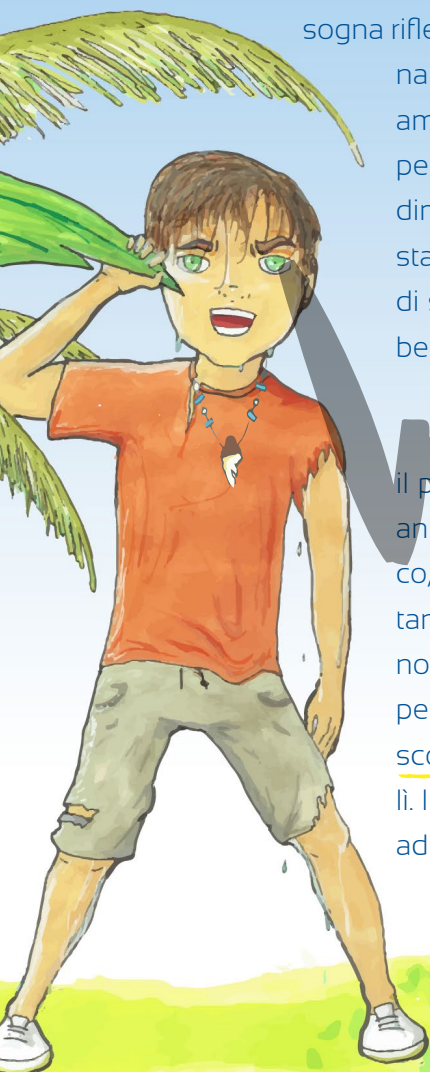
Animatori... perché?

In questa seconda tappa del nostro percorso rifletteremo su due punti:

- chiamati ad essere Animatori con la "A" maiuscola;
- chi è l'Animatore.

Solitamente gli addetti ai lavori "noiosi" per la realizzazione di un grest, cioè coloro che programmano, progettano, tracciano itinerari e stabiliscono regole, quindi: i parroci, i responsabili, gli educatori, GrEstate... sanno che ciò che più colpisce di un'esperienza come quella del grest, per coloro che non sono direttamente coinvolti, ma che guardano dall'esterno anche in via del tutto occasionale, è la presenza considerevole di ragazzi e giovani che gratuitamente si prendono cura dei più piccoli. Quest'ultima cosa sconcerta chi da fuori guarda con stupore, soprattutto in relazione al fatto che, durante il periodo estivo, finita la scuola, un giovane potrebbe desiderare di fare ben altre cose, fosse anche soltanto dormire. Ecco, questo è il primo punto sul quale bisogna riflettere. Ci avevi mai pensato? Gli animatori, in quei giorni, per quella determinata comunità, sono il canale più bello attraverso il quale le persone possono ammirare il volto bello di una Chiesa bella. Probabilmente sì, non ci avevi mai pensato, ma ora che ne siamo tutti a conoscenza, bisogna saper vivere questa dimensione e chiamarla col giusto nome: **"testimonianza"**. L'Animatore stando lì, stando per loro, testimonia che la sua giovinezza non è un qualcosa di sua proprietà, ma un bene inestimabile messo a disposizione di tutti, per il bene di tutti.

Sono svariati i motivi che spingono i ragazzi a fare gli animatori al grest: il piacere di stare con i più piccoli, il voler essere quel supereroe che un altro animatore è stato per lui quando era bambino, la presenza del migliore amico, della ragazza o del ragazzo carino, si è stati "costretti". Sono veramente tantissime le motivazioni che spingono verso questa scelta, eppure deciderlo non può essere legato solo a qualcosa di così banale; non può esserlo proprio perché il grest stesso non lo è! Spesso dietro piccolissime motivazioni si nascondono i grandi progetti di Dio. Il giovane è lì perché Dio lo chiama a stare lì. Il grest quindi, deve diventare a tutti i costi il luogo dove ciascuno, chiamato ad essere Animatore, possa avere la grande occasione di mettersi al servizio



GREST

di Dio e dei bambini. Se la prima di queste dovesse saltare, probabilmente il grest risulterà comunque un'esperienza fantastica, ma quel giovane avrà perso una grande occasione.

Dio chiama perché ne ha bisogno e lui non ha mai bisogno di numeri: di trenta, cinquanta o cento persone, ma ha bisogno di te, di noi! Chiama ciascuno di noi con le proprie qualità, la propria personalità, i propri gusti, le proprie idee, i propri limiti. Dicendo **"Eccomi"**, ogni animatore sceglierà di diventare parte della squadra animatori che, per quanto possa essere ingamba e numerosa, resterà sempre incompleta e meno bella senza te!

Quante storie fantastiche nascono dall'esperienza del grest, quanti cammini che iniziano, quanti battezzati ritornano a Dio, quante cose si scoprono di sé stessi... ecco, riguardando dopo tempo a ciascuna di queste sorprese potremmo dire: era tutto nel piano di Dio. Il grest può essere un inizio e la chiamata è sempre un inizio!

Chi è l'Animatore?

Può sembrare scontato e quindi noioso soffermarsi sulla figura dell'animatore, ma è buona cosa chiarire la sua identità così da non incappare nel più grande degli errori: fare ed essere ciò che non si è, preoccuparsi di ciò che non ci compete, astenersi da quello che è il proprio dovere. Ci lasceremo aiutare dalla Parola di Dio.

"Allora il Signore Dio plasmò l'uomo con polvere del suolo e soffiò nelle sue narici un alito di vita e l'uomo divenne un essere vivente". (Gen 2, 7)

Ripensando al racconto della creazione dell'uomo, Dio, dopo aver plasmato con le proprie mani l'uomo dalla terra, si accorge che questi era però un fantoccio incapace di vivere, di fare qualsiasi cosa, anche la più banale. Quindi non bastano braccia e gambe o gli occhi più



belli del mondo, ma manca ancora qualcosa. Così, per ovviare al problema e permettergli di vivere, soffia la vita nelle sue narici gli dà un'anima e così l'uomo inizia a vivere.

Allo stesso modo l'animatore deve essere per il grest come quel soffio che dà vita, l'anima dell'Estate Ragazzi! La sua presenza, ahimè, si rivelerebbe inutile qualora ciò non accadesse perché un animatore che non anima "dando l'anima" è come un albero che non dà frutti, una musica che non suona.

*Ecco dunque svelato il primo tratto dell'animatore:
colui che anima e che dà l'anima!*

"Chi di voi, se ha un servo ad arare o a pascolare il gregge, gli dirà quando rientra dal campo: Vieni subito e mettiti a tavola? Non gli dirà piuttosto: Preparami da mangiare, rimboccati la veste e servimi, finché io abbia mangiato e bevuto, e dopo mangerai e berrai anche tu? Si riterrà obbligato verso il suo servo, perché ha eseguito gli ordini ricevuti? Così anche voi, quando avrete fatto tutto quello che vi è stato ordinato, dite: Siamo servi inutili. Abbiamo fatto quanto dovevamo fare". (Lc 17, 7-10)

Altra caratteristica importantissima dell'Animatore è quella del **servizio**. Chi si pone a servizio, oltre a compiere un atto di grande umiltà, riconosce, allo stesso tempo, che l'altro ha bisogno della propria presenza, della propria collaborazione e quindi si rende disponibile, non solo con le parole, ma soprattutto con i fatti. Il vero servizio è quando ciò che spinge le braccia e le gambe ad agire non è alimentato da un tornaconto, da una retribuzione, ma dal cuore. Se l'amore diventa il motore che muove ogni agire, allora ci si ritroverà in un'equipe di servi senza utile, cioè servi inutili; ciò che faranno non sarà per sé stessi, ma sarà mosso da una motivazione più grande.

Attenzione però, spesso le ricompense non sono solo entrate di monete, gelati sottobanco o il nome scritto in bacheca, a volte il desiderio di sentirsi gratificati a tutti i costi e chiamati in causa in ogni circostanza può diventare pericoloso. L'Animatore deve andare oltre tutto ciò!

*Così sveliamo il secondo tratto dell'Animatore:
colui che è al servizio senza pretendere nulla in cambio!*



“In quel momento i discepoli si avvicinarono a Gesù dicendo: «Chi dunque è il più grande nel regno dei cieli?». Allora Gesù chiamò a sé un bambino, lo pose in mezzo a loro e disse: «In verità vi dico: se non vi convertirete e non diventerete come i bambini, non entrerete nel regno dei cieli. Perciò chiunque diventerà piccolo come questo bambino, sarà il più grande nel regno dei cieli. E chi accoglie anche uno solo di questi bambini in nome mio, accoglie me!». (Mt 18, 1-5)

Chi sono i destinatari dell'esperienza di grest?

Non di rado nei Vangeli, Gesù approfitta della presenza dei bambini per dire qualcosa. Potremmo affermare, senza grosse esagerazioni, che appena Gesù incontra i piccoli comincia ad insegnare, allo stesso tempo però, non abbiamo mai avuto testimonianze o scritti che ci dicano cosa diceva Gesù ai bambini, ma piuttosto sappiamo cosa dicesse grazie ai bambini: ogni volta che Lui metteva al centro un bambino insegnava qualcosa ad un adulto. Questo suo atteggiamento non è da sottovalutare: anche al grest infatti, il Signore mette al centro i piccoli, per raccontare e insegnare qualcosa ai grandi... così l'Animatore diventa anche destinatario dell'esperienza del GrEstate. A tal proposito, bisogna essere però attenti, e mai presuntosi, non bisogna credere di sapere già tutto, di avere tutte le risposte o, ancor più pericoloso, dare per scontato che quello che un bambino vuole raccontarci sia una sciocchezza da mocciosi. Può sembrare strano, ma non è così che si diventa grandi.

Aggiungiamo così l'ultimo tratto dell'Animatore 2019:

**colui che accoglie il dono di Dio, i piccoli,
ed è consapevole che c'è sempre qualcosa da
imparare... anche da loro!**

Ti suggerisco di consultare il Decalogo dell'Animatore di seguito riportato che, attraverso dieci consigli, aiuterà ancor di più ciascuno a vivere in armonia con tutti.



IL DECALOGO

1. LE NECESSITÀ DEI BAMBINI
VENGONO PRIMA DELLE TUE.

2. NON LIMITARTI A STARE
CON GLI STESSI BAMBINI.

3. SII AMOREVOLE E PAZIENTE CON TUTTI,
SOPRATTUTTO CON I PIÙ PICCOLI.

4. TRASMETTI GIOIA ED ENTUSIASMO
NELLO STARE INSIEME A GESÙ E AGLI ALTRI.

5. TIENI SEMPRE DAVANTI AGLI OCCHI
L'OBIETTIVO COMUNE.

DELL'ANIMATORE

6. INFORMATI SUL GREST
E CONOSCI IL RACCONTO.

7. UTILIZZA UN LINGUAGGIO E
UN ABBIGLIAMENTO ADEGUATO.

8. RISPETTA TUTTI GLI ANIMATORI E RICORDA
CHE CONDIVIDETE LO STESSO OBIETTIVO.

9. RISPETTA I RESPONSABILI,
ANCHE SE PIÙ PICCOLI DI TE.

10. NON DESIDERARE LE ABILITÀ DEGLI ALTRI, DIO NE
HA DONATE TANTE ANCHE A TE.



Attenti agli ostacoli

Nello sport, per un atleta, gli ostacoli sono fondamentali: essi danno senso alla corsa del centometrista, al salto del saltatore, alla cavalcata del fantino, al dribbling del calciatore. Non esisterebbero atleti degni di nota se questi non fossero spinti dal desiderio di superarsi, superare l'avversario e stupire il pubblico. È chiaro che ciò non vuol dire andare a cercarsi "guai" e rendersi la vita difficile, ma che quando quest'ultima con le sue esperienze ci presenta, inevitabilmente, degli intoppi non dobbiamo né fuggirli né delegarli ad altri, ma affrontarli per crescere e diventare migliori, proprio come fanno gli atleti.

L'esperienza dell'estate ragazzi potrebbe presentare lungo il cammino delle piccole e grandi insidie che potrebbero mettere l'animatore e l'esperienza stessa dinanzi a situazioni difficili da gestire. In queste circostanze la prima cosa da pensare è che ciò che è difficile non vuol dire che sia impossibile.

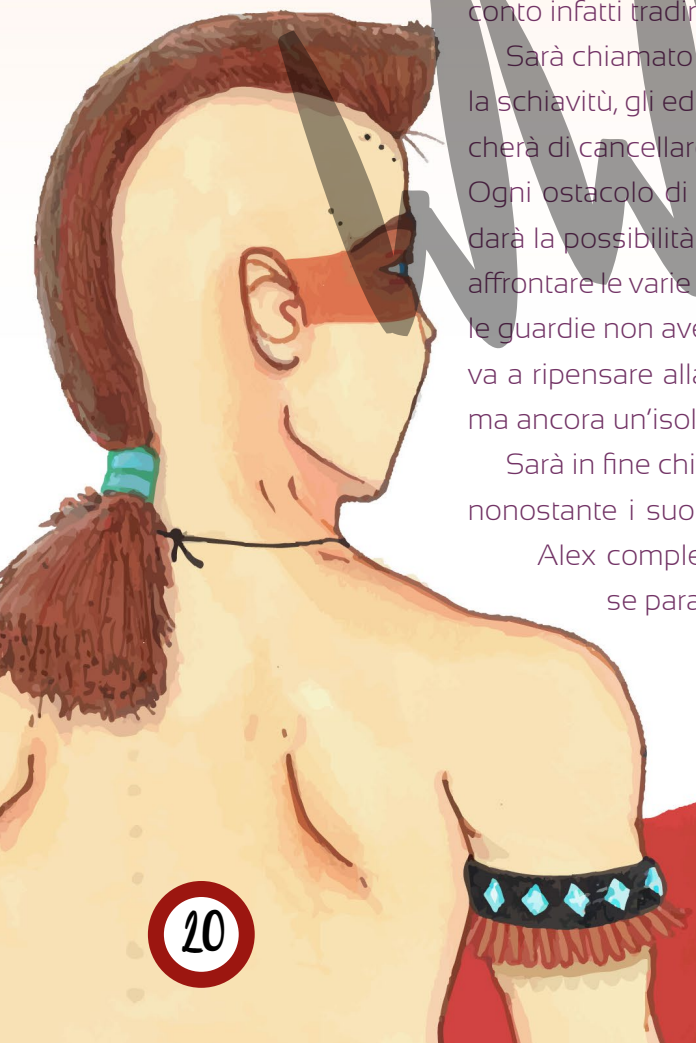
Nel racconto del GrEstate 2019, Alex, insieme ai suoi amici, incontrerà diverse difficoltà e non sempre queste saranno causate dagli altri, dal male o da Sicla; purtroppo, spesso molti errori sono tutti farina del proprio sacco e sono quelli più brutti e i più difficili da ammettere.

Alex sarà chiamato a **superare** sé stesso, a lottare soprattutto contro il suo egoismo e il desiderio di salvarsi, costi quel che costi, anche a scapito degli altri. Nel racconto infatti tradirà l'amicizia di Lara pur di fuggire con i Cacciatori.

Sarà chiamato poi a superare la spietata Sicla che con le sue guardie, la schiavitù, gli editti assurdi, gli abusi di potere e le grida impetuose cercherà di cancellare dal cuore del ragazzo la speranza di una via d'uscita. Ogni ostacolo di Sicla "metterà in crisi" Alex, ma allo stesso tempo gli darà la possibilità di ripensare al suo modo completamente sbagliato di affrontare le varie situazioni, fino ad arrivare alla giusta soluzione. Guai se le guardie non avessero impedito la fuga al Villaggio dei Cacciatori; prova a ripensare alla storia senza quell'ostacolo: avremmo un Alex salvo, ma ancora un'isola di schiavi.

Sarà in fine chiamato a **stupire** i suoi amici che, giorno dopo giorno, nonostante i suoi gravi errori, non potranno fare a meno di notare un

Alex completamente nuovo, una persona migliore, irriconoscibile se paragonato al giovanotto di inizio racconto.



Con l'aiuto di Dio e di chi ti sta accanto puoi superare ogni ostacolo. Lui ha la potenza di trasformare anche la più meschina delle esperienze in qualcosa di buono, ma bisogna **fidarsi** e saper leggere in quelle situazioni un progetto più grande, proprio come fa il nostro protagonista.

Alex ha saputo approfittare del bonus di Dio, noi?

In quante cose ci si crede incapaci o non all'altezza senza aver però mai provato, senza essersi mai dati un'opportunità o un'altra chance dopo un primo fallimento. Al grest si ha la possibilità di superare sé stessi! È l'occasione per uscirne migliori.

Bisogna superarsi... stupisciti!

Quanti pregiudizi su quell'animatore: lo merita, non lo merita, è capace, non è capace... Trascorrere l'esperienza del grest pensando a queste cose vuol dire sprecare una grande occasione.

Bisogna dare sempre un'opportunità... lascia che l'altro ti stupisca!

Per finire, ci sono loro, i bambini, i ragazzi... il tesoro dell'estate ragazzi. Ciascun animatore deve essere per tutti loro come Alex. Possano i piccoli vedere in ogni animatore del GrEstate 2019 quel cambiamento frutto di un'esperienza che ha reso tutti migliori.

Non mollare... stupisciti!





Gioco di squadra

La quarta tappa del Pre-Grest ha un carattere decisamente più pratico rispetto ai primi tre incontri ed ha l'obiettivo di suggerire, a chi è alle prime armi o non ha mai avvertito l'esigenza di cambiare, spunti teorici e pratici utili sia per mettere su un grest, sia per trovare la giusta sinergia tra ogni membro della squadra animatori.

Nel racconto del GrEstate 2019 si insinuano nella mente del nostro amico Alex diverse idee per risolvere al meglio la situazione in cui si trova che di certo è poco piacevole agli occhi di chiunque. Anche al grest, come abbiamo visto nella terza tappa, si potranno presentare situazioni più o meno difficili e non tutte saranno poste all'attenzione del responsabile. È giusto infatti che gli animatori, anche se non necessariamente tutti, siano coinvolti nella discussione e nella risoluzione delle varie problematiche per imparare a gestirle al meglio.

Quindi, le situazioni non mancheranno, ma come comportarsi?

Saremo chiamati continuamente a **scegliere** tra tre principali opzioni che segneranno significativamente il nostro modo di agire e costruiranno un po' per volta gli uomini e le donne che domani saremo.

Salvi me!

Eh sì, di solito è proprio la prima cosa che passa per la testa; è il nostro istinto che ci spinge a pensare in questo modo. Potremmo chiamarlo: "istinto di sopravvivenza", fare tutto il possibile affinché io, e ciò che mi riguarda, ne esca pulito, nel migliore dei modi. Alex si ritroverà dinanzi a questa possibilità e la farà sua così che, non appena



GREST

avrà l'occasione di salvarsi e lasciare l'isola di Dulos, si organizzerà, anche con chi nemmeno conosce, pur di andar via. Inizialmente non penserà neanche lontanamente alla sua amica Lara e al fatto che sarebbe rimasta sola, ma anche quando ci penserà non sarà comunque disposto a fare per lei ciò che avrebbe fatto per sé stesso... Alex non è disposto cioè ad essere un vero amico!

Non immagini quante situazioni del genere ti si presenteranno al grest e la tua risposta dipenderà dalle tue priorità. Potremmo chiamarla la lista delle priorità del grest.

Quante partite la tua squadra potrà vincere solo a patto che il fuoriclasse di turno non esca mai, riceva sempre palla, tiri lui i rigori e tutte le punizioni. Così sarà salva la tua reputazione da allenatore e sarà salva la tua squadra o meglio la classifica. Infatti, per quei punti che ti porteranno in vetta ci sarà sempre chi piangerà o sarà arrabbiato perché la palla non l'avrà mai sfiorata.

Analisi delle priorità:

- me stesso;
- ciò a cui tengo di più (vincere);
- l'attività che mi compete (il calcio);
- la squadra;

Si salvi chi può!

Quando avverti che qualcosa non va a causa di quel pizzico di **egoismo** ecco che finalmente comincia a nascere in te il dubbio che il "salvi me" non è proprio una scelta nobile, ma attenzione perché accorgersi di sbagliare non vuol dire cominciare a far bene!



Spesso l'incapacità di cavarsela da soli ci apre alla possibilità di una collaborazione, ma come sarà organizzato il nuovo piano di battaglia?

Nel racconto del GrEstate potrai notare che l'idea di andar via per salvarsi non è solo di Alex, ma altri prima di lui ci avevano provato e altri ci stavano provando. Alex così si trova di fronte alla possibilità di un nuovo piano, ma stavolta non vedeva protagonista un solo villaggio. Il Villaggio dei Cacciatori, infatti, non pensa solo a sé, dà un'opportunità di fuga a tutti... Tutti, tutti, tutti? No! Assolutamente no! L'opportunità sarà data a tutti coloro che ne sono all'altezza, ai più capaci. Potremmo dirla in questo modo: puoi farne parte, ma a patto che non sia di peso... Si salvi chi può!

E che fine faranno i piccoli? I deboli? Gli anziani? I meno furbi? I meno abili?...

Attenti animatori che un'idea del genere può diventare lo sfondo dell'estate ragazzi. Non solo c'è il rischio di considerare soltanto i bambini più capaci così da mortificare chi, grazie al tuo aiuto, avrebbe potuto imparare, ma soprattutto tale rischio può insediarsi tra gli stessi animatori formando così i gruppi di serie A, serie B e quelli ancora più scarsi. Così come i vari villaggi di Dulos con un'idea del genere non andranno da nessuna parte, allo stesso modo un'equipe animatori così non andrà lontano.

Analisi delle priorità:

- il piano (le mie idee);
- solo i migliori;
- me stesso.



Salvi tutti!

Ecco finalmente ciò che fa al caso nostro, quello che deve essere il vero e proprio piano di battaglia dell'equipe animatori! Il racconto prenderà la giusta piega solo quando Alex, attraverso sogni e flashback che rappresentano la chiamata di Dio, comprenderà che bisogna salvarsi tutti... ma proprio tutti!

Bisogna far sì che tutti possano avere la possibilità di vivere pienamente l'esperienza del grest, senza esclusioni e discriminazioni: meglio perdere e divertirsi tutti che vincere ed esultare in tre.

I lupi, sotto questo aspetto, hanno molto da insegnarci: quando si muovono lo fanno sempre in branco e quando il percorso è lungo i maschi più forti stanno in coda; in testa alla fila invece ci sono i più deboli, in tal modo il rischio che qualcuno resti indietro e si perda è escluso.

Ricorda, al grest non conta chi è il più bravo, il più forte o il più veloce... si va sempre al passo del più lento.

Analisi delle priorità:

- il grest!





Il GrEstate dalla A alla Zeta

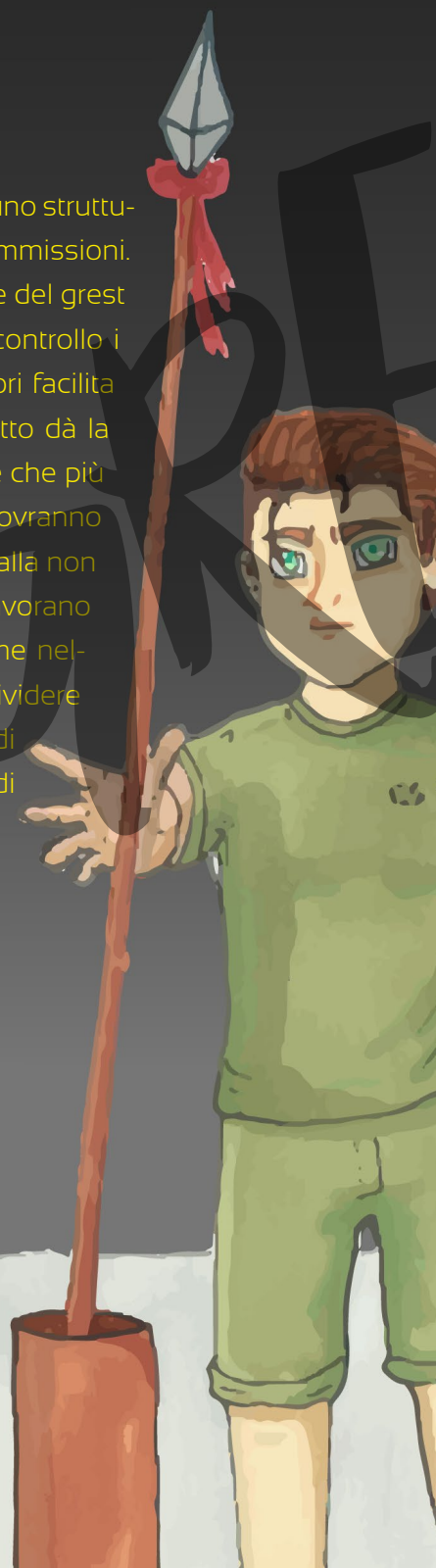
Ciò che non deve mancare: ragazzi e giovani desiderosi di essere animatori, tanta volontà, capacità di stare insieme, provare ad imparare ciò che non si sa fare, fedel!

N.b. Gli spazi, i campetti, le attrezzature sono importanti, ma inutili senza quanto indicato sopra.

Organizzare l'equipe animatori

Lungo il tempo della preparazione dell'estate ragazzi è opportuno strutturare l'intera equipe animatori suddividendola in altre equipe o commissioni. Ciascuna di esse avrà bisogno di un referente: per il responsabile del grest infatti, sarà più facile incontrare i vari referenti per avere sotto controllo i lavori delle rispettive commissioni. Suddividere l'equipe animatori facilita il lavoro di preparazione e svolgimento del GrEstate e soprattutto dà la possibilità a ciascun animatore di impegnarsi nella commissione che più esalta le sue abilità. È chiaro che non per forza tutti gli animatori dovranno far parte delle commissioni e farne parte non comporta che chi balla non debba occuparsi del gioco o di altro. Sono commissioni che lavorano separatamente nella fase preparatoria e rigorosamente insieme nella fase dello svolgimento del grest. Inoltre, si consiglia di dividere gli animatori nelle diverse squadre formate per il grest e di scegliere uno o due responsabili della console e quindi di tutto il reparto audio. Saranno i Dj del GrEstate.

*Cinque X5
cinque Equipe
per cinque settori*



Le commissioni del GrEstate 2019

Giochi: è l'equipe che ricerca, raccoglie e organizza tutte le informazioni, le idee e il materiale utile per i giochi del GrEstate 2019. Sul sito web grestate.it potrai trovare alcune proposte di giochi a tema; è inoltre possibile sfruttare anche i giochi delle scorse edizioni.

Balli & Bans: animatori folli, sciolti e disinvolti, che sappiano coinvolgere e far ballare anche a un pezzo di legno. I bans sono importantissimi, spesso servono a spezzare il ritmo della giornata, dei giochi, delle attività e far sì che i bambini possano dire: "non vedo l'ora che ricominci!". Per la musica e i balli è possibile consultare il sito e il canale YouTube "GrEstate Con Noi".

CantaStorie: è l'equipe che, grazie ad animatori disposti a tutto, narra il GrEstate ai bambini. Sia il manuale che il sito mettono a disposizione il copione del racconto "Salvi tutti" con la descrizione dei personaggi, i tratti che li caratterizzano e la proposta scenografica. Attraverso il CantaStorie i bambini potranno conoscere il racconto messo in scena in modo simpatico dai loro animatori. Inoltre, questa equipe organizza anche il momento formativo della giornata riportato nel manuale nella sezione "Vivi ogni giorno".

Lab: con i laboratori ci si ferma un po' e l'arte prende il sopravvento mentre si continua a fare il tifo per chi continua a correre. L'equipe laboratori esalta le capacità creative di tutti i ragazzi; per molti, tra i più piccoli, diventa il momento più atteso. Sul sito web potrai trovare varie proposte di laboratori a tema col GrEstate 2019.

Preghiere: anche se è l'ultima ad essere presentata, è l'equipe con cui si inizia sempre: cominciare con loro vuol dire cominciare con Dio. Il percorso di fede è contenuto nel Manuale nella sezione "Prega ogni giorno" e può essere seguito dai bambini attraverso le tre schede fornite nel "Kit Ragazzi", una per ciascuna settimana di grest. Infine, l'equipe preghiere si occuperà anche della cura e dell'organizzazione dell'accoglienza, parte fondamentale dell'estate ragazzi: fare una buona accoglienza ogni giorno vuol dire iniziare col piede giusto.

Dall'alba al tramonto

La giornata tipo

Ti propongo un esempio di giornata di grest suddivisa in due sessioni: mattutina e pomeridiana. Per ogni momento sono indicate: un'Equipe di lavoro e la parte del Manuale da consultare.

Tale struttura tiene conto di un grest diviso in squadre, solitamente quattro.

♡♡♡ inizio sessione mattutina ♡♡♡

Accoglienza: *Equipe Preghiera*. L'accoglienza deve far sì che chiunque arrivi si senta nel posto giusto. L'ideale è che quando il bambino arrivi, sentendosi accolto, possa pensare: non vedevano l'ora che arrivassi.

Preghiera: *Equipe Preghiera - dal Manuale "Prega ogni giorno"*.

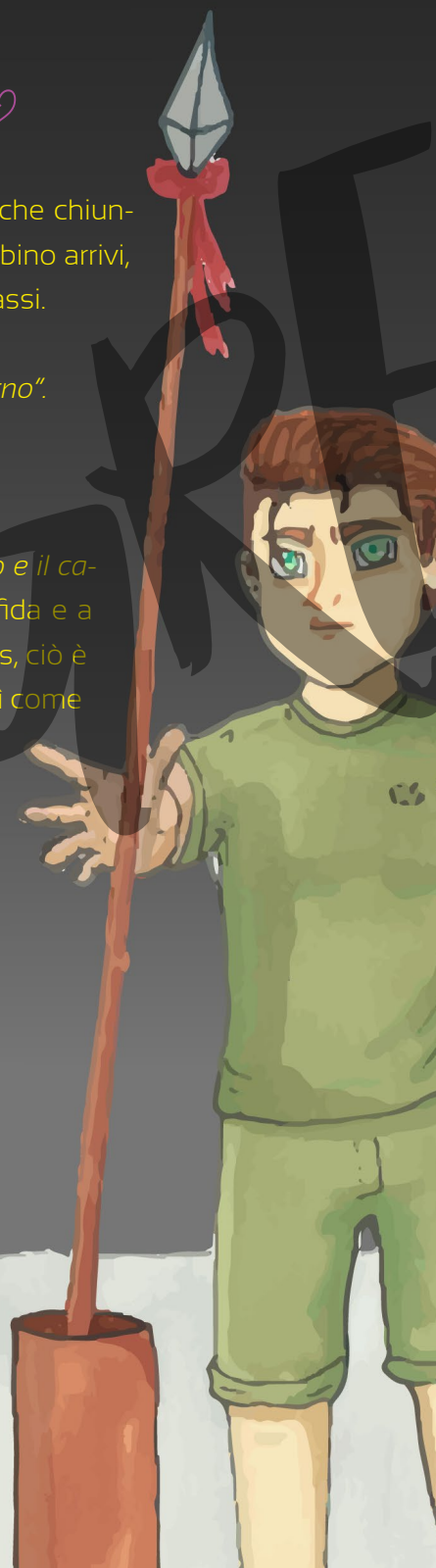
Sigla: *Equipe Balli & Bans*.

Inizio giochi: *Equipe Giochi e Balli & Bans - consulta il sito e il canale YouTube*. La sessione mattutina prosegue con i giochi a sfida e a percorso. Tra un gioco e l'altro è opportuno fare uno o più bans, ciò è utile anche per dar respiro all'equipe giochi. Ti propongo, così come per i giochi, di far sì che anche i bans siano a punti.

Sigla

♡ fine sessione mattutina ♡

Pausa pranzo



♡♡♡ inizio sessione pomeridiana ♡♡♡

CantaStorie: *Equipe CantaStorie - dal Manuale "Vivi ogni giorno".* Terminata la pausa pranzo inizia il momento formativo che si aprirà con lo show del CantaStorie e proseguirà con il tema della giornata. È opportuno che dopo la scenetta l'incontro non duri oltre i dieci minuti.

Inizio attività e laboratori: *Equipe Lab - Balli & Bans e Giochi.* La sessione pomeridiana può essere strutturata in modo tale da integrare ai giochi anche le attività di ballo (un'idea può essere l'organizzazione di un piccolo saggio finale) e di laboratorio manuale. Così mentre alcune fasce di età e/o squadre giocano altre sono impegnate nelle attività e viceversa. È sempre importante che tutti abbiano la possibilità di più proposte.

Sigla: *Equipe Balli & Bans.*

Arrivederci: *Equipe Preghiera.* Oltre ai saluti questo è il momento opportuno per gli avvisi.

♡ fine sessione pomeridiana ♡

Post-Grest: *dal Manuale "il Pre-Grest".* Dopo che l'equipe animatori ha ripristinato gli ambienti è opportuno, soprattutto nei primi giorni, fare una piccola verifica della giornata condividendo i pro e i contro che l'hanno caratterizzata. Il Manuale propone un esempio di verifica e gli spunti di verifica generale.



Ritiro - il tocco finale

Occorrente:

- la sagoma di una fiamma e due sagome di sandali per ciascun animatore;
- divise animatori;
- copie del decalogo animatori per ciascun partecipante;
- laddove c'è la possibilità, accedere un fuoco per il segno conclusivo o, diversamente, preparare un disegno che faccia da sfondo.

Introduzione

Cari ragazzi, siamo giunti al momento più importante del nostro percorso di preparazione al GrEstate 2019: il ritiro. Ritiro vuol dire mettersi in disparte, staccarsi da tutte le distrazioni, da tutto ciò che non riguarda l'obiettivo; è un momento fondamentale perché ci ricorda che stiamo preparando qualcosa di veramente speciale. Anche gli sportivi, le squadre di calcio, vanno in ritiro prima di gare importanti come una finale di Champions o di un breve e intenso percorso come la partecipazione al Mondiale. Ecco, il nostro sarà proprio un percorso breve e intenso; il grest che sta alle porte sarà un percorso degno di questo tempo che oggi ci dedicheremo! Qui finisce il Pre-grest e comincia l'avventura, finiscono gli schemi, i progetti, le parole e cominciano i fatti! Ragazzi, comincia il GrEstate!

Aiutati dalla Parola di Dio e dalla figura del più grande condottiero biblico, Mosè, esploreremo il tema della salvezza. Attraverso l'itinerario della sua vita ripercorreremo i momenti più importanti del Pre-grest fino alla piena adesione all'impegno di essere animatori.

Mosè ed Alex

Al tempo della nascita di Mosè, il popolo di Israele si trovava in terra di Egitto per trovare cibo e fare fortuna, ma qualcosa andò storto perché il faraone approfittò della presenza più massiccia della tribù ebrea rendendola schiava. Col passar del tempo i lavori diventavano sempre più massacranti, nel faraone, infatti, si insinuava sempre

più la paura di una ribellione perché la tribù cresceva e si moltiplicava e gli uomini erano sempre più grossi e forti per via dei lavori ai quali erano sottoposti. Si arrivò al punto che, poiché gli schiavi erano utili, ma la loro presenza era per lui una minaccia, decise di controllare le nascite: le ostetriche avevano l'ordine di uccidere tutti i maschi che nascevano... tra questi c'era Mosè.

Giunto il giorno della sua nascita però non tutto andò secondo i piani del faraone: Mosè non vide la morte ma **ebbe una chance**, fu posto in una cesta e gettato nelle acque del Nilo. Ovviamente questa idea non escludeva la morte del neonato, ma lasciava nel cuore la speranza che qualcuno lo trovasse e magari lo salvasse... così avvenne!

Che strano destino quello di Mosè ed Alex. L'uno trascinato dal Nilo tra le braccia della figlia del faraone, l'altro trascinato dal mare tra le zampe di un cane. Uno strano inizio che segnerà lo stesso destino per entrambi.

Per riflettere:

- così come per i nostri due amici, può capitarti di essere "trascinato" in situazioni che non volevi, che non avevi programmato e di ritrovarti in esperienze completamente nuove che non sai dove ti porteranno. Come pensi andrà a finire la storia di Mosè?... E la tua in questa nuova esperienza?

Da quel giorno inizierà per il piccolo Mosè un cammino che lo segnerà per sempre. Sarà sia egiziano che ebreo, crescerà alla corte del faraone, sarà educato anche secondo le loro usanze, eppure, anche se è incomprensibile, dietro tutto ciò si sta realizzando già da un pezzo il piano di Dio. Alex allo stesso modo vive un'esperienza tragica in un progetto più ampio e decisamente straordinario.

Un giorno qualcosa capitò nella vita dell'uomo che un tempo era ragazzino, una scintilla gli si accese e mentre passeggiava per il regno vide un "fratello" egiziano picchiare uno schiavo ebreo.

Colpo di scena

Mosè si ribella e difende lo schiavo ma nella lotta, colpisce a morte la guardia; questo determinerà la svolta perché da quel giorno si sentirà costretto a scappare. Conoscerà una donna, Sefora, la prenderà in moglie e lavorerà presso suo padre, ma tutto ciò non servirà a fargli dimenticare ciò che è successo. C'è da un lato la paura di incrociare egiziani furiosi e desiderosi di vendetta, dall'altro il pensiero dei suoi veri fratelli maltrattati, indifesi e schiavi che tra l'altro pregano un Dio che sembra non ascoltare.

Riflessione:

- ricordi momenti belli o anche meno belli che hanno contribuito a segnare una svolta importante in te, nel tuo comportamento, nelle tue scelte?
- Mosè è parte di un progetto di un Dio che non conosce e che non prega, cosa suscita in te il pensiero di una cosa del genere?
- c'è un popolo che prega e si affida per salvarsi dall'oppressione e dalla schiavitù, ma sembra non essere ascoltato. Ti è mai capitato?

In Ascolto... (Es 3, 1-15)

Ora Mosè stava pascolando il gregge di Ietro, suo suocero, sacerdote di Madian, e condusse il bestiame oltre il deserto e arrivò al monte di Dio, l'Oreb. L'angelo del Signore gli apparve in una fiamma di fuoco in mezzo a un rovetto. Egli guardò ed ecco: il rovetto ardeva nel fuoco, ma quel rovetto non si consumava. Mosè pensò: «Voglio avvicinarmi a vedere questo grande spettacolo: perché il rovetto non brucia?». Il Signore vide che si era avvicinato per vedere e Dio lo chiamò dal rovetto e disse: «Mosè, Mosè!». Rispose: «Eccomi!». Riprese: «Non avvicinarti! Togliti i sandali dai piedi, perché il luogo sul quale tu stai è una terra santa!». E disse: «Io sono il Dio di tuo padre, il Dio di Abramo, il Dio di Isacco, il Dio di Giacobbe». Mosè allora si velò il viso, perché aveva paura di guardare verso Dio.

Il Signore disse: «Ho osservato la miseria del mio popolo in Egitto e ho udito il suo grido a causa dei suoi sorveglianti; conosco infatti le sue sofferenze. Sono sceso per liberarlo dalla mano dell'Egitto e per farlo uscire da questo paese verso un paese bello e spazioso, verso un paese dove scorre latte e miele, verso il luogo dove si trovano il

Cananeo, l'Hittita, l'Amorreo, il Perizzita, l'Eveo, il Gebuseo. Ora dunque il grido degli Israeliti è arrivato fino a me e io stesso ho visto l'oppressione con cui gli Egiziani li tormentano. Ora va'! Io ti mando dal faraone. Fa' uscire dall'Egitto il mio popolo, gli Israeliti!». Mosè disse a Dio: «Chi sono io per andare dal faraone e per far uscire dall'Egitto gli Israeliti?». Rispose: «**lo sarò con te.** Eccoti il segno che io ti ho mandato: quando tu avrai fatto uscire il popolo dall'Egitto, servirete Dio su questo monte».

Mosè disse a Dio: «Ecco io arrivo dagli Israeliti e dico loro: Il Dio dei vostri padri mi ha mandato a voi. Ma mi diranno: Come si chiama? E io che cosa risponderò loro?». Dio disse a Mosè: «Io sono colui che sono!». Poi disse: «Dirai agli Israeliti: Io-Sono mi ha mandato a voi». Dio aggiunse a Mosè: «Dirai agli Israeliti: Il Signore, il Dio dei vostri padri, il Dio di Abramo, il Dio di Isacco, il Dio di Giacobbe mi ha mandato a voi. Questo è il mio nome per sempre; questo è il titolo con cui sarò ricordato di generazione in generazione.

Si entra nel mistero

Ecco ora si scoprono le carte e Dio si fa avanti per spiegare all'uomo cosa ha in mente. Basterebbe anche solo questo per comprendere alcuni punti essenziali:

1. Mosè non è un vagabondo, non è uno tra i tanti, nessuno di noi lo è, ma lo diventa nella misura in cui comincia a credersi tale. Lui è parte di un progetto in cui ciascuno gioca il suo importantissimo ruolo; Mosè deve fare la sua parte.

2. La preghiera innalzata dalla tribù di Israele non fu vana; salvando quel neonato dalla morte e dalle acque, Dio stava già preparando la salvezza degli schiavi.

Mosè ha avuto bisogno di ripercorrere nella sua vita la stessa esperienza che poi, con l'aiuto di Dio, farà percorrere ai suoi fratelli schiavi: bimbo tra le acque, viene salvato dalle stesse e diventa uomo di Dio; allo stesso modo, Israele, tribù di schiavi, passerà tra acque da cui poi sarà salvato per divenire il popolo di Dio. Mosè dunque, diviene strumento di salvezza perché lui per primo sperimenta la salvezza nella sua vita. Questo è ciò che viene chiesto a ciascuno di voi per l'esperienza dell'estate ragazzi: non si può dare ciò che non si ha, testimoniare ciò che non si è, né trasmettere ciò che non si ha dentro. Tutto però si gioca in questa stupenda scena biblica: il roveto ardente.

Mentre Mosè era al pascolo la sua attenzione fu catturata da questo rovelto che ardeva ma non si consumava. Si avvicinò per guardare e da lì Dio gli parlò svelandogli la sua missione: "il grido degli israeliti è salito a me, bisogna agire, hanno bisogno di una risposta e tu sarai la mia risposta, hanno bisogno di salvezza e tu sarai il mio strumento per la loro salvezza". Quante resistenze, quante opposizioni presenterà Mosè pur di scamparla. È pur vero che Dio non gli stava chiedendo cosa da poco. Allo stesso modo tu, Animatore, non sei chiamato a qualcosa di banale e soprattutto non bisogna confondere ciò che è bello con ciò che è semplice, perché sarà bello, ma non sarà semplice, ma chi ti chiama e ti manda sarà con te! È questa la promessa che Dio fece a Mosè, io sarò con te!

Prima che tutto ciò avvenga sarà necessario lasciarsi alle spalle l'idea del fallimento, la paura di sbagliare, gli errori che ci legano al passato, la stanchezza che ci invita a desistere. "Mosè togliti i sandali" dice il Signore, perché ora non sei più dov'eri prima, da questo momento sarà tutto nuovo. Su quei sandali c'è attaccata la polvere della paura, del peccato, dell'omicidio, dell'incapacità a far meglio. È bello pensare che quei sandali Mosè li getterà nel fuoco di Dio.

Per riflettere:

- scrivi (sui sandali) quali sono i sandali da togliere affinché questa esperienza sia, che tu lo creda o no, una vera esperienza di Dio;
- scrivi (sui sandali) quali sono i dubbi, le ansie, le paure che ti accompagnano in questa nuova esperienza;
- scrivi (sulla fiamma) tutti i buoni propositi. (La fiamma dovrà essere conservata e poi riutilizzata a fine grest);

il Mandato

Giunti al termine del ritiro non resta che vivere il momento culmine, quello del mandato.

(Laddove c'è la presenza di un ministro è preferibile un breve momento di Adorazione Eucaristica. Quindi, preparato l'altare e il braciere per il fuoco, porre in un luogo adatto la divisa o altro segno distintivo degli animatori e iniziare la preghiera intonando un canto adatto).

Impegno: gli animatori manifesteranno il proprio impegno con la lettura unanime del Decalogo Animatori, dopodiché partirà il segno.

Segno: ciascun animatore, chiamato per nome, si recherà all'altare, getterà i sandali (frutto della riflessione) nel fuoco e prenderà la divisa, segno di adesione alla missione.

(È opportuno che il segno sia accompagnato dalla musica o dai canti).

Recita del Padre Nostro.

Benedizione:

Dio che hai chiamato il tuo amico Mosè a guidare il tuo popolo verso la salvezza, guarda le nostre buone intenzioni e fa che possiamo essere modello e guida per i piccoli che vorrai donarci. Per Cristo nostro Signore. Amen.

Canto finale.

➤ ADESSO... S

Verifica giorno per giorno

Lo **S-Montiamoci** è la proposta che GrEstate offre per fare verifica con gli animatori. Non si ritiene indispensabile che si faccia verifica ogni giorno, ma è indispensabile fare verifica ogniqualvolta lo si ritiene necessario.

Qual è l'idea dello S-Montiamoci? Essa nasce dal nome scritto proprio così come lo vedi: l'equipe animatori prima si smonta, cioè si scompone in più gruppi, e poi si ricompone nell'unico e solo gruppo.

Spesso nelle tante verifiche svolte durante l'estate ragazzi c'è il rischio che parlino sempre e solo le solite persone, ma il fine non è tanto che il responsabile raccolga quante più informazioni possibili, ma che i ragazzi abbiano la possibilità e trovino il coraggio di esprimere il loro pensiero tra gli amici. Così, con lo S-Montiamoci si cerca di chiamare in causa una maggiore responsabilità dei ragazzi che a volte, a causa dei più esperti, vivono i problemi senza avere la possibilità di affrontarli e dunque di pensare ad una soluzione.

Ad ogni verifica il responsabile mostrerà agli animatori i temi che saranno oggetto di verifica; tra questi non deve mancare la presa in esame del lavoro svolto da ciascuna Equipe: giochi, preghiera, laboratori, balli e bans, canta storie. Inoltre, il responsabile può sottoporre a verifica altri temi che ritiene importanti, ad esempio: la cura degli ambienti e delle attrezzature, la gestione dei genitori dei bambini, altre situazioni particolari che si sono presentate lungo la giornata di grest.



MONTIAMOCI

Inizia lo S-Montiamoci

Fase 1 - Smontiamoci

Procedimento: divisa in gruppi l'equipe animatori, ad esempio quattro, ciascuno con un capogruppo, vengono divisi in quattro parti anche i temi da sottoporre a verifica. Ogni gruppetto animatori riceverà per la verifica solo una parte delle questioni e non tutte (es. Gruppo A, verifica: il lavoro dell'equipe preghiera; difficoltà avute all'apertura dei cancelli; pulizia della sala dopo il pranzo; varie...). È opportuno, al fine di rendere fruttuosa la verifica, chiedere anche eventuali proposte che mirino alla risoluzione del problema verificato. Il capogruppo raccoglie i punti più rilevanti.

Tempo: 15 minuti.

Fase 2 - Montiamoci

Procedimento: l'equipe animatori si ricompone e ogni capogruppo espone a tutti la condivisione del proprio gruppo ricordando i punti verificati e i frutti della discussione. Il responsabile gioca qui un ruolo molto importante cercando di sorvolare alcune questioni, approfondirne altre o chiamare in causa gli altri gruppi per una maggiore interazione su un particolare tema.



➤ ADESSO... S

Verifica conclusiva

(Per una miglior riuscita della verifica ti propongo di dare agli animatori i punti da affrontare qualche giorno prima e inoltre, di invitarli a portare il cartoncino a forma di fiamma con su scritti i propositi raccolti nella giornata di ritiro).

A conclusione del GrEstate 2019 la condivisione generale diventa un momento meraviglioso che unisce divertimento, serietà, scoperta, cambiamenti, mostra stati d'animo e testimonia la possibilità di nuovi legami con gli altri e con Dio. Pertanto, bisogna pensare e organizzare con cura questo momento.

Così come per le verifiche giorno per giorno, la verifica generale sarà sullo schema dello S-Montiamoci affrontando, ovviamente, temi diversi riguardanti non più l'aspetto pratico, tecnico, dell'esperienza, ma piuttosto l'aspetto trascendentale. Non bisogna più chiedersi cosa è andato o non è andato oggi, ma come hai vissuto il GrEstate?

Inizia lo S-Montiamoci

Fase I - Smontiamoci

Procedimento: ogni squadra/gruppo fa verifica su gli stessi punti dell'altra, ma resta importante la proposta del dividersi così che i ragazzi possano continuare ad approfondire i loro legami anche su aspetti più interiori.

N.b. Non c'è bisogno di un capogruppo che raccolga i punti da condividere.



MONTIAMOCI

Punti:

- qual è l'immagine più bella che ha segnato la tua esperienza?
- rifaresti o proporresti ad altri l'esperienza del GrEstate?
- cosa ti ha più sorpreso di te?
- cosa ti ha più sorpreso degli altri?
- pensi di dovere delle scuse per eventuali mancanze? Solo se necessari!

Tempo: 30 minuti.

Fase 2 - Montiamoci

Riunita l'equipe animatori ciascuno viene invitato a condividere, con tutti, tre aspetti non proposti nella fase 1.

Punti:

- riguardo i propositi personali appuntati nel ritiro animatori, sei soddisfatto/a del cammino svolto?
- cosa porti con te dell'esperienza del GrEstate 2019?
- pensi di dover ringraziare qualcuno?

Al termine della condivisione è importante **#farFesta!**



PREGHIERA

La preghiera inizia in un luogo esterno alla cappella, già previamente predisposta per lo svolgimento dell'adorazione. Il luogo esterno dev'essere così allestito: è collocata in un determinato punto una croce alla quale sarà legato uno spago sufficientemente lungo sulla base del numero dei partecipanti al momento di preghiera. Lo spago sarà inizialmente adagiato a terra, o magari su dei tappeti che vengono posti a terra (i ragazzi saranno dopo invitati ad inginocchiarsi, e l'utilizzo dei tappeti aiuterebbe lo svolgimento del segno). In questa fase iniziale i ragazzi resteranno seduti per l'ascolto della Parola.

Canto allo Spirito Santo

Lettura del Brano

Dal Salmo 115

I loro idoli sono argento e oro,
opera delle mani dell'uomo.
Hanno bocca e non parlano,
hanno occhi e non vedono,
hanno orecchi e non odono,
hanno narici e non odorano.
Le loro mani non palpano,
i loro piedi non camminano;
dalla loro gola non escono suoni!
Diventi come loro chi li fabbrica
e chiunque in essi confida!
Israele, confida nel Signore:
egli è loro aiuto e loro scudo.

CONCLUSIVA

Riflessione: Che cos'è un idolo? Un idolo è ogni cosa o persona che facciamo diventare il dio della nostra vita, pur non essendo essa Dio. Ognuno corre il rischio di dare il primato assoluto ad altro anziché a Dio. E questo "altro" può assumere diverse sfaccettature: primeggiare anche a costo di schiacciare gli altri, l'ossessione dei like sui social, l'aspetto fisico, l'accumulo smodato di beni materiali. "Hanno bocca, occhi, orecchi, narici, mani, piedi" ... gli idoli apparentemente sembrano essere assolutamente normali, non c'è nulla che non vada bene in loro. "Non parlano, non vedono, non odono, non odorano, non palpano, non camminano". Ecco la fregatura degli idoli! Sembra tutto normale ma in realtà l'idolo è vuoto, non può comunicare, non può riempire, non può dare un significato. In altre parole con un idolo non si può entrare in relazione. Scrive Papa Francesco: «Il messaggio del salmo è molto chiaro: se si ripone la speranza negli idoli, si diventa come loro: immagini vuote con mani che non toccano, piedi che non camminano, bocche che non possono parlare. Non si ha più nulla da dire, si diventa incapaci di aiutare, cambiare le cose, incapaci di sorridere, donarsi, incapaci di amare ... bisogna confidare e sperare in Dio, e Dio donerà benedizione ... Il Signore si ricorda di noi, ci benedice». Sempre il Signore si ricorda. Anche nei momenti brutti lui si ricorda di noi. E questa è la nostra speranza. E la speranza non delude. Mai! Gli idoli deludono sempre: sono fantasie, non sono realtà». Ciò che dona senso è soltanto l'amore, la cui più alta manifestazione è la croce di Cristo. L'amore di Gesù ci libera dagli idoli perché ridona senso alla nostra vita, quel senso che nessun'altra cosa può dare.

Segno: Sulla base della riflessione, i ragazzi saranno invitati a scrivere su un pezzo di carta il proprio idolo. Fatto ciò, si avvicineranno allo spago, si inginocchieranno per poi stringerne un pezzo tenendolo teso tra le mani. Sulla parte di spago tesa sarà posto il pezzo di carta, piegato così da potersi reggere sullo spago. Si attenderà il momento in cui tutti saranno legati allo spago, guardando con la testa bassa il proprio idolo. Dopo un momento di silenzio, il responsabile si avvicina a ciascuno dei ragazzi e lo slega dalla catena tagliando con delle forbici la corda e lasciando però la parte tesa con il pezzo di carta ancora tra le mani. Lo inviterà a rialzarsi e lo guiderà verso la cappella dove è già stata preparata l'adorazione. Durante il tragitto, il ragazzo dovrà continuare a guardare verso il basso, verso quell'idolo che continua a stringere tra le mani. Arrivato davanti all'altare, il ragazzo avrà la possibilità di pregare per qualche



PREGHIERA

istante e di decidere di consegnare in una cesta posta ai piedi dell'altare quell'idolo che fino ad allora ha stretto tra le mani. Con la sua morte, Cristo ci ha resi liberi dai nostri idoli, ma solo noi possiamo scegliere di consegnarli a Lui per vivere davvero da persone risorte. Troppi idoli catturano il nostro sguardo e ci costringono a guardare verso il basso: Dio li ha sconfitti una volta e per sempre, ma noi vogliamo liberarcene davvero? Sta a noi la scelta: vivere come schiavi di qualcosa che è stato sconfitto o essere liberi con Colui che ha sconfitto per noi quella cosa?

Durante lo svolgimento del segno possono essere eseguiti dei canti adatti.

Quando ogni ragazzo avrà completato il segno, la preghiera prosegue con la recita a cori alterni del canto di lode che il popolo d'Israele innalzò al Signore dopo la liberazione dalla schiavitù dell'Egitto. Secondo le opportunità, si potrebbe pregare il cantico anche attraverso qualche versione musicata (es. Il canto del Mare di Marco Frisina).

Esodo 15 (lettura o canto)

Ringraziamento

Preghiamo insieme per ringraziare il Signore dell'esperienza di grest che ci ha donato. Ogni momento vissuto è stato suo dono, è stato un seme piantato nel cuore di ciascuno e nel cuore della comunità, adesso tocca a noi lavorare affinché il seme porti frutto. Lui sarà con noi anche in questo delicato momento (*fornire a tutti la copia della seguente preghiera*).

CONCLUSIVA

Preghiera finale

Grazie Signore,
perché ti sei servito delle mie mani
per accogliere, custodire, amare e lavorare.

Grazie Signore,
perché ti sei servito dei miei occhi
per vedere le necessità dei più deboli
e ammirare le tue meraviglie.

Grazie Signore,
perché ti sei servito del mio udito
per portare al mio cuore ogni racconto,
ogni parola che mi è stata consegnata.

Grazie Signore,
per tutte le volte che ti sei servito della mia bocca
per donare agli altri parole di speranza.

Grazie Signore,
perché ti sei servito dei miei piedi
per andare incontro ai tuoi figli.

Grazie Signore,
perché ti sei servito di me
nonostante i miei limiti, i miei errori,
nonostante tutto.

Amen.

Padre Nostro

Si può concludere, secondo le circostanze, con la benedizione eucaristica ed un canto finale (magari con la sigla).





NEL

DEL

ANDIAMO...



CUORE

GREST

SI FA SUL SERIO!





IL

RACCONTO



Capitolo I

Alla Deriva

*Quanta distanza tra il cielo e la terra
come qualcosa che sai non si afferra,
ma se dalla terra sale la tristezza
il cielo non tarda: scende la salvezza!*

Il sole splende alto sulla spiaggia, i suoi raggi, oggi più che mai, si riflettono sull'acqua creando un magico e incantevole luccichio. La natura, mostrandosi in tutto il suo splendore, sembra voler festeggiare l'arrivo di un nuovo abitante, giunto lì su un pezzo di legno.

«Bau bau, bau bau» abbaiò insistentemente un buffo cane prima di avvicinarsi per leccare il viso del ragazzino.

«Chi sei? Dove sono? Come ho fatto ad arrivare qui?» si domandava perplesso e completamente disorientato. Intanto, il cane continuava ad abbaiare.

«Stai zitto!» esclamò preso dal panico «Non riesco a pensare se continui a fare baccano».

Così Alex, un ragazzino magrolino e con un lungo ciuffo di capelli, gironzolava qua e là, zuppo e con i vestiti stracciati, cercando di capire dove fosse.

«C'è qualcuno?» urlava a squarciagola, ma senza avere alcuna risposta.

Il cane, che intanto continuava a seguirlo, sembrava difatti essere l'unico ad abitare quel luogo.

“Ed ora come raggiungo casa?”, pensava, “qui non c'è nulla... chissà se addentrandomi tra questi alberi avrò più fortuna! Farei qualsiasi cosa pur di tornare!”, ma proprio mentre era sul punto di inoltrarsi in quella che lui non sapeva essere la Giungla dei Perdenti, il cane gli sbarrò la strada, quasi come se volesse impedirgli di proseguire.

«Ancora tu? Quand'è che mi lascerai in pace? Fammi passare!» disse mandandolo via.

La giungla è fitta di alberi e di animali che con i loro versi turbano ancor di più il giovane Alex.

Cammina, cammina, cammina...

Iniziò a farsi buio ma il ragazzino, disperato, continuava a cercare un modo per ritornare a casa. Nulla sembrava fermarlo, quando all'improvviso iniziò a scendere una fortissima pioggia.

«Ci mancava solo questo! Ed ora dove vado?».

«Bau bau».

«Di nuovo quel cagnaccio» esclamò mentre gli si avvicinava. «Vai via!».

Ma il cane non mollava e continuava a tirarlo per i pantaloni. Alex non capì dove lo stesse portando fin quando non arrivarono dinanzi ad una piccola grotta. Giunto lì non esitò ad entrare.

“Questo sembra proprio un buon riparo per trascorrere la notte” pensò Alex che, guardandosi intorno, notò diversi oggetti tra cui scarpe e vecchi stracci che utilizzò per asciugarsi.



"Ma come sono finito fin qui... come ho fatto..."

Stava quasi per chiudere gli occhi quando ad un tratto il cane, con in bocca uno strano sasso, infilando la testa sotto il suo braccio, cercava di attirare nuovamente la sua attenzione.

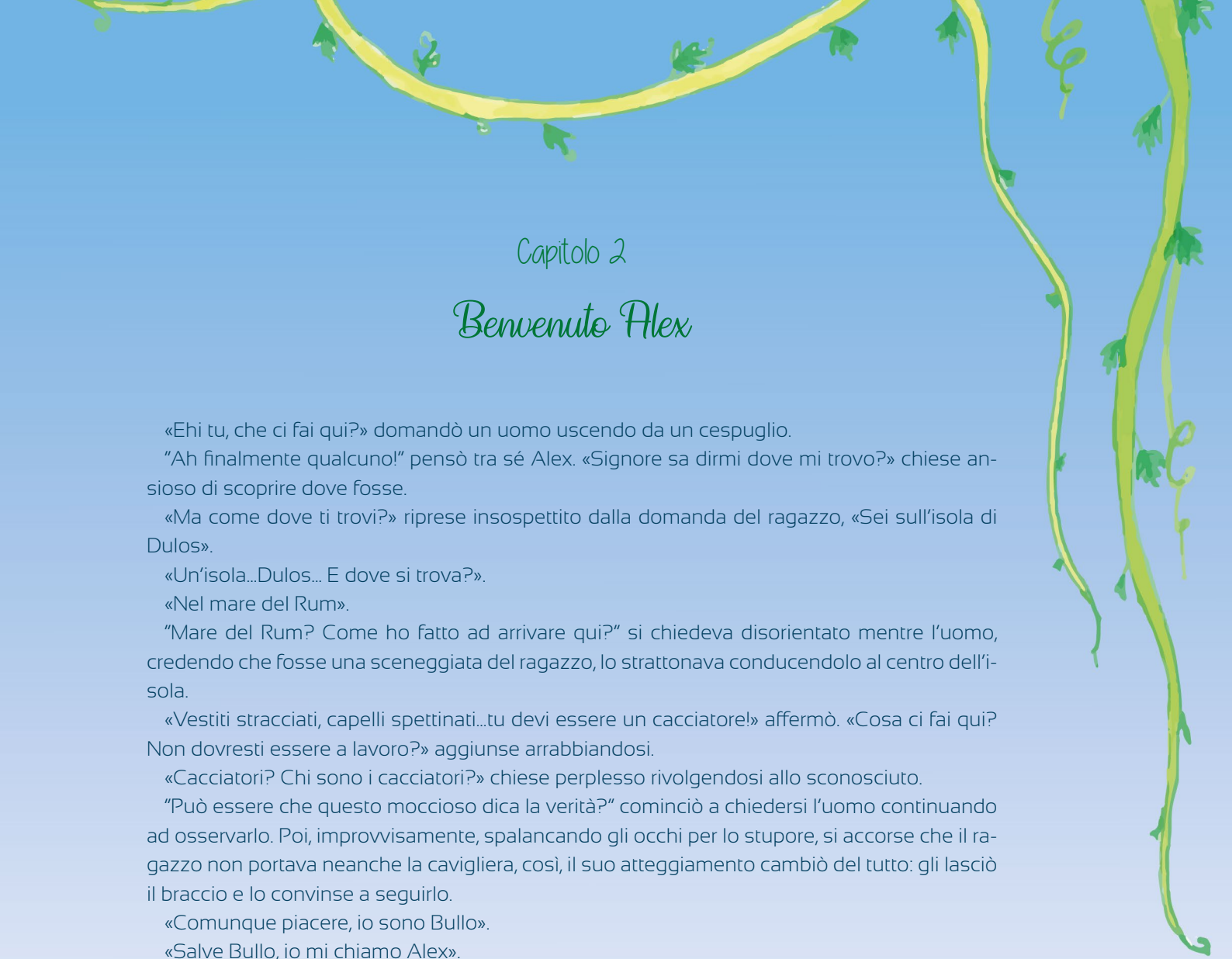
Alex lo ignorò, gli lasciò il sasso e girandosi dall'altro lato cadde in un sonno profondo.

«Bau bau, bau bau».

«Il buongiorno si vede dal mattino!» disse Alex irritato per il brusco risveglio. «In effetti bisogna mettersi all'opera e trovare la strada di casa».

Il giovane ragazzo cominciò ad esplorare la giungla, ma tranne qualche animale, per fortuna innocuo, non sembrava esserci anima viva. All'improvviso uno strano movimento tra i cespugli attirò la sua attenzione.





Capitolo 2

Benvenuto Alex

«Ehi tu, che ci fai qui?» domandò un uomo uscendo da un cespuglio.

“Ah finalmente qualcuno!” pensò tra sé Alex. «Signore sa dirmi dove mi trovo?» chiese ansioso di scoprire dove fosse.

«Ma come dove ti trovi?» riprese insospettito dalla domanda del ragazzo, «Sei sull'isola di Dulos».

«Un'isola...Dulos... E dove si trova?».

«Nel mare del Rum».

“Mare del Rum? Come ho fatto ad arrivare qui?” si chiedeva disorientato mentre l'uomo, credendo che fosse una sceneggiata del ragazzo, lo stratonava conducendolo al centro dell'isola.

«Vestiti stracciati, capelli spettinati...tu devi essere un cacciatore!» affermò. «Cosa ci fai qui? Non dovresti essere a lavoro?» aggiunse arrabbiandosi.

«Cacciatori? Chi sono i cacciatori?» chiese perplesso rivolgendosi allo sconosciuto.

“Può essere che questo moccioso dica la verità?” cominciò a chiedersi l'uomo continuando ad osservarlo. Poi, improvvisamente, spalancando gli occhi per lo stupore, si accorse che il ragazzo non portava neanche la cavigliera, così, il suo atteggiamento cambiò del tutto: gli lasciò il braccio e lo convinse a seguirlo.

«Comunque piacere, io sono Bullo».

«Salve Bullo, io mi chiamo Alex».

Intanto l'uomo continuava a guardare il ragazzo con sospetto.

“E se fosse un Ficcanaso? Sarà meglio portarlo alla regina Sicla”. Non sapendo nulla del ragazzino, pensò fosse meglio non mostrargli ancora l'isola e così decise di attraversare la giungla passando per la Via Che Non Si Vede.

Al mattino, nella Giungla dei Perdenti si possono vedere alberi alti decine di metri, fiori dai colori vivaci e mai visti prima e lunghi corsi d'acqua, ma nonostante ciò quest'ultima continua ad essere davvero spaventosa a causa dei frequenti rumori tra le foglie provocati dagli animali che sono abilissimi a nascondersi, infatti vederli è quasi impossibile.

Dopo una bella passeggiata i due arrivarono dinanzi ad un enorme Baobab che sembrava dominare sugli altri. Bullo si avvicinò ad uno dei suoi rami e, spingendolo verso il basso, aprì una gigantesca porta nel cuore dell'albero che dava su un sentiero luminoso e ricco di colori.

Alex restò meravigliato da ciò che vedeva.

“Ma dove mi sta portando? Cos'è questo strano posto?”.

I sentimenti del ragazzo variavano tra meraviglia e paura, non sapeva a cosa andasse incontro, ma quel viale straordinario lo incuriosiva... più si inoltravano, più la strada diventava grande. Lo percorsero tutto e giunsero dinanzi ad un imponente cancello d'oro circondato da mura altissime. Ai quattro angoli delle mura c'erano delle gigantesche colonne ed in cima ad esse lettere dorate. Le mura custodivano il maestoso castello, sorvegliato notte e giorno da decine



di guardiani. Uno di questi, vedendo arrivare Bullo ed Alex, corse immediatamente dalla regina.

La regina Sicla è una giovane e bellissima donna dai lunghi capelli neri che mettono in risalto i suoi occhi color ghiaccio, splendidi ma allo stesso tempo spaventosi. Sta seduta tutto il giorno su un grande trono di pietra, ornato da un drappo rosso, posizionato proprio di fronte ad una grande terrazza da cui si può godere della vista di tutta l'isola di Dulos.

«Destro, cosa ci fai qui? Chi ti ha dato il permesso di entrare?».

«Maestà, mi perdoni, ma ho visto Bullo insieme ad un moccioso dirigersi verso il castello» disse inchinandosi dinanzi a lei.

«Cosa! Corri immediatamente al cancello, fa venire Bullo e intanto intrattieni il ragazzino!» disse imbestialita.

Destro non se lo fece ripetere due volte.

“Quando Sicla si arrabbia ci aspetta sempre qualcosa di brutto... meglio non inferire” pensava mentre correva verso il collega per riferirgli gli ordini.

Arrivato dalla regina, Bullo le raccontò di quanto accaduto e dei suoi sospetti circa l'identità del ragazzo.

«Tu credi che sia un Ficcanaso? Bene! Allora fallo entrare, preparagli una stanza, fa' in modo che stia comodo e non preoccuparti, a lui penseremo domani... e ci penserò io!».



Capitolo 3

Giù le maschere

La notte non fu facile per Alex: i forti rumori e le tante voci lo disturbarono al punto che, nonostante la stanchezza, non riuscì a dormire.

Gira e rigira, fissa il soffitto,
dal baccano Alex fu sconfitto.

“Toc toc”.

«Chi è?» domandò.

«Buongiorno signorino Alex, le ho portato la colazione. Come ha dormito?» chiese Destro mostrandosi premuroso.

«In realtà non benissimo. Per caso qui c'è qualcuno che lavora di notte?».

«Sì, ma non ne faccia parola con nessuno!» rispose, cercando di abbindolare il ragazzo, «La regina sta facendo costruire un parco giochi per tutti i bambini, ma vuole che sia una sorpresa!».

«Fantastico! Questo vuol dire che ci sono altri bambini?» chiese Alex con entusiasmo, immaginando già il momento in cui sarebbe stato con loro.

«Ma certo! Guardi questa camera, vado a chiamare qualcuno che la riordini, la regina non ama il disordine. Tenga, le ho portato anche dei vestiti puliti».

«Lasciali pure sul letto. Grazie».

Il guardiano stava per uscire dalla camera, quando Alex lo chiamò di nuovo.

«Destro, ma quando sarà pronto questo parco giochi?».

Ma, fingendo di non sentirlo, il guardiano si allontanò.

“Per quale motivo gliel'ho chiesto? Tanto io me ne devo andare” pensò un istante dopo Alex.

La maglia blu che Destro aveva lasciato ad Alex, metteva in risalto i suoi occhi verdi.

“Questa mi sta bene, peccato che il pantalone marrone stoni e non poco”. Alex si guardò un'ultima volta allo specchio, poi iniziò a girare per il castello in cerca di Sicla.

«Niente! Non devi dirgli assolutamente niente. Un altro passo falso e farai la stessa fine di Bullo» urlava furiosa Sicla contro Destro che le aveva raccontato della conversazione col Ficcanaso.

Attratto dalle grida, Alex si diresse verso la sala grande.

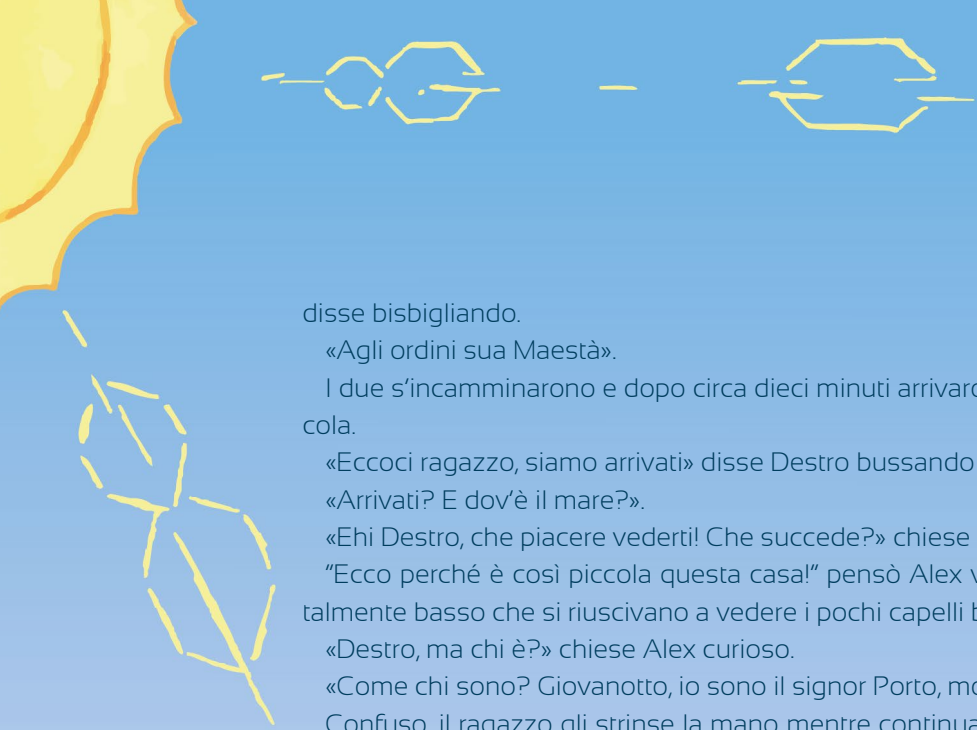
«Buongiorno signora, non vorrei disturbarla, ma mi servirebbero informazioni per tornare a casa. Mi saprebbe indicare la strada per il porto?».

«Il porto?».

«Esatto! La ringrazio per l'ospitalità, ma devo andar via».

La regina, perplessa, gli indicò la strada, ma prima di lasciarlo andare chiamò Destro.

«Fa' in modo che non arrivi mai a destinazione. Il ragazzo ha capito tutto, chiamerà i rinforzi»



disse bisbigliando.

«Agli ordini sua Maestà».

I due s'incamminarono e dopo circa dieci minuti arrivarono di fronte ad una casa molto piccola.

«Eccoci ragazzo, siamo arrivati» disse Destro bussando alla porta.

«Arrivati? E dov'è il mare?».

«Ehi Destro, che piacere vederti! Che succede?» chiese il vecchietto.

“Ecco perché è così piccola questa casa!” pensò Alex vedendolo. Lo strano vecchietto era talmente basso che si riuscivano a vedere i pochi capelli bianchi che gli ricoprivano la testa.

«Destro, ma chi è?» chiese Alex curioso.

«Come chi sono? Giovanotto, io sono il signor Porto, molto piacerel!».

Confuso, il ragazzo gli strinse la mano mentre continuava a chiedersi in che modo quel signore avrebbe potuto aiutarlo.

«Accidenti Alex, mi sa che mi è caduto il coltello lungo strada. Potresti tornare indietro a cercarlo?» chiese Destro per allontanarlo e spiegare a Porto le intenzioni di Sicla.

«Non ti preoccupare, ci penserò io» lo rassicurò Porto.

Nel frattempo, Alex era tornato a mani vuote.

«Non fa niente ragazzo, vuol dire che ne comprerò uno nuovo».

«Allora signorino, cosa mi voleva dire prima che Destro ci interrompesse?» chiese Porto.

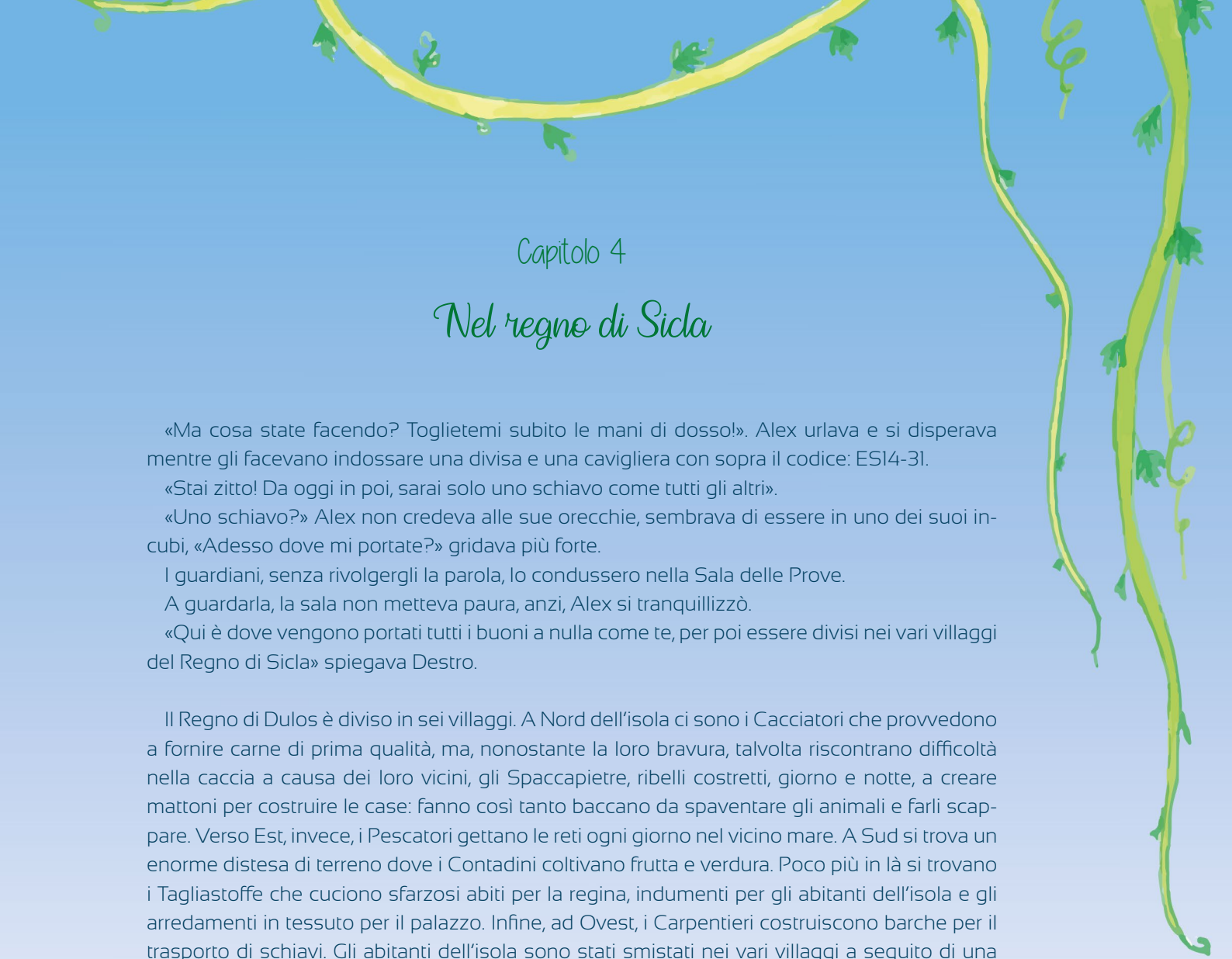
«Vorrei sapere come tornare a casa».

«Bene, l'unico modo è comprare il biglietto che costa cento monete d'argento».

«Monete d'argento? Ma io non ho nulla!» esclamò Alex, poi continuò sconsolato «Destro, mi sa che mi tocca trovare un lavoro, altrimenti non riuscirò mai ad andare via da qui».

A quelle parole il guardiano iniziò a pensare che forse si sbagliavano su tutto: Alex non era un Ficcanaso. Così lo riportò da Sicla e le raccontò quanto accaduto.

«Se le cose stanno così, vedi cosa è capace di fare e portalo via dal mio castello!» disse irritata, «Ai lavori!» ribadì più forte.



Capitolo 4

Nel regno di Sicla

«Ma cosa state facendo? Toglietemi subito le mani di dosso!». Alex urlava e si disperava mentre gli facevano indossare una divisa e una cavigliera con sopra il codice: ES14-31.

«Stai zitto! Da oggi in poi, sarai solo uno schiavo come tutti gli altri».

«Uno schiavo?» Alex non credeva alle sue orecchie, sembrava di essere in uno dei suoi incubi, «Adesso dove mi portate?» gridava più forte.

I guardiani, senza rivolgergli la parola, lo condussero nella Sala delle Prove.

A guardarla, la sala non metteva paura, anzi, Alex si tranquillizzò.

«Qui è dove vengono portati tutti i buoni a nulla come te, per poi essere divisi nei vari villaggi del Regno di Sicla» spiegava Destro.

Il Regno di Dulos è diviso in sei villaggi. A Nord dell'isola ci sono i Cacciatori che provvedono a fornire carne di prima qualità, ma, nonostante la loro bravura, talvolta riscontrano difficoltà nella caccia a causa dei loro vicini, gli Spaccapietre, ribelli costretti, giorno e notte, a creare mattoni per costruire le case: fanno così tanto baccano da spaventare gli animali e farli scappare. Verso Est, invece, i Pescatori gettano le reti ogni giorno nel vicino mare. A Sud si trova un enorme distesa di terreno dove i Contadini coltivano frutta e verdura. Poco più in là si trovano i Tagliastoffe che cuciono sfarzosi abiti per la regina, indumenti per gli abitanti dell'isola e gli arredamenti in tessuto per il palazzo. Infine, ad Ovest, i Carpentieri costruiscono barche per il trasporto di schiavi. Gli abitanti dell'isola sono stati smistati nei vari villaggi a seguito di una prova di abilità.

«Vieni moccioso, iniziamo! Vediamo se puoi essere un cacciatore».

La prima prova era di precisione. Bisognava riuscire a colpire il centro di un bersaglio utilizzando un arco. Alex afferrò la prima freccia, la posizionò, ma proprio quando stava per scagliarla gli cadde a terra.

«Quest'incapace non riuscirebbe a prendere neanche una lumaca» dissero i guardiani deridendolo.

Alex arrossì per l'imbarazzo e proseguì con la seconda prova. Fu immerso in una grande vasca e gli fu chiesto di catturare almeno tre pesci.

«Mi raccomando ragazzino, una schiappa ne catturerebbe minimo due» disse Verme, il guardiano dei Pescatori.

Ma Alex, nonostante fosse un bravo nuotatore, faceva molta fatica a stare dietro ai pesci, molto più veloci di lui. Riuscì così a catturarne soltanto uno, ma non fu sufficiente a renderlo membro della tribù dei Pescatori.

Per la terza prova, si avvicinarono ad una grossa zappa e fecero partire una clessidra: il partecipante, allo scadere del tempo, avrebbe dovuto scavare una buca profonda un metro. Purtroppo, la zappa era talmente pesante che dopo nemmeno un minuto gli cadde sui piedi.



«Maledizione!» esclamò con le lacrime agli occhi «Ma cosa mi tocca fare!»
Intanto i guardiani ridevano a crepapelle.
«Ehi, questo è davvero uno spasso» diceva uno di loro.
«È vero, sarebbe un peccato mandarlo via» aggiunse un altro. Intanto Alex, non potendo far parte neanche dei Contadini, proseguì le altre prove, ma non riuscì né ad infilare l'ago con un occhio bendato, né a fissare dieci chiodi su un asse di legno senza piegarli, così, infuriato, si scagliò contro i guardiani.
«Fatelo voi se ne siete capaci. Mi avete stancato, me ne vado».
Alex tentò la fuga, ma fu catturato da Bullo.
«Allora, qui, abbiamo un ribelle» disse Bullo. «Portiamolo dagli Spaccapietre, vedremo se avrà ancora la forza di correre».

Stava succedendo per davvero: Alex, un giovane e spensierato ragazzino, che non ricordava nulla degli ultimi giorni della sua vita, si ritrova naufrago sull'isola di Dulos, un'isola che, nonostante il suo immenso splendore, era governata da Sicla, la più tremenda delle regine che aveva nel suo regno tanti, tantissimi schiavi.

Giunto al Villaggio dei Ribelli, lo collocarono nel settore dei nuovi arrivati.
«Ehi! Vedi dove metti i piedi, imbranato!».
«Scusa, non ti ho vista, sono nuovo e completamente disorientato» disse Alex alla ragazza che non poté fare a meno di notare le sue mani delicate e ben curate.
«Ma tu guarda... e chi se lo aspettava. Abbiamo tra di noi un Tagliastoffe che si è ribellato» disse sghignazzando la ragazzina.
«Ti sbagli! Io non sono né un Tagliastoffe né uno Spaccapietre. Voglio solo andarmene da qui».
«Ah davvero? Allora sei nel posto giusto» ribatté la ragazza tornando poi a lavoro.
Ad Alex non era piaciuto l'atteggiamento della sconosciuta, ma era l'unica persona che gli aveva rivolto la parola, così tentò di nuovo di parlare con lei.
«Aspetta! Dimmi almeno il tuo nome. Io sono Alex».
«Io mi chiamo Lara. Tieni, questi sono i tuoi attrezzi da lavoro».
Malgrado l'inizio poco cordiale, i due ragazzi cominciarono a conoscersi. Alex le raccontò di come fosse finito lì e Lara, nonostante sembrasse poco amichevole, lo ascoltò interessata e incredula.
Ad un tratto si sentì abbaiare, Alex si voltò e subito riconobbe il cane che aveva già incontrato al rifugio.



Comincia l'avventura

«Oh no, ancora tu!» brontolò Alex infastidito dal cane che iniziò a saltare e a scodinzolargli intorno.

«Che carino!» esclamò Lara.

«Ma che dici, è da quando sono arrivato che mi segue ovunque. È fastidioso, non riesco a sbarazzarmene» ribatté il ragazzo.

«Io lo trovo bellissimo».

Intanto il cane, lasciato perdere Alex, aveva iniziato a giocare con Lara.

«Aspetta... io l'ho già visto, gira spesso da queste parti ma non si lascia avvicinare da nessuno» continuò stranita la ragazza, «sembra che tu gli piaccia, teniamolo con noi!».

"Non sono mai riuscita ad avvicinarlo né ad accarezzarlo, invece ad Alex fa le feste" pensò la ragazza.

«E va bene, tanto ormai è sempre tra i piedi» replicò Alex

«Dovremmo dargli un nome... che ne dici di Birba?» propose Lara.

«Ma no! A me piace Palla di Pelo» replicò Alex.

«A me non piace! Magari dovremmo pensare ad un nome che si addica ad un cane grande».

«E se lo chiamassimo Sasà?» propose Alex.

«Non è per niente male, sembra piacere anche a lui. Guarda come scodinzola».

«Resta tu con lui, io adesso devo andare» disse Alex.

«E dove vai? Non puoi lasciarlo a me!».

«Scusami Lara, ma devo trovare un posto in cui passare la notte, come ti dicevo, sono nuovo di queste parti».

«Casa mia non è grandissima, ma io ed i miei genitori potremmo aiutarti a trovare un posto in cui stare».

«Lo faresti davvero?» chiese Alex entusiasta.

«Certo, può venire anche Sasà. Dai, seguitemi!».

I due si avviarono verso casa di Lara seguiti dal cagnone.

I giorni passavano e l'amicizia tra i due diventava sempre più forte. Il tempo che trascorrevano insieme li aiutava a conoscersi sempre di più, pian piano impararono a fidarsi l'uno dell'altro e Alex, finalmente, iniziò a sentirsi meno solo. Adesso poteva dire di avere un'amica su cui contare.

Una sera, mentre lavoravano, Alex sembrava molto pensieroso, talvolta si fermava osservando un punto fisso.

«Ehi sveglia! Non c'è tempo da perdere qui. A fine giornata questi mattoni devono essere pronti se non vuoi cacciarti nei guai» lo rimproverò l'amica.

«Lara credimi, io non scherzavo quando ti ho detto che voglio andare via di qui, ma non vedo



via di fuga» disse scoraggiato.

La ragazza, che ormai si fidava di lui, gli rivelò un segreto.

«Forse un modo ci sarebbe, ma devi promettermi di non dirlo a nessuno. Come già sai prima di passare negli Spaccapietre ero una cacciatrice, ma ciò che ancora non ti ho detto è che poco prima di andar via stavamo organizzando un piano di fuga».

«Cosa? Una fuga? Ma io come ci arrivo dai Cacciatori, sono confinato qui! Inoltre, non conosco nessuno... non mi lascerebbero partire con loro».

«Semplice! Non scoraggiarti! Io ho molti amici lì che, sapendoti mio amico, sarebbero disposti ad aiutarci. Per cominciare devi diventare un Cacciatore e trovare un modo per abbindolarti una guardia, in questo modo potrai muoverti più liberamente sull'isola» rispose ingenuamente Lara.

Guardandola perplesso, Alex esclamò «Eh! La fai facile tu. Non sono stato nemmeno in grado di tenere in mano una freccia».

«Tranquillo, te lo insegnerò io».

Così l'addestramento ebbe inizio.

Per Alex non fu affatto facile, dovette imparare ad essere veloce come una gazzella e allo stesso tempo furtivo come un serpente. Per migliorare il suo equilibrio, Lara lo portava sulla cima di una rupe dove, con una mela sulla testa, doveva tenersi su un solo piede senza cadere. Migliorò anche la precisione nel tiro con l'arco e il lavoro da spaccapietre lo rese più forte.

Lara gli consigliò di evitare, nei primi tempi, animali grossi e feroci e di puntare su tutto ciò che era piccolo.

«Ma così non sarò mai preso in considerazione dai cacciatori!» dissenti Alex.

«Impara a cacciare le lepri, che sono piccole ma difficili da catturare» suggerì l'amica.

Alex si allenò duramente e dopo vari tentativi, finalmente, riuscì a catturare la sua prima lepre. Contento, si apprestò a portarla a Lara e alla sua famiglia.

«Sarà ottima per sdebitarmi della loro ospitalità» pensava, ma improvvisamente fu fermato da Bullo, il guardiano degli Spaccapietre.

«Fermo là, oltre ad essere bugiardo sei anche un ladro!» disse accusandolo «L'hai rubata ai Cacciatori, vero?».

«Veramente l'ho catturata io» ribatté il povero Alex difendendosi.

Il guardiano era quasi incredulo, ma furbamente disse «Questa la prendo io, e siccome ci hai preso in giro mostrandoti incapace in ogni prova, da domani di giorno lavorerai con i Cacciatori e di notte continuerai a spaccare le pietre; inoltre, metà degli animali che caccerai li darai a me, in cambio io non dirò alla regina che hai mentito».

Sconfortato per la perdita della lepre, Alex si precipitò a raccontare a Lara quanto accaduto.

«Bravissimo!» esclamò Lara. «Non devi essere triste, ci sei riuscito! Così avrai accesso al Villaggio dei Cacciatori».

«Wow, non ci avevo pensato! Ma a chi dovrò rivolgermi quando sarò lì? Non conosco nessuno».

«I Cacciatori non vedono di buon occhio gli Spaccapietre, ma quando sarai lì potrai chiedere di Robin, è mio amico, gli dirai che ti ho mandato io».

Capitolo 6

Si salvi chi può

L'indomani Alex si avviò verso il Villaggio dei Cacciatori e come previsto, fu subito riconosciuto come Spaccapietre.

«Stai alla larga da quelli come lui... è gente che porta solo guai» disse un vecchietto al suo nipotino.

Alex provò a presentarsi ma niente da fare neanche gli rivolgevano la parola.

«Ehi signore, almeno lei può darmi ascolto?» chiedeva. «Che bel maiale ha catturato!» continuò, sperando di ricevere una risposta.

«Non è un maiale, è un cinghiale» rispose l'uomo infastidito. «Cosa ci fa uno Spaccapietre qui, sputa il rospo» aggiunse.

«Cerco Robin, signore».

«Come, conosci Robin?».

«Io no, ma la mia amica Lara mi ha detto di cercarlo».

«Strano che Lara mandi persone qui, forse le serve aiuto» pensò. «Seguimi, sto andando da lui» disse, «però non farti strane idee, non siamo amici» aggiunse diffidente.

Alex, nonostante l'imbarazzo causato dalla compagnia dell'uomo rude e scorbutico, non poté fare altro che accettare l'invito e seguirlo.

Arrivati alla Giungla dei Perdenti, il cacciatore gli indicò il luogo in cui avrebbe trovato il ragazzo.

«Io devo fermarmi qui, troverai Robin alla fine di quel sentiero».

Così, percorso il Sentiero dei Denti Affilati, Alex si ritrovò davanti ad un ragazzino.

«Ciao, sei tu Robin?» chiese ad alta voce.

«Sei impazzito? Non urlare, qui stiamo cacciando».

«Siete tutti così simpatici da queste parti?» chiese con ironia.

«Perché non mi dici chi sei e come fai a conoscere il mio nome?» ribatté Robin.

«Sono Alex e da oggi sono anche io uno di voi. Io e Lara abbiamo escogitato un piano per far sì che Bullo, il guardiano, mi spedisse qui. È stata lei a dirmi di cercarti dopo avermi raccontato del vostro piano di fuga, vorrei...».

«Abbassa la voce, anzi tieni chiusa quella boccaccia!» esclamò Robin nervoso. «Non c'è nessun piano». Poi pensò: «Dannazione! Lara non tiene mai la bocca chiusa» e aggiunse cercando di sviare il ragazzo «Ehm... dimmi un po'... come hai fatto a conoscere Lara?».

«È stata la prima persona che ho conosciuto nella regione degli spaccapietre, lei mi ha insegnato a cacciare».

«Ah! Fantastico, allora mostrami cosa hai imparato» esclamò Robin mentre pensava «Non posso rivelargli il piano, lo conosco appena, devo trovare un modo per distrarlo».

«Quando avete intenzione di partire?» insistette Alex.

«Intendi per le vacanze estive? Qui bisogna lavorare, non c'è tempo per le vacanze».

«Ma no! Intendevo, quando lascerete l'isola?».



«Shh, zitto! Non fare rumore, ho avvistato una volpe» ordinò Robin ponendo fine alle domande del ragazzo.

Mentre cacciavano, Robin mostrava con orgoglio le sue abilità ad Alex, ma mentre era concentrato sulla volpe, alle sue spalle una pantera gli stava preparando un agguato. Alex gridò a Robin di abbassarsi e tempestivamente scagliò una freccia che ferì il felino salvando così la vita al giovane cacciatore.

Robin, ancora sconvolto per l'accaduto, si alzò e corse a ringraziare Alex.

La disavventura nella giungla lo fece riflettere: forse Alex non era poi così male, forse avrebbe potuto fidarsi di lui.

«Sei ancora interessato al piano di fuga?» chiese mentre rientravano al villaggio.

«Certo che lo sono, farei di tutto per andar via».

«Allora dovrai conoscere le persone giuste» aggiunse mentre lo accompagnava dal vecchio cacciatore.

«Buon pomeriggio!» esclamarono i due entrando in casa.

«Che ci fate qui? Non dovrete essere a caccia?» chiese con tono severo il vecchio.

«Sì, ma volevo presentarti Alex, è un nuovo arrivato ed è a conoscenza del piano» replicò Robin.

«Come fa a saperlo?» chiese preoccupato, «Possiamo fidarci di lui?».

«Sì! È un amico di Lara, inoltre mi ha salvato dall'agguato di una pantera».

Il vecchio cacciatore, dopo aver esitato a lungo, volle fidarsi del ragazzo: gli mostrò gli orari e gli spostamenti delle guardie e i sentieri da percorrere per muoversi senza dare nell'occhio.

«Ma una volta arrivati alla spiaggia, come faremo a lasciare l'isola?» chiese Alex dubbioso.

«Abbiamo pensato anche a questo! Vieni, a breve conoscerai il vecchio Tom, ti spiegherà tutto lui» rispose Robin.

Tom era un ex Carpentiere che per fuggire insieme ai Cacciatori aveva costruito una piccola imbarcazione tradendo la sua gente.

«Bene ragazzi, questa è la mappa delle isole vicine che non sono sotto il dominio di Sicla. Una volta in mare bisognerà raggiungerne una. Il nostro mezzo di fuga è laggiù» spiegò Tom indicando l'imbarcazione.

«Non riusciremo mai a starci tutti» pensò Alex notando le piccole dimensioni della barca.

«Quante volte dovrete andare e ritornare per riuscire a trasportare tutti gli schiavi di Dulos?» chiese perplesso.

Robin e Tom si guardarono straniti.

«Alex, la fuga è solo per i Cacciatori, non l'avevi ancora capito? Partiremo domani, ma non dirlo a nessuno, altrimenti il piano fallirà» spiegò Robin.

«Ti conviene tenere la bocca chiusa ragazzo» concluse Tom minaccioso.

La sera, tornato nella sua regione, Alex era molto pensieroso e raccontò a Lara della sua esperienza di caccia con Robin.

«Ti ha parlato del piano di fuga?» chiese ansiosa l'amica.

«Ehm...sì, ma non hanno ancora deciso niente, sai è difficile organizzarsi bene...mi terranno informato... ora però mettamoci al lavoro, ci sono tante pietre da spaccare».

«D'accordo».

Durante la notte Alex pensava e ripensava alla partenza, ma era triste perché l'amica sarebbe rimasta sull'isola.



Capitolo 7

Salvi me

“Farò così” diceva Alex tra sé “io voglio partire a tutti i costi, ma voglio che anche Lara venga con me”.

Il giorno dopo Alex si recò in fretta dai Cacciatori e spiegò le sue intenzioni al vecchio.

«Mi sembra una fantastica idea» disse Robin che intanto aveva ascoltato l'amico.

Ma il vecchio ruppe subito l'entusiasmo dei ragazzi dissentendo.

«No, Lara ha avuto la sua occasione, ma l'ha sprecata ribellandosi ai guardiani, ormai non è più una di noi».

«Ma lei era convinta di partire, ci resterà malissimo, non c'è nessun modo?» lo supplicò Alex.

«Un modo c'è, se vuoi che Lara si salvi resta tu qui e dalle il tuo posto» propose il cacciatore.

Alex restò senza parole alla proposta del vecchio. Era molto dispiaciuto per Lara, ma non avrebbe mai rinunciato al suo posto sulla barca.

“In fondo la sua occasione l'ha già avuta” si ripeteva.

«Piuttosto, se vuoi veramente salvarti, invece di piagnucolare, aiutaci» si intromise Tom mettendo fine alla discussione.

«Cosa posso fare?» chiese il giovane ribelle.

«Ho visto che conosci Bullo, stasera sarà lui di turno qui, trova un modo per distrarlo così noi potremo avviarci alla spiaggia dove poi ci raggiungerai».

«Come faccio? Io la notte non dovrei essere qui ma nella regione degli Spaccapietre».

«Questi sono affari tuoi» replicò Tom.

I Cacciatori erano davvero egoisti e poco accoglienti, ma nonostante ciò Alex riuscì ad escogitare un modo per distrarre Bullo.

«Dove sono le mie prede? È il secondo giorno che ti presenti da me a mani vuote» gli urlò contro il guardiano.

«Sì, ha ragione ma...».

«Non mi interessa, avevamo un patto, adesso andrò subito dalla regina» continuò Bullo.

«No, aspetta! Mi lasci spiegare: ho scovato la tana di un cinghiale e così ho pensato di portarle una preda speciale, se solo questa notte mi lasciasse cacciare, la catturerei per lei».

«Un cinghiale?» sarebbe fantastico. «Ci contol» disse speranzoso.

Calata la notte Alex passò al Villaggio dei Cacciatori per assicurare tutti che si sarebbe occupato lui di Bullo.

«Basterà riuscire a prendere un cinghiale e chiedere a quel brutto guardiano di aiutarmi a trascinarlo, così si distrarrà e potremmo partire» disse, poi si precipitò nella giungla per la caccia.

Intanto, negli altri villaggi cominciavano ad accadere fatti strani: ai Carpentieri mancavano degli attrezzi da lavoro e i Contadini trovarono le provviste dimezzate.

«Cosa sta succedendo secondo te?» chiese la guardia di questi ultimi al suo amico, la guar-



dia dei Carpentieri.

«Non ne ho idea, sembra proprio che qualcuno si stia divertendo a fare il furbo, proviamo a chiedere agli altri».

Terminato il loro turno, i due passarono per il Villaggio dei Pescatori, ma Verme li rassicurò che lì era tutto sotto controllo.

Andarono poi dai Tagliastoffe, ma anche lì sembrava che fosse tutto in ordine. Infine, si recarono al Villaggio dei Cacciatori dove, stranamente, non trovarono la guardia di turno.

«Dove si è cacciato Bullo? Stasera doveva esserci lui qui. Non ti sembra che ci sia troppo silenzio?» chiese una delle guardie.

Guardandosi intorno si accorsero che non c'era più nessuno e, preoccupati, decisero di recarsi al palazzo per dare l'allarme a Sicla.

«Sciocchi, stupidi, incapaci! Pensate che stiano scappando e siete ancora davanti ai miei occhi?» urlò infuriata la regina. La sua voce rimbombò per tutto il palazzo facendo tremare perfino le pareti.

«Andate!».

Nel frattempo, Alex era intento a cercare ancora il cinghiale, quando improvvisamente sentì degli strani rumori e si nascose.

«Presto da questa parte! Seguitemi!» gridò a gran voce Freccia rivolgendosi alla schiera di guardie che erano accorse dopo l'allarme dato dal palazzo.

Alex vide da lontano il fuoco delle torce avvicinarsi e senza pensarci due volte se la diede a gambe.

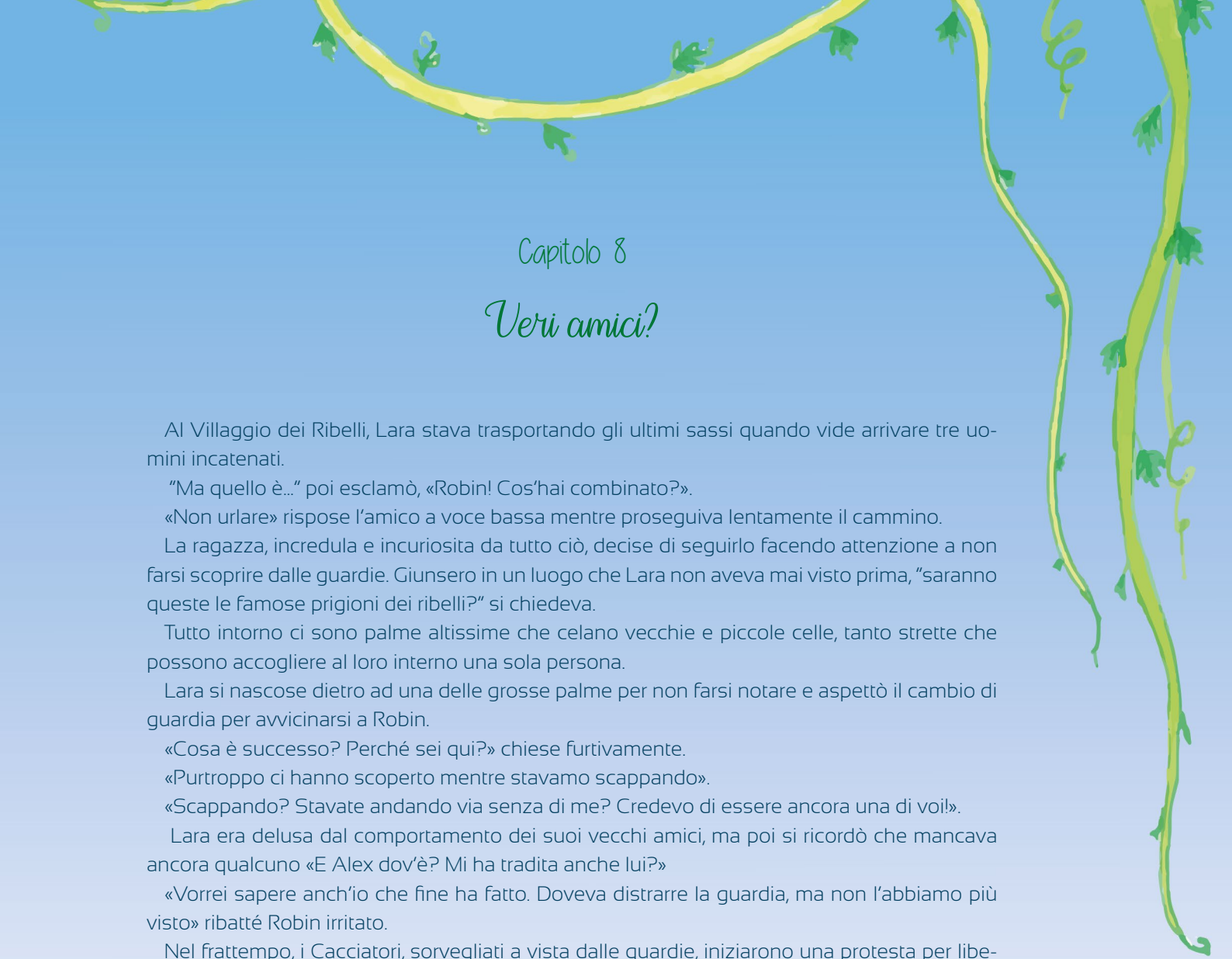
"Meglio mettersi in salvo" pensava.

Robin invece fu il primo ad accorgersi che erano stati scoperti.

«Arrivano i guardiani...Si salvi chi può!»

Si scatenò il panico: tutti correvano verso la barca, ma i guardiani bloccarono l'accesso alla spiaggia e distrussero l'imbarcazione. Robin, insieme ad altri due cacciatori, tentò di fuggire nella giungla ma, Freccia li afferrò per portarli nella prigione dei ribelli.





Capitolo 8

Veri amici?

Al Villaggio dei Ribelli, Lara stava trasportando gli ultimi sassi quando vide arrivare tre uomini incatenati.

“Ma quello è...” poi esclamò, «Robin! Cos’hai combinato?».

«Non urlare» rispose l’amico a voce bassa mentre proseguiva lentamente il cammino.

La ragazza, incredula e incuriosita da tutto ciò, decise di seguirlo facendo attenzione a non farsi scoprire dalle guardie. Giunsero in un luogo che Lara non aveva mai visto prima, “saranno queste le famose prigioni dei ribelli?” si chiedeva.

Tutto intorno ci sono palme altissime che celano vecchie e piccole celle, tanto strette che possono accogliere al loro interno una sola persona.

Lara si nascose dietro ad una delle grosse palme per non farsi notare e aspettò il cambio di guardia per avvicinarsi a Robin.

«Cosa è successo? Perché sei qui?» chiese furtivamente.

«Purtroppo ci hanno scoperto mentre stavamo scappando».

«Scappando? Stavate andando via senza di me? Credevo di essere ancora una di voi!».

Lara era delusa dal comportamento dei suoi vecchi amici, ma poi si ricordò che mancava ancora qualcuno «E Alex dov’è? Mi ha tradito anche lui?»

«Vorrei sapere anch’io che fine ha fatto. Doveva distrarre la guardia, ma non l’abbiamo più visto» ribatté Robin irritato.

Nel frattempo, i Cacciatori, sorvegliati a vista dalle guardie, iniziarono una protesta per liberare i prigionieri.

«Finché la regina non avrà deciso cosa fare di voi, non toccherete cibo e tutto quello che cacerete dovrà essere portato a me» ordinò Freccia.

La situazione degenerò quando, alle parole della guardia, si levò un grido di disaccordo.

«Silenzio! Non urlate e non vi agitate perché non avete ancora visto niente» ribatté.

Al sorgere del sole, Lara, ritornata a casa ancora scossa per quanto accaduto, vide arrivare da lontano Alex.

«Dove sei stato?».

«A caccia».

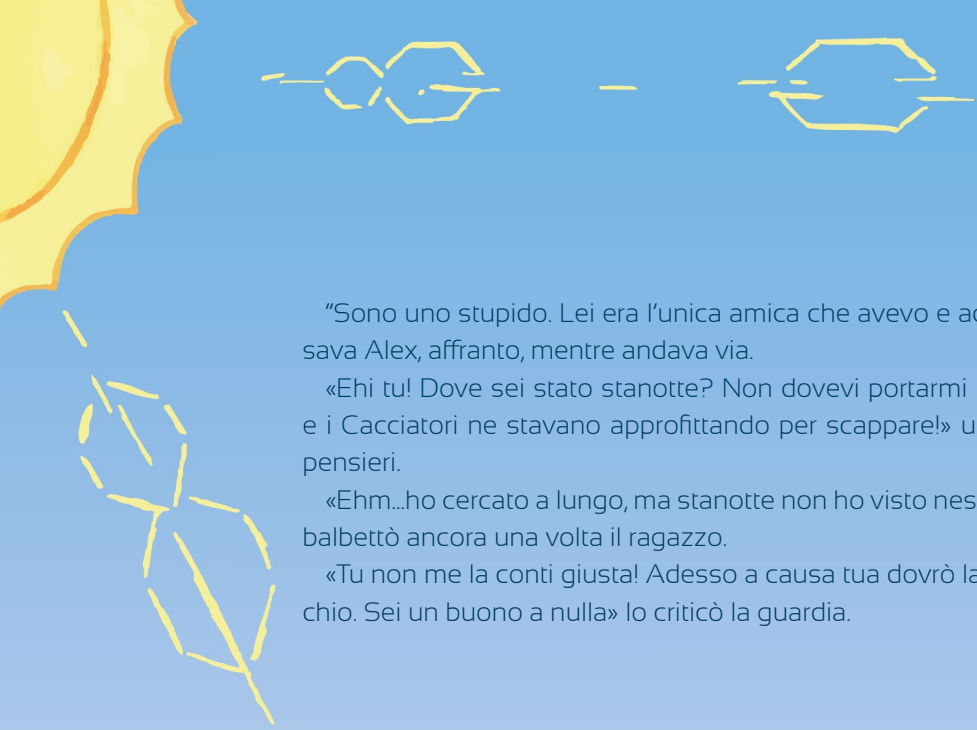
«E poi?».

«E poi nulla, non c’erano animali, così mi sono addormentato ed ora sono qui. Perché? Mi cercava qualcuno?».

«Ah, e io che pensavo che stessi scappando» rispose, infastidita dal fatto che il suo amico continuava a mentirle.

«Mmm...ma in verità io non volevo lasciarti qui» balbettò Alex che, cercando di giustificarsi, le raccontò tutto.

«Vai via. Non voglio vederti mai più» Lara riuscì a stento a trattenere le lacrime.



“Sono uno stupido. Lei era l’unica amica che avevo e adesso l’ho persa, me lo merito” pensava Alex, affranto, mentre andava via.

«Ehi tu! Dove sei stato stanotte? Non dovevi portarmi il cinghiale? Ti ho aspettato per ore e i Cacciatori ne stavano approfittando per scappare!» urlò Bullo distogliendo Alex dai suoi pensieri.

«Ehm...ho cercato a lungo, ma stanotte non ho visto nessun cinghiale...continuerò a cercare» balbettò ancora una volta il ragazzo.

«Tu non me la conti giusta! Adesso a causa tua dovrò lavorare giorno e notte e ti terrò d’occhio. Sei un buono a nulla» lo criticò la guardia.



Capitolo 9

Tutta colpa tua

«Basta Sasà, ora non ho proprio voglia di giocare» urlò Alex, ma il cane continuava a gironzolarli intorno con un rametto tra i denti.

«Dai, ma solo per questa volta» brontolò ancora lanciando un ramo più lontano possibile.

Alex sperava che quel lancio tenesse Sasà lontano per un bel po', ma il cane, che aveva infilato la testa in una zucca, tornò prima del previsto riuscendo addirittura a strappargli un sorriso a causa del suo buffo aspetto.

«Ehi Sasà, sono qui!» disse Alex che intanto si era fermato a riposare sotto un albero.

«Fermati immediatamente!» urlò una voce sconosciuta «Quella zucca è mia».

«Scusalo, l'ha fatto per farmi sorridere».

«Perché, sei triste?» chiese curiosa la ragazza.

«Sì! Purtroppo ho litigato con i miei amici e adesso non vogliono parlarmi più. Comunque, piacere, mi chiamo Alex».

«Mi dispiace per i tuoi amici Alex, io sono Viola».

Viola faceva parte del Villaggio dei Contadini. Era alta e snella, aveva i capelli castani, gli occhi color nocciola e indossava sempre una salopette a quadroni rossa e bianca.

«Cosa posso fare per sdebitarmi della zucca?» chiese Alex.

«Vediamo» disse Viola pensierosa, «tu cosa sai fare?».

«Io sono un grande cacciatore!».

«Ah bene!» esclamò Viola, «Allora potresti aiutarmi a scacciare le volpi che invadono i miei campi e distruggono il raccolto».

«Ma certo! Sarei molto felice di aiutarti».

I due nuovi amici si incamminarono verso il Villaggio dei Contadini, Alex era davvero curioso di conoscerli.

«Viola, ma è vero che Contadini e Cacciatori non vanno d'accordo?».

La ragazza lo guardò con volto triste confermando quanto si diceva sui due villaggi.

Anni addietro, i Contadini stavano pianificando una fuga insieme ai Cacciatori, ma pochi giorni prima della partenza questi ultimi rubarono tutte le provviste e tentarono di scappare da soli.

«Tranquillo, io e la mia famiglia non portiamo rancore» lo tranquillizzò Viola.

Intanto, al Villaggio dei Ribelli, Lara riuscì ad avvicinarsi alle sbarre della prigione di Robin.

«Ehi, come va?».

«Potrebbe andare decisamente meglio» lamentava Robin, «Alex invece come sta?» chiese il ragazzo.

«Non lo so e non voglio sentirlo neanche nominare. È stato lui il primo a scappare non appena ha visto le guardie».



«Lo sapevo! È tutta colpa tua Lara. Se non me l'avessi mandato, tutto questo non sarebbe successo».

A quest'affermazione, Lara si arrabbiò tantissimo, lasciò l'amico lì e andò via.

"Sarebbe scappato lo stesso lasciandomi tra gli schiavi" pensava mentre si allontanava.

«Scusami... non volevo» gridava intanto Robin.

Al Villaggio dei Cacciatori calò un clima di terrore, tutti rimasero immobili ed in silenzio vedendo arrivare la regina con tutta la sua schiera di soldati.

L'Editto degli Illusi era stato scritto e Sicla era pronta a proclamarlo.

«Dopo quanto accaduto, non avrò la minima pietà per voi.

Quello che ora vi dirò sarà rispettato rigorosamente altrimenti morirete tutti!

Mogli e bambini saranno allontanati e portati in prigione in un luogo segreto.

Lavorerete anche di notte e cacerete nella Valle degli Occhi Rossi.

Se la caccia notturna non sarà proficua almeno il doppio di quella mattutina verranno negati cibo ed acqua a donne e bambini in prigione».



Capitolo 10

Faccia a faccia con Sicla

La nave si trovava ormai da giorni in balia delle onde, la maestosa vela arancio si era gonfiata tantissimo e la tempesta dell'ultima notte aveva soltanto peggiorato la situazione. Si stava stretti e scomodi, ma c'erano proprio tutti, non mancava nessuno e l'intero equipaggio non faceva altro che cantare a gran voce il ritornello della vittoria.

*"Cantiamo a te che togli la tristezza,
sapere che ci sei per noi è proprio la salvezza".*

A prua, il capitano Alex scorgeva l'orizzonte, ma il mare incalzava sempre di più. La nave sembrava ribaltarsi e le urla dei passeggeri aumentavano a dismisura. Gli animali sembravano impazziti "Calma! È tutto sotto controllo, vi assicuro che ci salveremo tutti, nessuno sarà perduto!". Mentre esclamava ciò, un'enorme onda travolse la nave.

«Accidenti! Mi sono addormentato di nuovo e ho fatto solo tre mattoni, se mi vede Bullo sono spacciato» brontolò Alex svegliandosi di soprassalto e accorgendosi di dover lavorare ancora molto.

Lavora, lavora, lavora... Alex non riusciva a smettere di pensare a ciò che aveva sognato e a togliersi quel ritornello dalla testa.

«Cantiamo a te che togli la tristezza,
sapere che ci sei per noi è proprio la salvezza».

"Chissà che fine avrà fatto quella nave, ma soprattutto perché ero io il capitano?" pensava.

Le ore passavano ed Alex non riusciva a liberarsi da quelle domande che lo assalivano continuamente. Iniziò a pensare che la vita che conducevano gli abitanti dell'isola fosse ingiusta, che era impossibile che qualcuno non avesse mai provato a scappare. Nel mondo da cui veniva le persone si aiutavano a vicenda, non c'erano regine cattive e non c'era l'Editto degli Illusi, i ragazzi come lui avevano tempo libero per giocare con gli amici e di certo non lavoravano come schiavi.

Così pensò che l'unico modo per liberarsi da tutte queste domande fosse andare dalla regina e parlare con lei. Per farlo però, aveva bisogno di trovare un modo per raggiungere il castello e chi, se non Bullo, avrebbe potuto condurlo lì?

«Salve Bullo, avrei una richiesta da farti»

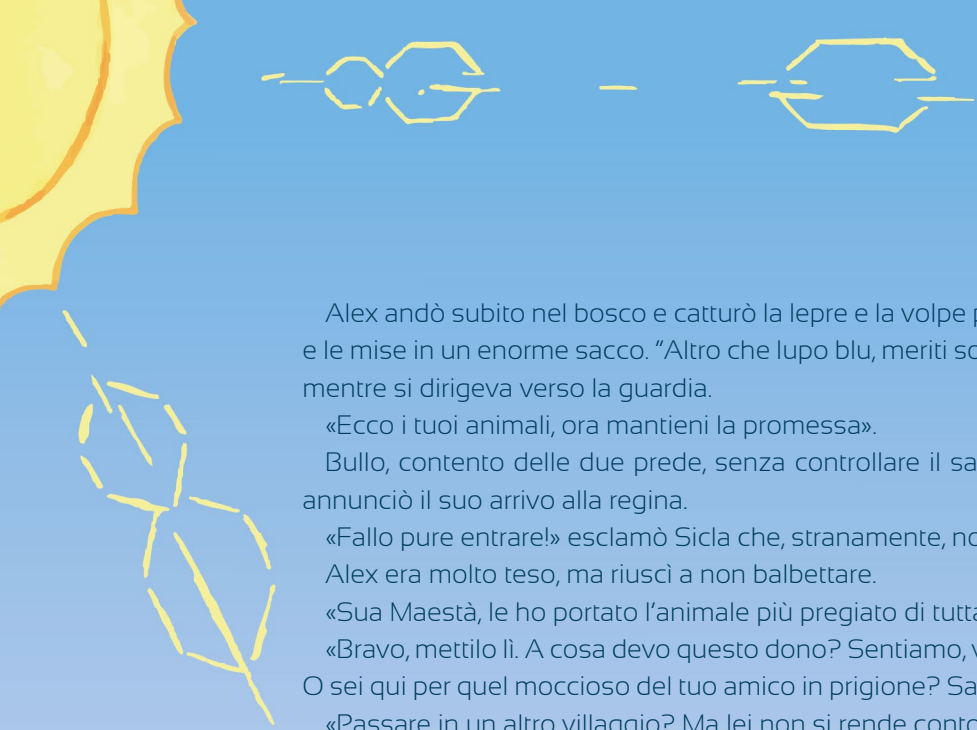
«Cosa c'è adesso?» rispose seccato.

«Vorrei portare alla regina l'introvabile lupo blu» inventò Alex.

«No!» disse convinto, ma dopo una breve pausa riprese «A meno che tu non mi porti una lepre e una volpe».

«Sarà fatto fidati!, Ma ci conto... voglio andare da Sicla».

«Sarà meglio per te che questa volta non combini guai. Ci vediamo tra due ore qui» lo avvertì Bullo.



Alex andò subito nel bosco e catturò la lepre e la volpe per Bullo, poi prese tantissime pietre e le mise in un enorme sacco. "Altro che lupo blu, meriti solo un sacco pieno di sassi" pensava mentre si dirigeva verso la guardia.

«Ecco i tuoi animali, ora mantieni la promessa».

Bullo, contento delle due prede, senza controllare il sacco accompagnò Alex al castello e annunciò il suo arrivo alla regina.

«Fallo pure entrare!» esclamò Sicla che, stranamente, non lo rifiutò.

Alex era molto teso, ma riuscì a non balbettare.

«Sua Maestà, le ho portato l'animale più pregiato di tutta l'isola, spero gradisca».

«Bravo, mettilo lì. A cosa devo questo dono? Sentiamo, vorresti passare in un altro villaggio? O sei qui per quel moccioso del tuo amico in prigione? Sai che solo io ho il potere di liberarlo».

«Passare in un altro villaggio? Ma lei non si rende conto delle condizioni in cui vivono i suoi sudditi? I bambini sono malnutriti, i genitori cacciano notte e giorno, i contadini non hanno mai tempo per riposare, lavorano tutto il giorno sotto al Sole. Per non parlare dei Ribelli a cui spetta il lavoro più duro» disse Alex, ancora incredulo per il suo coraggio.

«E cosa vorresti fare, salvarli tutti?» disse sarcastica facendosi beffe di lui.

«Potrebbe fare la sua prima buona azione e salvarli lei. Sarà suo il merito!».

«Povero illuso!» disse sghignazzando.

Un tempo a Dulos regnava la pace. Ogni villaggio era sotto il dominio di un re. Improvvisamente però, si abbatté sull'isola una forte carestia: le risorse iniziarono a scarseggiare e fra i regni scoppiarono conflitti che compromisero la pace.

«Per diventare la regina di tutto ho sconfitto gli altri re! Ho annientato il re dei Cacciatori... il mio unico fratello. Regno qui da sola da anni e tu vieni a dirmi cosa fare?» concluse urlando, poi rivolta verso Destro disse: «Tu, portalo fuori di qui. Non voglio più averlo tra i piedi».

Le guardie portarono Alex da Bullo che si infuriò tremendamente.

«Sei impazzito? Lo sai che potevi mettermi seriamente nei guai?»

«Qui se ci sono dei pazzi, siete voi. Apri gli occhi!» rispose Alex.

Intanto Lara, che aveva visto passare Alex e Bullo, seguì i due fino al castello, ma non riuscì ad entrare. Pensò subito che l'amico fosse lì per chiedere a Sicla di lasciarlo partire, così corse a riferirlo a Robin.

«Ma davvero? Ci ha traditi ancora una volta?» Robin era ancora più incredulo.

«Ti dico di sì!» ribatteva la ragazza.

«Stavolta ha davvero superato ogni limite».

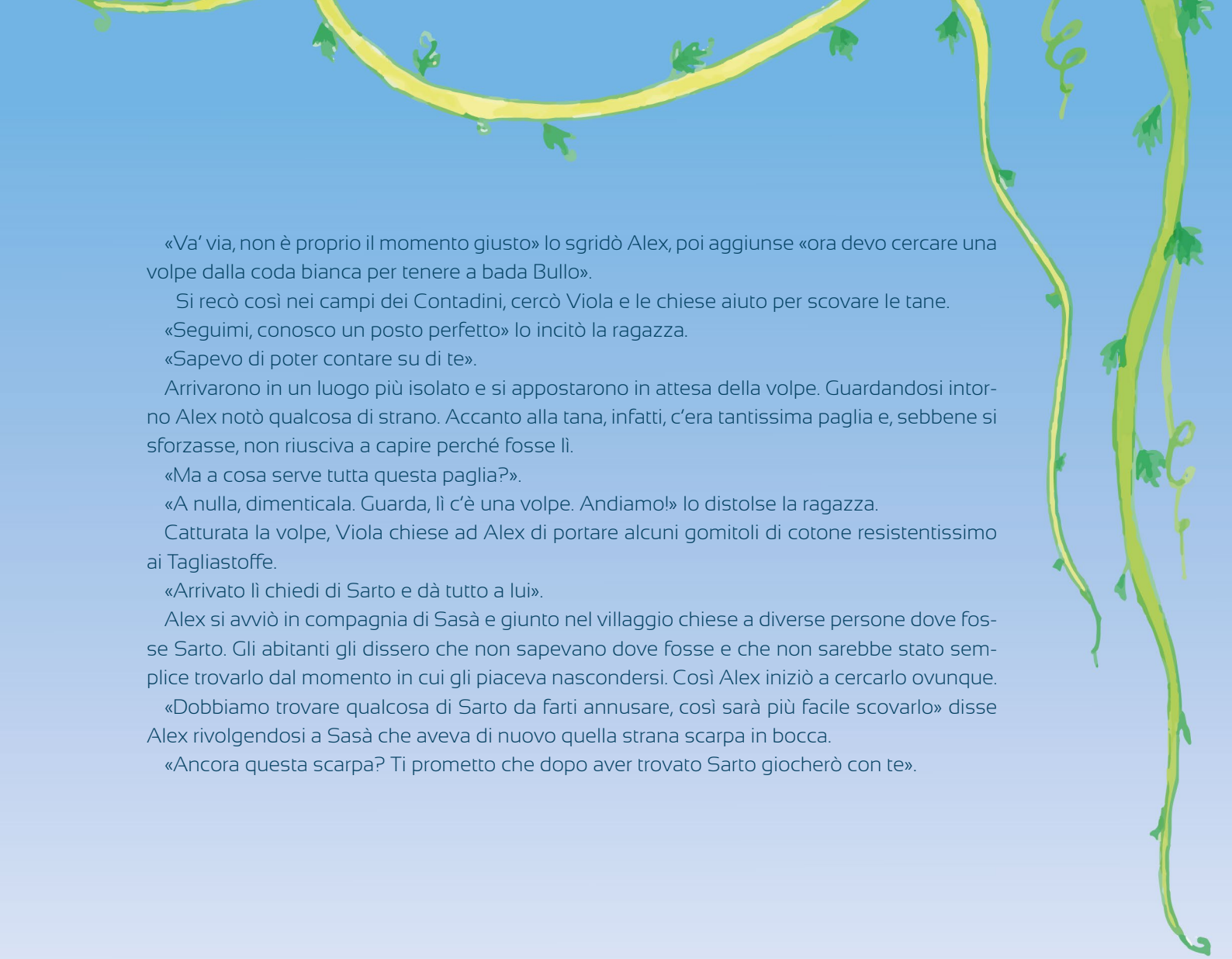
Lara stava tornando a casa quando si imbatté in Alex che si recava a lavoro dopo il deludente scontro con Sicla.

«Eccolo qua, il grande traditore. Te ne volevi andare da solo con il permesso della regina, non è vero? Adesso è tua amica?».

«Non è come sembra! Ho fatto un sogno incredibile e sono andato dalla regina a dirgli di lasciarci andar via tutti».

Il ragazzo raccontò tutto a Lara che, non credendogli, andò via lasciandolo solo.

Intanto Sasà, arrivato con in bocca una vecchia scarpa, voleva giocare a tutti i costi.



«Va' via, non è proprio il momento giusto» lo sgridò Alex, poi aggiunse «ora devo cercare una volpe dalla coda bianca per tenere a bada Bullo».

Si recò così nei campi dei Contadini, cercò Viola e le chiese aiuto per scovare le tane.

«Seguimi, conosco un posto perfetto» lo incitò la ragazza.

«Sapevo di poter contare su di te».

Arrivarono in un luogo più isolato e si appostarono in attesa della volpe. Guardandosi intorno Alex notò qualcosa di strano. Accanto alla tana, infatti, c'era tantissima paglia e, sebbene si sforzasse, non riusciva a capire perché fosse lì.

«Ma a cosa serve tutta questa paglia?».

«A nulla, dimenticala. Guarda, lì c'è una volpe. Andiamol!» lo distolse la ragazza.

Catturata la volpe, Viola chiese ad Alex di portare alcuni gomitoli di cotone resistentissimo ai Tagliastoffe.

«Arrivato lì chiedi di Sarto e dà tutto a lui».

Alex si avviò in compagnia di Sasà e giunto nel villaggio chiese a diverse persone dove fosse Sarto. Gli abitanti gli dissero che non sapevano dove fosse e che non sarebbe stato semplice trovarlo dal momento in cui gli piaceva nascondersi. Così Alex iniziò a cercarlo ovunque.

«Dobbiamo trovare qualcosa di Sarto da farti annusare, così sarà più facile scovarlo» disse Alex rivolgendosi a Sasà che aveva di nuovo quella strana scarpa in bocca.

«Ancora questa scarpa? Ti prometto che dopo aver trovato Sarto giocherò con te».



Capitolo II

Sulle tracce di un eroe

«Sarto... Sarto, dove sei...?» gridava Alex a squarciagola mentre Sasà, nel tentativo di aiutarlo, iniziò a fiutare nuove tracce che finalmente li condussero dal giovane Tagliastoffe.

«Eccolo, credo sia lui! Presto, raggiungiamolo».

«Perla, vieni fuori, ti ho vista nascosta dietro quel grosso cespuglio! Con quel grazioso vestitino giallo non è stato difficile scovarti» disse sorridente Sarto.

«Tanto non riuscirai a prendermi, sono più veloce io» gridò la ragazzina che inciampò mentre correva per mettersi in salvo, ma per fortuna, Alex, che intanto si era avvicinato, l'afferrò prima che potesse cadere.

«Tranquilla, sei salva!» le disse fissando lo sguardo sul pezzo di stoffa arancione che Perla utilizzava come mantello per giocare e che subito gli riportò alla mente la vela del suo sogno.

La ragazzina, grata del gesto fatto, strinse forte Alex tra le sue piccole braccia.

«Sei il mio salvatore!» esclamò; poi, per ricambiare il gesto, lo invitò ad andare a casa sua dove la nonna, per l'occasione, avrebbe preparato una deliziosa tazza di cioccolato caldo. Alex accettò volentieri e senza pensarci due volte andò via insieme a Perla, Sarto e Sasà.

«Ecco, casa mia è quella laggiù e quella simpatica vecchietta seduta fuori a cucire è la mia nonna» disse Perla.

«Ehi Sasà dove corri?» urlò Alex, «Cosa gli sarà preso ora a quel cane» aggiunse rivolgendosi a Sarto.

«Guardate, è con la nonna di Perla! A vederli sembrerebbe quasi che siano amici. Svelti, raggiungiamoli» disse Sarto.

«Nonna, come lo conosci?».

«È una lunga storia piccola mia» disse la nonnina invitandoli a sedere a tavola per ascoltarla. «Anni fa conobbi un uomo di nome Sem che aveva sempre con sé un piccolo cagnolino» raccontava mentre il cane, accostatosi accanto alla sua sedia, iniziò a farsi accarezzare.

«Eri il cane del vecchio Sem?» disse Alex rivolto verso Sasà.

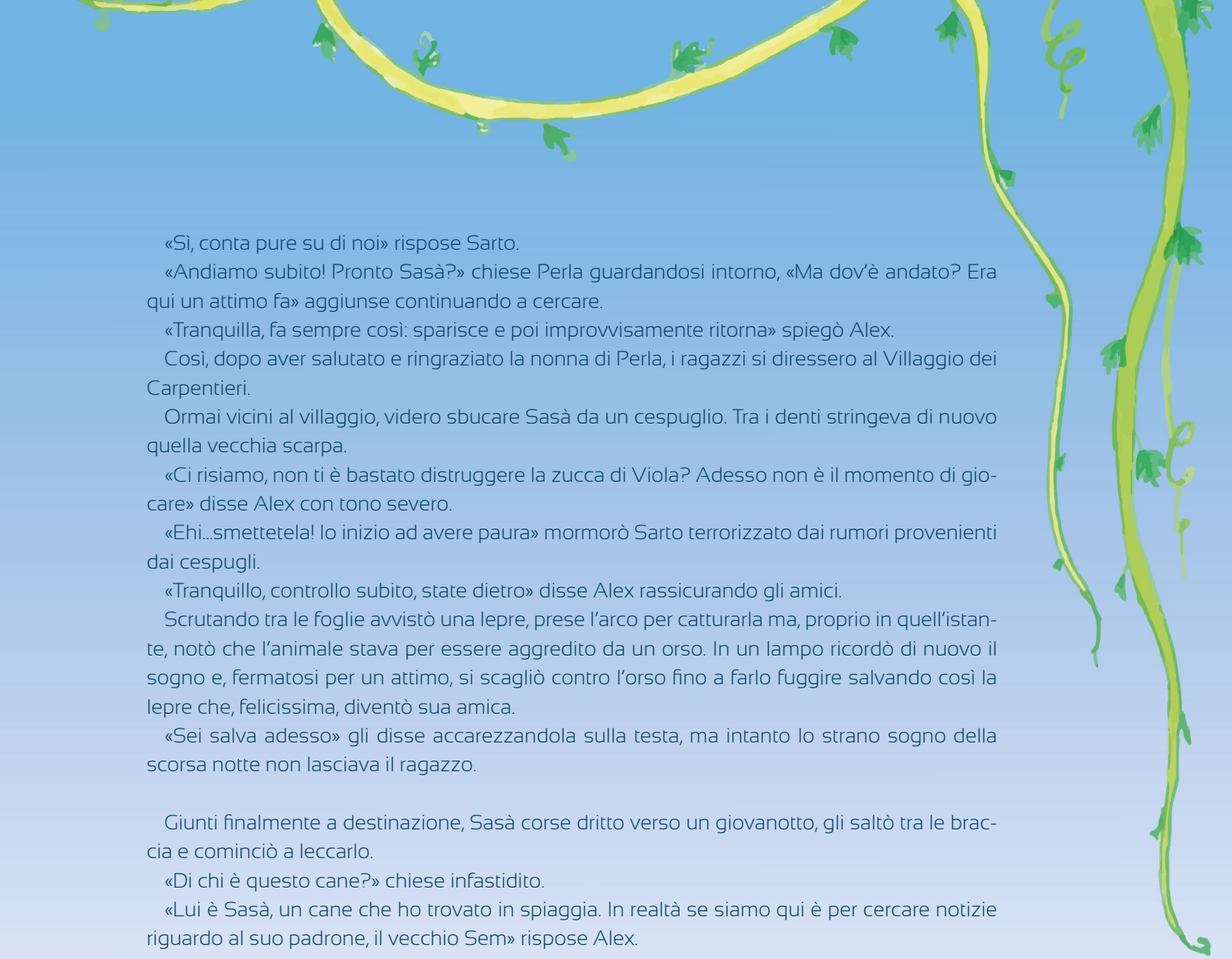
«Sem è stato l'unico ad avere avuto il coraggio di progettare un piano per scappare via da quest'isola infernale. Un giorno lasciò il villaggio e si diresse verso la spiaggia, non sappiamo cosa sia accaduto ma sappiamo che non è mai riuscito ad andar via, perché non l'avrebbe mai fatto senza di lui» spiegò volgendo lo sguardo verso il cane. «È da allora che non abbiamo più sue notizie» aggiunse.

I ragazzi, ascoltato il racconto, non riuscivano a non pensare al povero Sem e a cosa potesse essergli accaduto.

«A quale villaggio apparteneva?» chiese Alex rompendo il silenzio.

«A quello dei Carpentieri» rispose la signora «forse lì si potrebbe trovare ancora qualche suo parente».

«Ragazzi, che ne dite? Andiamo?» chiese Alex ansioso di saperne di più.



«Sì, conta pure su di noi» rispose Sarto.

«Andiamo subito! Pronto Sasà?» chiese Perla guardandosi intorno, «Ma dov'è andato? Era qui un attimo fa» aggiunse continuando a cercare.

«Tranquilla, fa sempre così: sparisce e poi improvvisamente ritorna» spiegò Alex.

Così, dopo aver salutato e ringraziato la nonna di Perla, i ragazzi si diressero al Villaggio dei Carpentieri.

Ormai vicini al villaggio, videro sbucare Sasà da un cespuglio. Tra i denti stringeva di nuovo quella vecchia scarpa.

«Ci risiamo, non ti è bastato distruggere la zucca di Viola? Adesso non è il momento di giocare» disse Alex con tono severo.

«Ehi...smettetela! Io inizio ad avere paura» mormorò Sarto terrorizzato dai rumori provenienti dai cespugli.

«Tranquillo, controllo subito, state dietro» disse Alex rassicurando gli amici.

Scrutando tra le foglie avvistò una lepre, prese l'arco per catturarla ma, proprio in quell'istante, notò che l'animale stava per essere aggredito da un orso. In un lampo ricordò di nuovo il sogno e, fermatosi per un attimo, si scagliò contro l'orso fino a farlo fuggire salvando così la lepre che, felicissima, diventò sua amica.

«Sei salva adesso» gli disse accarezzandola sulla testa, ma intanto lo strano sogno della scorsa notte non lasciava il ragazzo.

Giunti finalmente a destinazione, Sasà corse dritto verso un giovanotto, gli saltò tra le braccia e cominciò a leccarlo.

«Di chi è questo cane?» chiese infastidito.

«Lui è Sasà, un cane che ho trovato in spiaggia. In realtà se siamo qui è per cercare notizie riguardo al suo padrone, il vecchio Sem» rispose Alex.

«Il vecchio Sem? State parlando di mio nonno allora» chiese meravigliato.

«Wow tuo nonno?» ribatté la piccola Perla.

«Sì, sì. Proprio lui. Dovete sapere che era molto conosciuto e amato; tutti lo ricordano per le sue imprese, ma purtroppo io non sono mai riuscito a conoscerlo. Si dice che abbia creato una mappa di tutta l'isola» spiegò il ragazzo con il volto pieno di orgoglio.

«Mappa? E che fine ha fatto? Sapresti dirci dove possiamo trovarla?» chiese Alex.

«Purtroppo la mappa è andata perduta con lui e non è stato più possibile recuperarla» disse con tristezza, poi aggiunse «nessuno sa nulla, c'è addirittura chi crede che non ci sia mai stata nessuna mappa, ma io ci credo!».

I ragazzi sconsolati dalla notizia e vista l'ora tarda salutarono il nuovo amico.

«Scusaci, non ti abbiamo neanche chiesto come ti chiami» chiese Sarto.

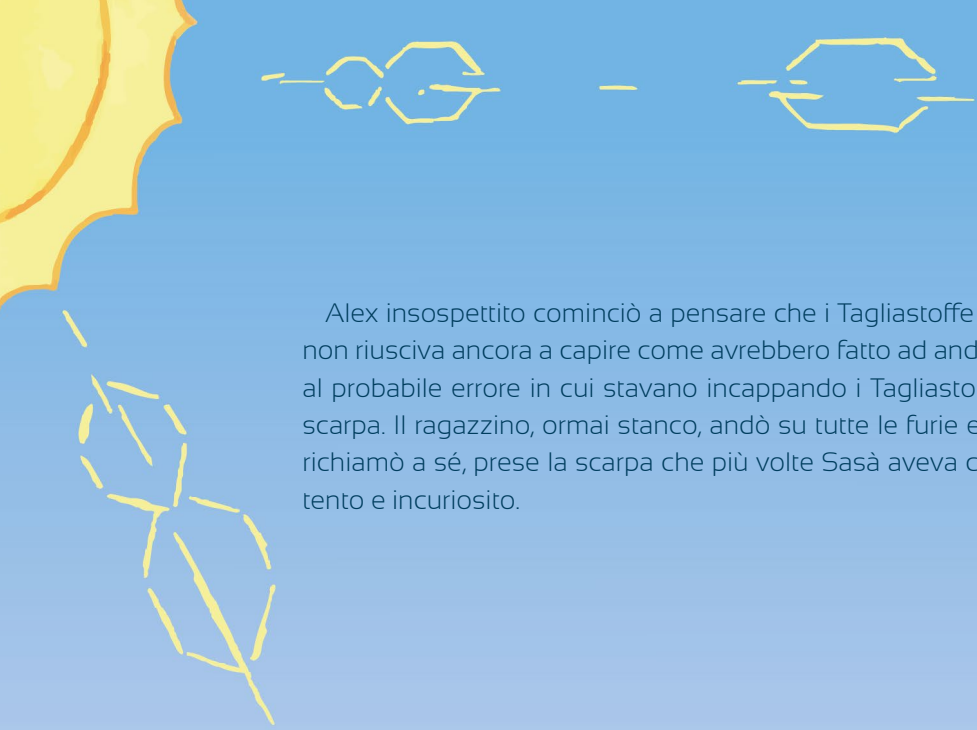
«Io sono Bob l'aggiusta cose. Se doveste aver bisogno di qualcosa non esitate a fare un salto al Villaggio dei Carpentieri».

«Grazie ancora» risposero i ragazzi.

Mentre camminavano, ad Alex venne in mente del cotone che aveva portato per Sarto glielo diede e gli chiese a cosa potesse servire.

«Non ne ho idea» rispose il ragazzo «pare di aver capito che stanno cucendo un pallone gigante, ma secondo me sono matti perché non so come si possa giocare con una cosa del genere» concluse divagando.





Alex insospettito cominciò a pensare che i Tagliastoffe stessero progettando una fuga, ma non riusciva ancora a capire come avrebbero fatto ad andar via. Mentre pensava preoccupato al probabile errore in cui stavano incappando i Tagliastoffe, vide ritornare Sasà con la solita scarpa. Il ragazzino, ormai stanco, andò su tutte le furie e mandò via il cane. Poi, pentitosi, lo richiamò a sé, prese la scarpa che più volte Sasà aveva cercato di mostrargli e la osservò attento e incuriosito.

Capitolo 12

Abbiamo un piano... sembra forte!

«Ehi, ma questa scarpa l'ho già vista!» esclamò Alex cercando di ricordare.

«Come fai a dire di ricordare una vecchia scarpa?» chiese Sarto.

«Non lo so, ma è così...».

Intanto Sasà cercava di convincerli a seguirlo.

«Vediamo dove ci porta» disse Alex.

«Noi dobbiamo ritornare ai nostri villaggi» risposero Sarto e Perla, «ma tu tienici aggiornati» concluse la ragazza.

Intanto, al Villaggio dei Ribelli, Robin, scontata la pena, fu liberato ma, anziché ritornare dai Cacciatori, preferì restare dagli Spaccapietre e raggiungere l'amica Lara. I due non avevano notizie di Alex già da qualche giorno e non erano a conoscenza delle avventure dell'amico che, ormai, dedicava ogni attimo a trovare un modo per lasciare quel posto.

Dall'altra parte dell'isola, Alex seguiva Sasà curioso di sapere dove lo stesse conducendo.

Attraversata la giungla e giunti quasi al mare, Sasà corse più avanti; si recò nel posto in cui aveva incontrato Alex la prima volta, gettò la scarpa e raccolse uno strano sasso.

Raggiunto il cagnone, il ragazzo riconobbe la grotta in cui si era rifugiato appena naufragato e subito ricordò che era proprio lì che aveva già visto quella vecchia scarpa.

«Bravò Sasà!» esclamò prendendo il sasso dalla sua bocca, «Qui c'è inciso qualcosa, ma bisogna capire cosa» aggiunse osservandolo attentamente.

Decise così di ritornare al Villaggio dei Ribelli dove cercò subito Lara e Robin per mostrargli il sasso.

«Chi non muore si rivede!» esclamò Lara con sarcasmo.

«Non vi ho abbandonati» rispose Alex «non faccio altro che pensarvi» spiegò con tono triste, «guardate cosa abbiamo trovato» disse mostrandogli quella strana pietra.

I ragazzi se la passarono tra le mani cercando di capire cosa significassero quelle incisioni.

«Ma questo è il castello della regina!» esclamò Lara riconoscendo un simbolo presente sulla pietra.

«Hai ragione, questo invece è il Villaggio dei Cacciatori» riprese Robin entusiasta.

«Ragazzi ma... allora questa è la mappa di Dulos?».

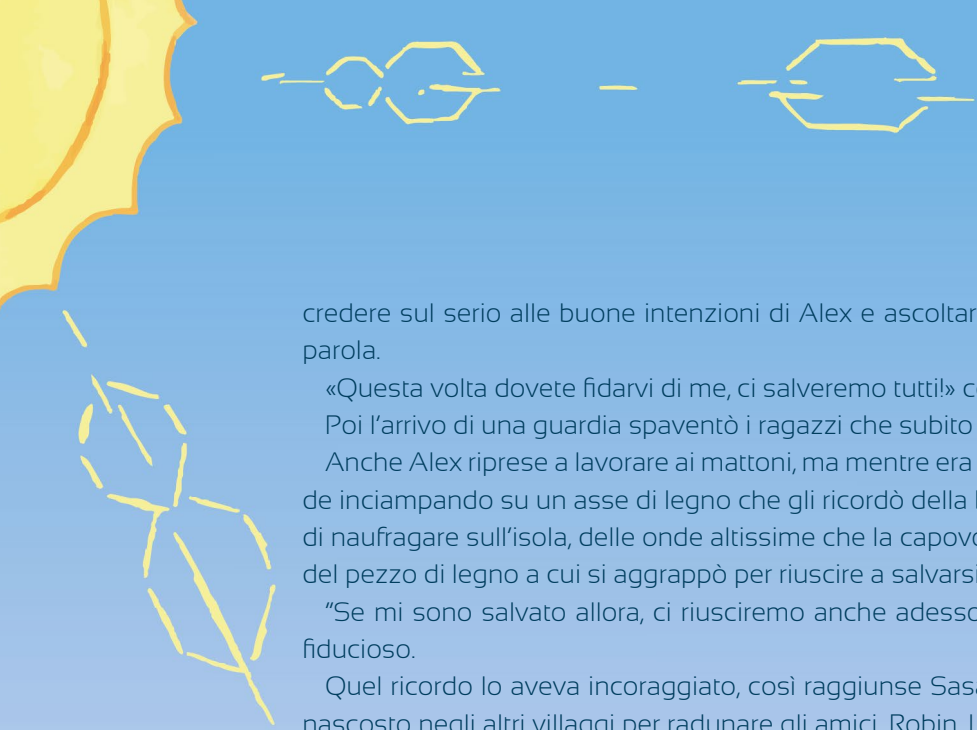
«Credo proprio di sì Alex» riprese Robin con l'entusiasmo alle stelle. «Sono salvo» ripeteva... «sono salvo...».

«Ehi, non ti sembra di esagerare?» lo rimproverò Lara.

«Sono certo che questa sia la mappa realizzata dal vecchio Sem» disse Alex.

«Chi sarebbe il vecchio Sem?» chiesero i ragazzi.

Alex così raccontò di Bob e delle ultime scoperte di questi giorni. I ragazzi cominciarono a



credere sul serio alle buone intenzioni di Alex e ascoltarono con molta attenzione ogni sua parola.

«Questa volta dovete fidarvi di me, ci salveremo tutti!» concluse.

Poi l'arrivo di una guardia spaventò i ragazzi che subito ritornarono al proprio lavoro.

Anche Alex riprese a lavorare ai mattoni, ma mentre era in cerca di materiali, nella fretta, cadde inciampando su un asse di legno che gli ricordò della barca su cui stava viaggiando prima di naufragare sull'isola, delle onde altissime che la capovolsero, degli amici presi dal panico e del pezzo di legno a cui si aggrappò per riuscire a salvarsi.

“Se mi sono salvato allora, ci riusciremo anche adesso. Ora so cosa bisogna fare!” pensò fiducioso.

Quel ricordo lo aveva incoraggiato, così raggiunse Sasà e la lepre e gli chiese di andare di nascosto negli altri villaggi per radunare gli amici. Robin, Lara, Viola, Sarto, Perla e Bob, seguirono il cane e la lepre e nel pomeriggio si riunirono tutti presso il Villaggio dei Cacciatori.

«Ragazzi ho elaborato un magnifico piano per scappare» disse Alex.

«Davvero? E quale sarebbe?» chiese incuriosita Viola.

«Non credo sia complicato, ma la cosa davvero importante è che partecipino tutti» poi con tono più serio aggiunse: «diversamente non vedo altra via d'uscita».

«Ok bene, ma che ne diresti ora di spiegarcelo?» riprese irritata Lara che sembrava improvvisamente infastidita dalla presenza di Viola e dal fatto che fosse amica di Alex.

«Allora, come dicevo prima, sarà necessario l'aiuto di tutti» ribadì ancora una volta, «vi spiego meglio: i Carpentieri costruiranno un'arca, i Tagliastoffe realizzeranno le vele e le coperte per la notte, i Contadini si occuperanno delle provviste e del cotone, i Pescatori avranno in consegna la mappa e tratteranno la rotta, i Cacciatori libereranno le famiglie in prigione mentre Sasà e la lepre raduneranno tutti gli animali» spiegò, «noi Spaccapietre invece innalzeremo un muro nella giungla per nascondere e difendere l'arca» concluse rivolgendosi a Lara.

«Anche io vorrei aiutarvi, a casa dovrei avere i diari di nonno Sem, forse lì potrei trovare qualcosa che ci permetta di decifrare i simboli sulla pietra».

«Ok Bob, grazie. Pare non manchi nulla...».

«Alex, avrei una cosa da dirti» disse Sarto invitandolo ad avvicinarsi per parlargli.

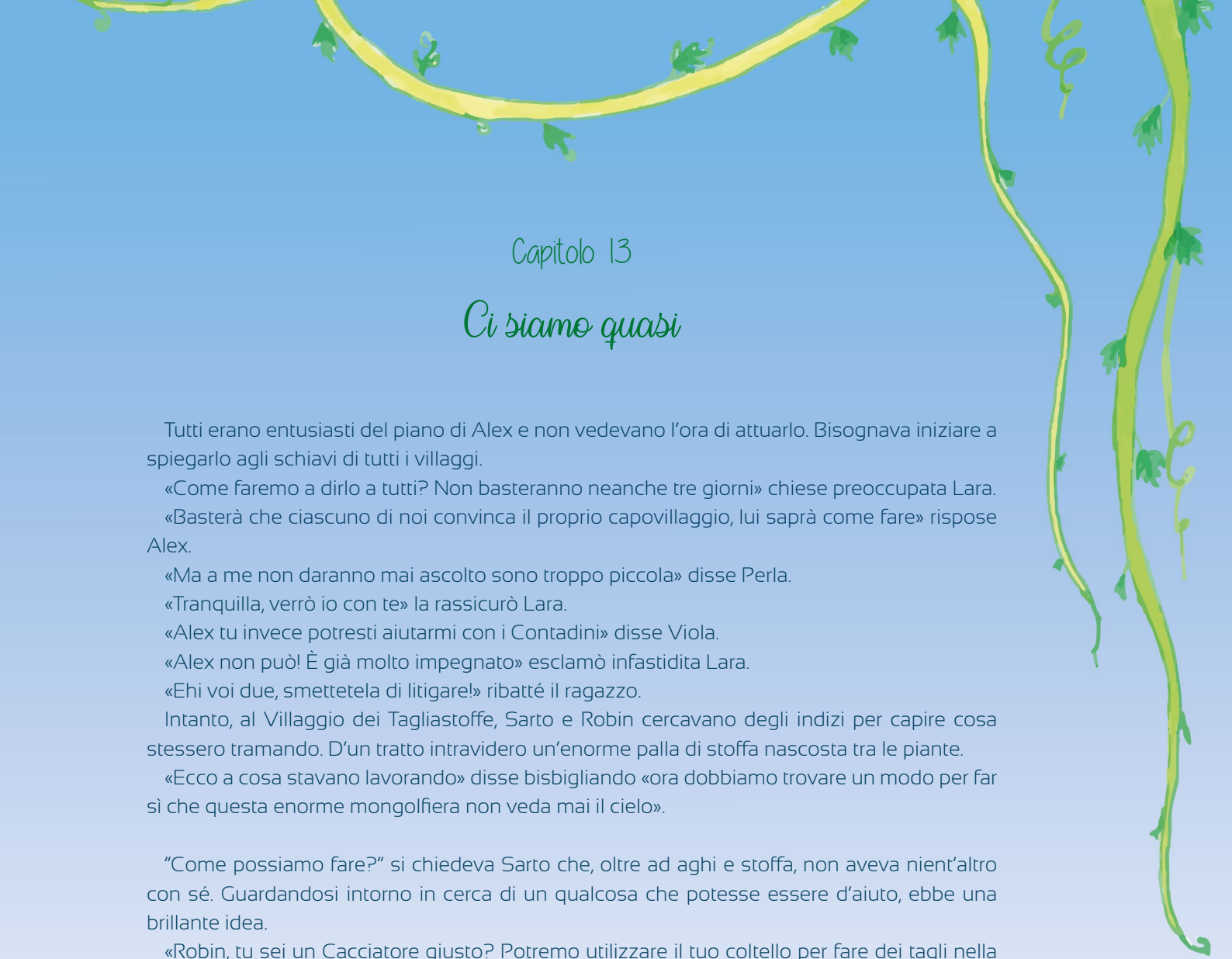
«Dimmi, c'è qualcosa che non va?» chiese il ragazzo. Intanto, si avvicinò anche Viola.

«Alex purtroppo ti ho mentito sul cotone che Viola ti ha chiesto di consegnarmi. Servirà ai Tagliastoffe per realizzare il piano di fuga insieme ai Contadini. Mi spiace non avertelo detto prima, ma non sapevo ancora se fidarmi» spiegò dispiaciuto il ragazzo.

«Tranquilli, non occorre aggiungere altro, avevo già intuito qualcosa... non ci resta che risolvere anche questo». Poi rivolgendosi agli amici, «c'è ancora un'ultima cosa da risolvere; Sarto e Robin la risolveremo insieme: stanotte dobbiamo far visita al Villaggio dei Tagliastoffe ed impedire ulteriori guai».

«Se si tratta di sventare guai io ci sono!» esclamò Robin.

«Sarete fantastici insieme!» esclamò Viola, poi rivolta verso Alex aggiunse «Tra le provviste gradisci qualche frutto in particolare? Perché...» ma la ragazza, fulminata da un'occhiataccia di Lara, non riuscì a concludere ciò che stava dicendo.



Capitolo 13

Ci siamo quasi

Tutti erano entusiasti del piano di Alex e non vedevano l'ora di attuarlo. Bisognava iniziare a spiegarlo agli schiavi di tutti i villaggi.

«Come faremo a dirlo a tutti? Non basteranno neanche tre giorni» chiese preoccupata Lara.

«Basterà che ciascuno di noi convinca il proprio capovillaggio, lui saprà come fare» rispose Alex.

«Ma a me non daranno mai ascolto sono troppo piccola» disse Perla.

«Tranquilla, verrò io con te» la rassicurò Lara.

«Alex tu invece potresti aiutarmi con i Contadini» disse Viola.

«Alex non può! È già molto impegnato» esclamò infastidita Lara.

«Ehi voi due, smettetela di litigare!» ribatté il ragazzo.

Intanto, al Villaggio dei Tagliastoffe, Sarto e Robin cercavano degli indizi per capire cosa stessero tramando. D'un tratto intravidero un'enorme palla di stoffa nascosta tra le piante.

«Ecco a cosa stavano lavorando» disse bisbigliando «ora dobbiamo trovare un modo per far sì che questa enorme mongolfiera non veda mai il cielo».

«Come possiamo fare?» si chiedeva Sarto che, oltre ad aghi e stoffa, non aveva nient'altro con sé. Guardandosi intorno in cerca di un qualcosa che potesse essere d'aiuto, ebbe una brillante idea.

«Robin, tu sei un Cacciatore giusto? Potremo utilizzare il tuo coltello per fare dei tagli nella stoffa così da non farla gonfiare» propose il ragazzo.

«Sì, ottima idea! Questo dovrebbe andar bene» rispose l'amico mostrando un vecchio coltello da caccia regalatogli dal papà.

Avvicinatisi alla mongolfiera, Sarto restò di guardia mentre Robin iniziò a strapparla da più parti; poi senza far il minimo rumore lasciarono il villaggio.

«Sarto tu resta qui e mi raccomando, domani fa finta di nulla».

L'indomani la notizia iniziò a circolare in fretta e tutti i capi dei villaggi accettarono con piacere l'idea dei ragazzi. Qualcuno non si fidava del tutto, ma nonostante ciò si lasciò trascinare dall'entusiasmo.

Al Villaggio dei Tagliastoffe però, Sarto sembrava essersi cacciato nei guai.

«Non sono stato io! Io non ho un coltello, non avrei potuto strapparla» gridava con agitazione il ragazzo.

«E allora come fai a sapere che è stata strappata se è chiusa nel mio granaio?» chiese il capo dei Tagliastoffe.

La situazione stava sfuggendo di mano al giovane Sarto, ma Lara e Perla, che erano di ritorno dalla spiaggia dei Pescatori, sentirono il trambusto e corsero in soccorso all'amico.

«Vi possiamo spiegare tutto!» cercò di dire Lara.



«Almeno dateci ascolto» aggiunse la piccola Perla.

«Tu devi essere Perla, tuo nonno aggiusta da me le sue reti e le sue vele» disse il capo villaggio, «sentiamo, quale scusa avete per un disastro del genere?».

«Nessuna scusa signore» rispose la bambina, «abbiamo un piano per salvarci tutti, ma per far sì che funzioni c'è bisogno che ogni villaggio rinunci all'idea di fuggire da solo» aggiunse con coraggio.

I tre ragazzi spiegarono nei dettagli ogni cosa e riuscirono a convincere, soprattutto grazie alla piccola Perla, l'antipatico Tagliastoffe.

Quando finalmente tutti i villaggi furono d'accordo, iniziarono i lavori. Nei primi tre giorni i Carpentieri riuscirono a costruire lo scheletro della nave, i Tagliastoffe iniziarono a cucire le prime vele e i pescatori, durante le battute di pesca notturne, perlustrarono il mare per poi poter disegnare le rotte. I Cacciatori cominciarono ad esplorare in lungo e in largo l'isola per trovare le prigioni nascoste, mentre Sasà e la lepre si organizzarono per radunare gli animali.

Intanto, al castello, alla regina i conti non tornavano.

«Perché la cacciagione è diminuita?» chiedeva Sicla infuriata.

«Non solo quella maestà, anche grano e mattoni sembrano essere di meno» aggiunse Destro.

«Come è possibile tutto questo? Voglio immediatamente tutti qui davanti a me, ogni singola guardia del regno» urlò infuriata.

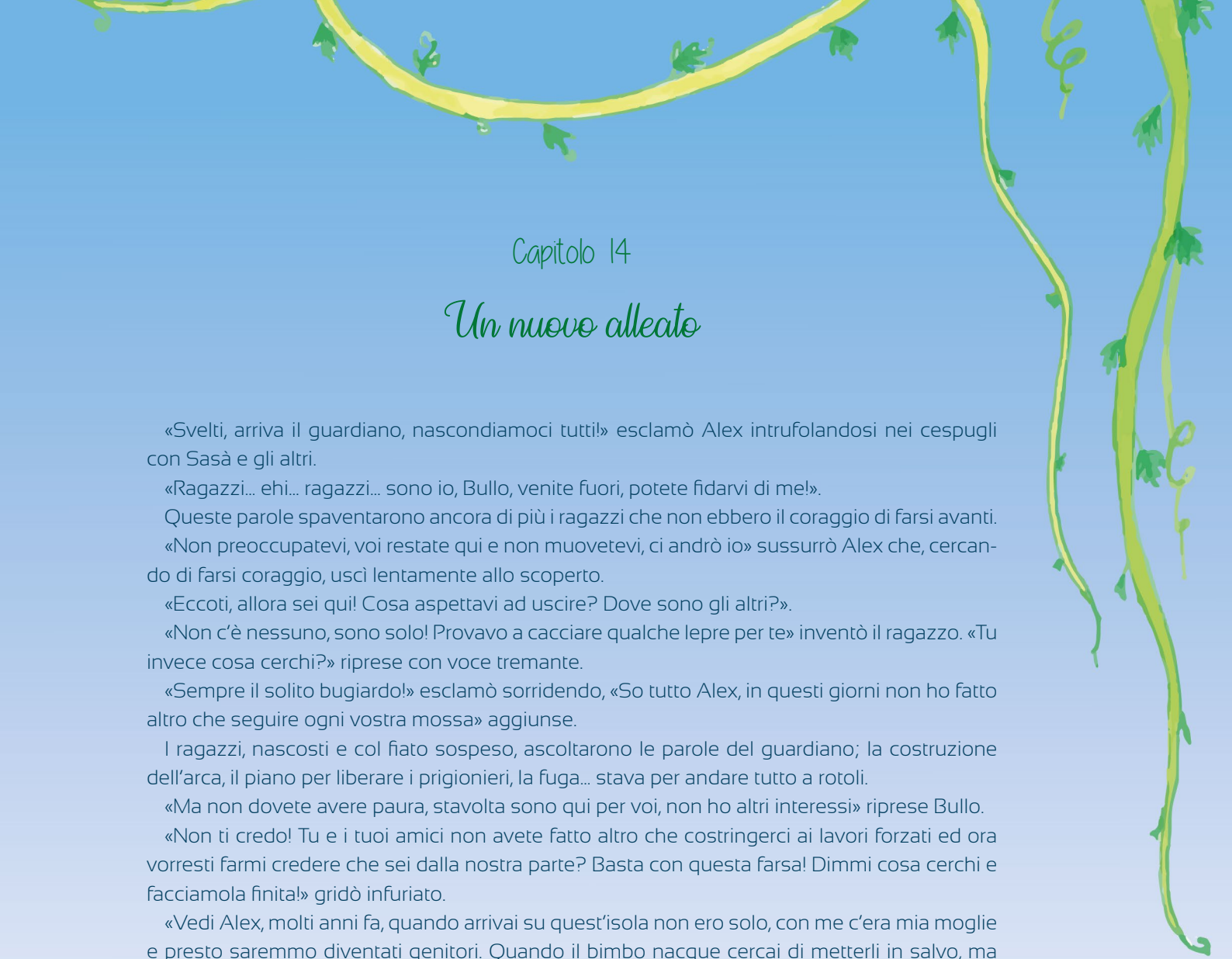
Così, Bullo e Destro convocarono immediatamente tutti. Ogni guardia accorse nella grande sala e si prostrò al cospetto della regina.

«Da questo momento in poi voglio che ogni angolo del regno venga sorvegliato, non ammetterò nessun'errore da parte vostra! Che non vengano a mancare le scorte per l'inverno» ordinò Sicla che subito dopo abbandonò la sala per ritirarsi nelle sue camere.

*Lavora, sorveglia, l'isola era sveglia
mentre al castello la regina veglia.*

Al quinto giorno la nave era quasi pronta, mancavano solo l'albero maestro e la grande vela; i Contadini si affrettavano a chiudere le casse delle provviste e i Cacciatori continuavano a perlustrare invano il territorio.

Tutti gli animali della giungla attendevano solo il segnale per entrare nell'arca. Mancavano ormai soltanto tre giorni alla partenza, ma nuovi guai erano in vista... stava arrivando Bullo!



Capitolo 14

Un nuovo alleato

«Svelti, arriva il guardiano, nascondiamoci tutti!» esclamò Alex intrufolandosi nei cespugli con Sasà e gli altri.

«Ragazzi... ehi... ragazzi... sono io, Bullo, venite fuori, potete fidarvi di me!».

Queste parole spaventarono ancora di più i ragazzi che non ebbero il coraggio di farsi avanti.

«Non preoccupatevi, voi restate qui e non muovetevi, ci andrò io» sussurrò Alex che, cercando di farsi coraggio, uscì lentamente allo scoperto.

«Eccoti, allora sei qui! Cosa aspettavi ad uscire? Dove sono gli altri?».

«Non c'è nessuno, sono solo! Provavo a cacciare qualche lepre per te» inventò il ragazzo. «Tu invece cosa cerchi?» riprese con voce tremante.

«Sempre il solito bugiardo!» esclamò sorridendo, «So tutto Alex, in questi giorni non ho fatto altro che seguire ogni vostra mossa» aggiunse.

I ragazzi, nascosti e col fiato sospeso, ascoltarono le parole del guardiano; la costruzione dell'arca, il piano per liberare i prigionieri, la fuga... stava per andare tutto a rotoli.

«Ma non dovete avere paura, stavolta sono qui per voi, non ho altri interessi» riprese Bullo.

«Non ti credo! Tu e i tuoi amici non avete fatto altro che costringerci ai lavori forzati ed ora vorresti farmi credere che sei dalla nostra parte? Basta con questa farsa! Dimmi cosa cerchi e facciamola finita!» gridò infuriato.

«Vedi Alex, molti anni fa, quando arrivai su quest'isola non ero solo, con me c'era mia moglie e presto saremmo diventati genitori. Quando il bimbo nacque cercai di metterli in salvo, ma Sicla catturò prima me e poi loro. Fui costretto ai lavori forzati ed osai ribellarmi alla regina, un po' come te, ma la mia ribellione la fece infuriare ancora di più, così, minacciandomi, mi obbligò a diventare una delle sue guardie...» sul volto di Bullo iniziò a calare un velo di tristezza ed Alex iniziò a pensare che forse non stava mentendo, «fu bruttissimo diventare la guardia degli spaccapietre, ero costretto a sorvegliare i lavori forzati dei miei amici».

«Se era davvero così brutto allora perché non rifiutasti?» chiese Alex perplesso.

«No, non avrei mai potuto! Come ti ho già detto, mi minacciò; se non avessi lavorato con lei avrebbe fatto del male alla mia famiglia. Da quel giorno, non li ho mai più visti né avuto loro notizie. Poi finalmente sei arrivato tu, hai avuto quel coraggio che a me è mancato, quella determinazione che oggi sta per cambiare la storia di quest'isola e dare una nuova speranza a quanti, ormai da anni, sono imprigionati qui» concluse Bullo.

Alex capì che di lui poteva davvero fidarsi, chiamò gli amici che uno ad uno cominciarono ad uscire allo scoperto. Tutti si radunarono intorno a Bullo.

«Ecco, finalmente ci siete tutti. Ho una cosa importante da dirvi, il vostro piano potrebbe fallire: Sicla inizia a sospettare qualcosa, dovete far presto e partire stasera, non avete più tempo».

La notizia data da Bullo scatenò il panico, i ragazzi non sapevano cosa fare.

«E ora? La vela non è ancora pronta» disse Sarto.

«Non ce la faremo mai!» replicò Bob.



«È impossibile!» riprese Lara.

«Noi Cacciatori non abbiamo ancora la minima idea di dove si trovino i prigionieri» aggiunse Robin.

Tra i ragazzi regnava il caos: correvano avanti e indietro, nessuno ascoltava l'altro ed ognuno proponeva una soluzione impossibile.

«Ehi, ehi, state calmi!» gridò Bullo cercando di ripristinare l'ordine «lo potrei aiutarvi facendovi guadagnare un po' di tempo, ma entro stanotte dovrete salpare».

«Grazie Bullo, al resto penseremo noi» disse Alex cercando di rassicurare gli altri.

Bullo tornò dalla regina, ma i ragazzi erano ancora molto preoccupati.

«Dai non scoraggiamoci! Insieme possiamo farcela» disse Alex.

«Ma come faremo? Non abbiamo nulla di pronto!» ribatté la piccola Perla scoppiando in lacrime.

«Vieni qui, andrà tutto bene» la consolò Sarto abbracciandola.

«Perla non ha tutti i torti, come faremo a sapere quando sarà il momento giusto per partire?» aggiunse Lara.

«Dobbiamo trovare un segnale che darà a tutti il via alla fuga. Qualcosa come il mio corno» suggerì Viola.

«No, se lo sentiremo noi, lo avvertiranno tutti. Utilizziamo un segnale di fumo» propose Robin, ma, per lo stesso motivo, anche questa idea fu bocciata.

«Ci sono! Qui mangiamo tutti alla stessa ora, basterà consumare lo stesso pasto in ogni villaggio così da finire insieme e poi partire» propose Perla che iniziava a riprendersi.

«Straordinario Perla! Stasera mangeremo tutti lo stesso pasto, alla stessa ora, neanche un frutto o un mollusco in più. Quando avremo terminato, bisognerà partire. Sarà per tutti l'ultima cena a Dulos» concluse Alex.

I ragazzi così, mettendo da parte lo sconforto, iniziarono ad organizzare quanto più si poteva, mentre le donne dei Cacciatori e dei Contadini, prepararono un pezzo di carne e un pezzo di pane per ogni regione.

«Sarà una cena triste» sottolineò Viola.

«Sì, ma sarà la notte più bella di tutte le notti!» esclamò Lara.

Robin corse ad avvisare i Cacciatori di liberare al più presto le famiglie, Sarto e Perla raggiunsero i Tagliastoffe per ultimare la grande vela ed Alex si diresse con Bob all'arca per innalzare l'albero maestro.

«Vedi Alex» spiegava il giovane Bob, «sarà grazie a questo legno che ci salveremo e andremo lontano».



Capitolo 15

Salvi Tutti!

Il piano, attuata qualche piccola rinuncia, stava per realizzarsi: i Tagliastoffe e i Carpentieri, guidati da Sarto e Bob, misero la grande vela arancione all'arca, Viola e i suoi amici Contadini caricarono tantissime provviste, gli animali pian piano si avviarono alla spiaggia, gli Spaccapietre avevano finito di montare il muro prima che il Sole calasse. I Cacciatori, che avevano perlustrato tutta la zona, avevano notato un luogo non indicato sulla mappa e sospettando che fosse il nascondiglio segreto dove Sicla teneva rinchiusi i loro familiari, decisero di raggiungerlo.

«Ragazzi, ascoltatemi bene» iniziò a spiegare Bullo. «C'è solo una via che ci può portare in quel posto, ma è sorvegliata da tre guardie... cercherò di distrarle» poi soggiunse «Alex, mi occorrerebbe una preda».

«È tutta tua amico, ma fa attenzione» disse accarezzando l'amica lepre. «Lei si fingerà morta, ma al momento opportuno sarà pronta a scappare».

«Grazie! I soldati hanno sempre fame, in questo modo potrò tenerli distratti per un po'. Adesso forza, tutti con me!».

Bullo, soddisfatto dell'idea che aveva avuto, li condusse al nascondiglio. Alla vista delle prime guardie, così come d'accordo, i ragazzi si appostarono dietro ad una grande siepe.

«Vado a distrarre le guardie, voi restate qui. Al mio segnale, correte al cancello, intanto cercherò di prendere le chiavi e farvele trovare a terra. Una volta dentro, cercate la terza stanza, lì troverete un'uscita segreta, io vi aspetterò fuori perché entrando desterei sospetti, non mi è consentito l'accesso!» disse avviandosi con la lepre.

«Ehi ragazzi! Guardate cos'ho trovato. Ne basterà solo un'altra e stasera potremmo fare un gran banchetto».

«Ottima idea!» esclamarono Destro e le altre due guardie. «Andiamo a cercarla, tu resta qui a sorvegliare» disse rivolto a Bullo che intanto aveva già lanciato verso il cancello le chiavi che aveva sfilato alla guardia più anziana. Non fu un lancio precisissimo, ma Robin riuscì a vedere dove fossero cadute.

I ragazzi, dopo il segnale, corsero all'ingresso ed entrarono.

«È un vero e proprio labirinto!» esclamò Viola.

«No, affatto, basta seguire le orme nel fango» fece notare Sarto. «Qualcuno deve pur portargli da mangiare».

Giunsero così ad un piccolo corridoio, molto basso, dove trovarono tre stanze.

«Non posso crederci, ci siamo riusciti!» esclamò Robin.

«Ben fatto» aggiunse Alex.

Quando i prigionieri videro i ragazzi, scoppiarono in un pianto di gioia, quasi non credevano che qualcuno fosse lì per loro.

«Siete i nostri eroi!» esclamarono in coro.

«Non ci speravamo più» aggiunsero.

«Siamo felicissimi anche noi, ma dobbiamo sbrigarci. Ecco il piano...» iniziò a spiegare Lara:



«due ore dopo il calar del Sole andrete nella prima stanza, da lì entrerete in un tunnel che vi condurrà alla spiaggia che divide Carpentieri e Pescatori, siate veloci e prudenti, ci troverete lì. Quasi dimenticavo, queste vi serviranno per uscire da qui» aggiunse porgendo loro le chiavi procurate da Bullo.

Il Sole stava calando e nei villaggi tutti erano pronti per la cena. Un silenzio surreale avvolgeva l'intera isola; era così strano che Sicla si insospettì ed inviò le sue guardie a controllare la situazione.

«Mi raccomando, non deve sapere che abbiamo perso il mazzo di chiavi» disse Destro alle sue guardie mentre si apprestavano a perlustrare i villaggi.

Guardarono dappertutto, cercarono i capivillaggi ma nulla... anche gli animali sembravano essere spariti.

«Sono spariti tutti?» gridò Sicla appena gli fu comunicata la notizia. «Dalla mia isola non è mai andato via nessuno e di certo questo non accadrà oggi» poi, camminando nervosamente tra tutte le sue guardie, continuò: «sbarrate ogni via di fuga, cercate dappertutto, abbattete gli alberi se ce n'è bisogno, smuovete la terra, ma non ritornate qui senza avermi riportato ognuno dei miei schiavi».

Sebbene Sicla fosse una donna davvero bellissima, in quel momento divenne quasi spaventosa, nessuno mai l'aveva vista così arrabbiata.

Le guardie iniziarono l'accurata ricerca voluta dalla regina: setacciarono le spiagge, la giungla e i luoghi di lavoro ma non trovarono nulla poiché Bullo fece in modo che controllassero solo i luoghi dove era certo non ci fosse anima viva mentre lui teneva d'occhio la zona della fuga.

«Destro, sono ormai ore che cerchiamo, mentre io continuo a tenere d'occhio la spiaggia, andate a riferire il tutto a Sicla, al minimo sospetto sarete avvertiti» disse Bullo.

Si avviarono così al castello dove dovettero affrontare nuovamente la furia di Sicla.

«Incapaci, imbranati, buoni a nulla! È il momento di passare alle maniere forti» gridò Sicla dalla sua terrazza, «Incendiate la giungla, deve ridursi in cenere, muovetevi!».

Ma prima che le fiamme divampassero, un temporale si abbatté sulla giungla.

Intanto, Destro con una parte dell'esercito scovò e abbatté il muro innalzato dagli Spaccapietre. Intravidero l'arca e si precipitarono verso di essa, ma ad un tratto il terreno sotto i loro piedi diventò malfermo e scivoloso come sabbie mobili.

«Non restate fermi, correte se non volete farvi risucchiare dalla terra» ordinò, ma fu praticamente inutile, le guardie si fecero prendere dal panico, non erano state addestrate a questo.

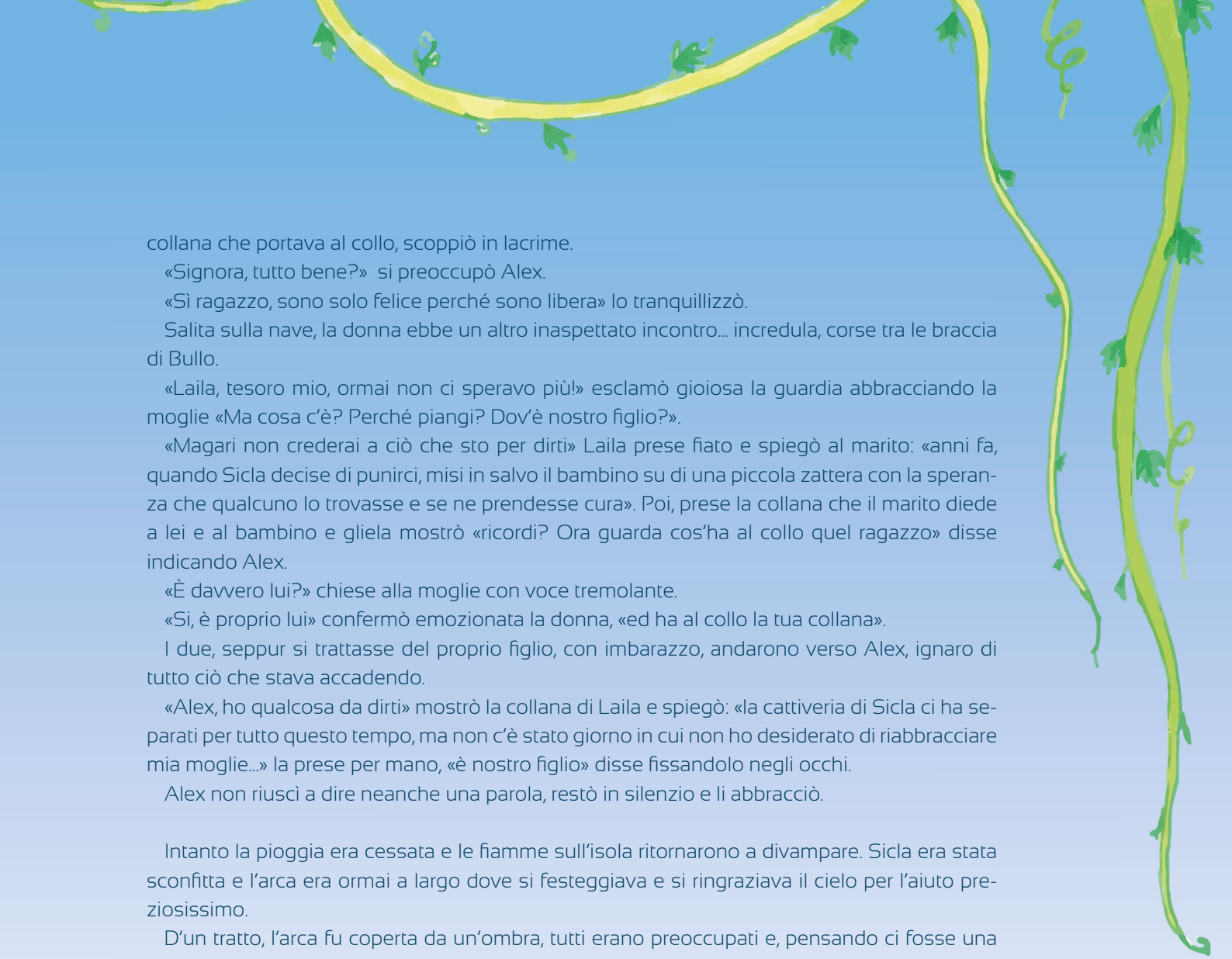
Le poche che riuscirono a salvarsi, giunsero sulla spiaggia, ma a pochi metri dall'arca un vento forte e impetuoso sollevò la sabbia che le accecò permettendo così agli schiavi di salire sulla nave, dove, intanto, erano arrivati anche i prigionieri dal nascondiglio segreto.

«Ci siete tutti?» chiese Alex che li aveva aiutati uno ad uno.

«Aspetta! Ci sono anch'io» urlò l'ultima donna correndo verso l'arca.

«Mi dia la mano signora, l'aiuto» le disse.

Quest'ultima allungò la mano e non appena incrociò lo sguardo di Alex un brivido le attraversò la schiena. Sentì che qualcosa le era familiare e quando, osservando il ragazzo, vide la



collana che portava al collo, scoppiò in lacrime.

«Signora, tutto bene?» si preoccupò Alex.

«Sì ragazzo, sono solo felice perché sono libera» lo tranquillizzò.

Salita sulla nave, la donna ebbe un altro inaspettato incontro... incredula, corse tra le braccia di Bullo.

«Laila, tesoro mio, ormai non ci speravo più!» esclamò gioiosa la guardia abbracciando la moglie «Ma cosa c'è? Perché piangi? Dov'è nostro figlio?».

«Magari non crederai a ciò che sto per dirti» Laila prese fiato e spiegò al marito: «anni fa, quando Sicla decise di punirci, misi in salvo il bambino su di una piccola zattera con la speranza che qualcuno lo trovasse e se ne prendesse cura». Poi, prese la collana che il marito diede a lei e al bambino e gliela mostrò «ricordi? Ora guarda cos'ha al collo quel ragazzo» disse indicando Alex.

«È davvero lui?» chiese alla moglie con voce tremolante.

«Sì, è proprio lui» confermò emozionata la donna, «ed ha al collo la tua collana».

I due, seppur si trattasse del proprio figlio, con imbarazzo, andarono verso Alex, ignaro di tutto ciò che stava accadendo.

«Alex, ho qualcosa da dirti» mostrò la collana di Laila e spiegò: «la cattiveria di Sicla ci ha separati per tutto questo tempo, ma non c'è stato giorno in cui non ho desiderato di riabbracciare mia moglie...» la prese per mano, «è nostro figlio» disse fissandolo negli occhi.

Alex non riuscì a dire neanche una parola, restò in silenzio e li abbracciò.

Intanto la pioggia era cessata e le fiamme sull'isola ritornarono a divampare. Sicla era stata sconfitta e l'arca era ormai a largo dove si festeggiava e si ringraziava il cielo per l'aiuto preziosissimo.

D'un tratto, l'arca fu coperta da un'ombra, tutti erano preoccupati e, pensando ci fosse una tempesta in arrivo, volsero lo sguardo al cielo dove non videro nient'altro che un semplice papagallo. Al suo passaggio tutti abbassarono il capo come se fosse il loro re; l'uccello, dai colori sgargianti, volò fino ad appoggiarsi sulla prua accanto a Sasà. I due sembravano conoscersi.

«Ti avevo detto che avrei mandato qualcuno a salvarvi».

«Hai ragione Chiudilbecco, ma non mi hai detto che sarebbe stato così diffidente» scherzò Sasà.

Alex, che vide la scena, si avvicinò a loro e gli sorrise.

«Ehi, dovevo solo imparare a volervi bene».

Dall'isola in fiamme si innalzò una voce terrificante: «Buona a nulla! Ora me ne occuperò io». Ma il brutto vocione fu coperto dal canto degli uomini liberi.

«Cantiamo a te, che togli la tristezza, sapere che ci sei, per noi è proprio la salvezza!».

*Fu così pesante quella schiavitù
che ogni villaggio non ne poteva più,
così il lamento della tristezza
divenne il canto della salvezza!*





3... 2... 1... 0...

Cerimonia d'apertura

Preparativi

Preparare:

- disegno gigante del logo da affissare in un luogo ben visibile;
- emblemi ben visibili dei 6 villaggi (puoi scaricare le immagini dal sito in download);
- 6 corde della lunghezza tale che possa passare tra gli animatori (schiavi);
- trono per la regina, posto in un luogo defilato ma ben visibile;
- musica di sottofondo che accompagni l'entrata in scena della regina e dei villaggi;
- coriandoli e palloncini;
- lezionario e 2 fiaccole e il leggio (già presente sul luogo) per la parte liturgica.

Personaggi:

- regina Sicla;
- Alex, Lara, Robin, Viola, Sarto, Perla, Bob, Sasà, Bullo (la guardia dei Ribelli);
- i 6 villaggi (dividere l'equipe animatori in 6 gruppi, inizialmente in un luogo nascosto);
- 7 guardie, una per ogni villaggio e una come scorta di Sicla;
- presentatore (PRE);
- acerdote o ministro;
- 2 o più ministranti.

Si parte...

PRE Signore e signori, bambini e voi tutti ragazze e ragazzi, benvenuti alla cerimonia di apertura del grest 2019. Preparatevi al meglio perché l'estate è ormai arrivata, la scuola è finita, le vacanze sono nell'aria e soprattutto... il GrEstate 2019 sta per cominciare!

Siete Pronti?

Ci attenderanno una meravigliosa avventura, tantissime emozioni da vivere insieme, una storia con scoppiettanti colpi di scena, ma adesso inizierò col presentarvi (con aria sarcastica) colei che crede di essere la sovrana... l'imperatrice... il faraone di questo grest... vi presento la Regina Sicla!

Con la musica in sottofondo entra Sicla accompagnata da una guardia e prende posto sul suo trono. Se e quando partirà l'applauso per Sicla, la presentatrice può spiegare, sempre con sarcasmo e prendendosi gioco di lei, che non merita tutto ciò.

SI PARTEEEEEEEEEEE ☘

Intanto gli animatori (schiavi) si preparano ad entrare nel seguente modo e disposizione: ciascun villaggio farà il suo ingresso su una o due file, porterà il simbolo della propria tribù e sarà accompagnato da una guardia. Inoltre, tra gli animatori in fila passerà la corda per dare l'dea della carovana di schiavi guidata dalla guardia.

PRE Adesso è giunto il momento di accogliere tra noi i veri protagonisti di questa nuova esperienza, i veri eroi del GrEstate 2019, coloro che veramente meritano l'applauso più forte del mondo. Ci prepariamo ad accogliere l'Equipe Animatori 2019 che però, a causa di quella cattiva e spregevole donna (indicando la regina), è stata resa schiava!

Volete ancora una regina così cattiva?

- Accogliamo allora i nostri amici Alex e Lara e il simpatico cagnolone Sasà, i protagonisti del racconto, con la tribù dei Ribelli.
- Accogliamo Robin con la tribù dei Cacciatori.
- Accogliamo Viola con la tribù dei Contadini.
- Accogliamo Sarto con la tribù dei Tagliastoffe.
- Accogliamo Perla con la tribù dei Pescatori.
- Accogliamo Bob con la tribù dei Carpentieri.

I ministranti e il sacerdote si preparano per la parte liturgica. Il presentatore, dopo aver introdotto il momento invita al raccoglimento.

Carissimi amici siamo giunti al momento più importante, manca ancora poco per il conto alla rovescia che inaugurerà questa nuova esperienza, ma ora vi chiedo la massima attenzione perchè ci prepariamo ad accogliere colui che ci ha fatto dono di tutto questo e che ci farà dono di ogni momento che vivremo insieme. Accogliamo la Parola di Gesù che ci ha fatto il dono più bello di sempre, quello che sarà anche il tema di questo GrEstate: la salvezza!

Accolta con un canto, viene portata la Parola dal Sacerdote accompagnato dai ministranti; deposta sul leggio viene letto il brano dell'Esodo (Es 3, 1-15).

Il parroco fa una breve riflessione sul senso della salvezza e la particolare premura che il Signore ha nell'ascoltare la preghiera del suo popolo. Dio mai gli farà mancare ciò di cui ha bisogno, così dona Mosè a Israele e si compie la salvezza.

Recita del Padre Nostro

Benedizione

Signore che ci doni la gioia di camminare insieme nel rispetto e la cura reciproca, accresci in noi, che ci apprestiamo a vivere questa esperienza che racconta Te, lo spirito di fraternità; sostieni i nostri passi, benedici il nostro cammino. Per Cristo nostro Signore.

Il sacerdote benedice tutti i presenti.

PRE Ecco amici, dopo aver vissuto questo magnifico momento e aver ricevuto la benedizione di Dio, non ci resta che lasciar partire la sigla e accogliere il GrEstate 2019 "Salvi Tutti".

Parte il conto alla rovescia, 10, 9, 8... O! Tra coriandoli, applausi, palloncini e grida di gioia, gli animatori presentano, ballando, la sigla del GrEstate 2019.



Buon GrEstate!



PRIMA SETTIMANA

Consigli Utili

Per ogni settimana troverai le due sezioni "Vivi ogni giorno" e "Prega ogni giorno". L'esperienza del **GrEstate 2019** è strutturata su tre settimane, ma nel caso in cui la tua esperienza di grest sia di due settimane, ti consiglio di utilizzare, per il percorso "Prega ogni giorno", la prima e la terza settimana.



VIVI OGNI

www.GRE

GIORNO

Flashback

Alex urlava e si disperava mentre gli facevano indossare una divisa e una cavigliera con sopra il codice: ES14-31.

«Stai zitto! Da oggi in poi, sarai solo uno schiavo come tutti gli altri».

«Uno schiavo?» Alex non credeva alle sue orecchie, sembrava di essere in uno dei suoi incubi, «Adesso dove mi portate?» gridava più forte.

I guardiani, senza rivolgergli la parola, lo condussero nella Sala delle Prove.

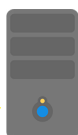
A guardarla, la sala non metteva paura, anzi, Alex si tranquillizzò.

«Qui è dove vengono portati tutti i buoni a nulla come te, per poi essere divisi nei vari villaggi del Regno di Sicla» spiegava Destro.

I giorni passavano e l'amicizia tra Alex e Lara diventava sempre più forte. Il tempo che trascorrevano insieme li aiutava a conoscersi sempre di più, piano piano impararono a fidarsi l'uno dell'altro e Alex, finalmente, iniziò a sentirsi meno solo. Adesso poteva dire di avere un'amica su cui contare.

SALVA

Memory Heart



Tutti noi siamo chiamati da Dio
ad essere felici.

Loading



Cari ragazzi, con la prima tappa del percorso "Vivi ogni giorno" inizia il cammino che ci immergerà completamente nel GrEstate 2019.

Si parte con l'arrivo di Alex, un naufrago completamente solo, su una bella e misteriosa isola. Cosa sappiamo di lui? Nulla, soltanto il nome! Molto probabilmente vi sembrerà molto poco, ma dovete sapere che quest'ultimo è per Dio veramente importante perché Lui si rivolge a ciascuno di noi chiamandoci per nome. Questa particolare chiamata viene definita vocazione! La vocazione non riguarda, come molti forse credono, solamente quelle persone che abbracciano la vita religiosa, al contrario, riguarda tutti, è il sogno di Dio per ciascuno di noi e realizzarlo significa realizzare la sua missione. Lo sfortunato Alex, ad esempio, si ritroverà sull'isola di Dulos e tutto inizialmente sembrerà un disastro, ma insieme scopriremo che sarà proprio Dio a volerlo in quel luogo perché lo ha scelto per una missione importantissima che agli occhi del creatore soltanto il ragazzino potrà portare avanti.

Che bella la vocazione, quanto è importante il nostro nome, insieme esprimono che ciascuno di noi è unico, importantissimo ed amato da Dio. Sapere che c'è qualcuno che ci ama e che fa il tifo per noi ci spinge a far sempre meglio, a scalare le montagne anche in condizioni sfavorevoli.

Ecco quindi la prima missione di questa nuova esperienza: ricordare ogni giorno che Dio conosce il nostro nome e lo utilizza per dirci quanto ci vuole bene!

GENTE

Search



Storie vere

Il 2 ottobre 1854 ci fu un incontro molto speciale, quello tra due santi: don Giovanni Bosco e il giovane Domenico Savio. I due parlarono a lungo, poi Domenico domandò: «Allora, che pensa di me? Mi porterà a Torino per studiare?». Don Bosco, sapendo che la mamma del ragazzo era una sarta, rispose: «Mi pare che in te ci sia della buona stoffa... può servire a fare un bell'abito da regalare al Signore» e Domenico: «Dunque io sono la stoffa. Lei ne sia il sarto, mi prenda con lei e ne faccia un bell'abito per il Signore» ... Domenico voleva diventare santo e Don Bosco gli indicò la "ricetta" giusta per la santità: allegria, osservare i doveri di studio e di preghiera, far del bene agli altri. Da quel momento fino alla morte, il giovane si sforzò di essere esemplare in tutto. Domenico è un esempio di come si possa essere santi anche in giovane età.

Start



Si parte proprio alla scoperta della bellezza del proprio nome. Scegliere un membro per ogni squadra che dovrà dire in un minuto i nomi di quante più persone conosce della sua stessa squadra. È necessario che indichi l'amico e dica il nome. Vincerà la squadra che avrà riconosciuto più nomi.

Save Vocazione

MILLE MODE

Memory Heart



Sono tante "le salvezze", bisogna però comprendere che la Salvezza, quella vera, viene da Dio.

Loading



Il titolo della tappa odierna "mille mode di salvezza", vuole farci riflettere sui vari aspetti che riguardano la Salvezza. Se infatti è vero che la salvezza è sostanzialmente una sola è pur vero che sono varie le forme in cui essa si manifesta. C'è la salvezza da un pericolo (un incendio, una persona che sta annegando, o da cose meno gravi come un compito in classe, un'interrogazione), la salvezza dai nemici (cioè da quelle persone che non vogliono affatto la nostra felicità), la salvezza dalle malattie... Spesso accade che, nonostante non abbiamo avuto nessuno di questi "problemi", comunque non riusciamo ad essere pienamente felici; l'impressione è che manchi sempre qualcosa. Ma niente paura perché esiste ancora un altro modo d'intendere la salvezza: quella che ci viene donata da Dio, raccontata dalla Bibbia. Quando l'uomo scopre questo dono, cioè la Salvezza con la S maiuscola, può dirsi pienamente felice. È l'esperienza di tutti i peccatori perdonati, di tutti gli amici che, nonostante qualche errore, fanno pace e ritornano a volersi bene.

DI SALVEZZA

Search



L'Angelo della Morte bussò un giorno alla casa di un uomo.
 «Accomodatevi pure» disse l'uomo. «Ti aspettavo».
 «Non sono venuto per fare due chiacchiere» disse l'Angelo, «ma per prenderti la vita».
 «E che altro potresti prendermi?».
 «Non so. Ma tutti, quando giungo io, vorrebbero che io prendessi qualsiasi cosa, ma non la vita. Sapessi quali offerte mi fanno!».
 «Non io. Non ho nulla da darti. Le gioie che mi sono state donate le ho godute. Mi sono divertito, ma senza fare del divertimento lo scopo della mia vita. Gli affanni, li ho affidati al vento. I problemi, i dubbi, le inquietudini li ho affidati alla provvidenza. Ho utilizzato i beni terreni solo per quanto mi erano necessari, rinunciando al superfluo. Il sorriso, l'ho regalato a quanti me lo chiedevano. Il mio cuore a quanti ho amato e mi hanno amato. La mia anima l'ho affidata a Dio. Prenditi dunque la mia vita, perché non ho altro da offrirti».
 L'Angelo della Morte sollevò l'uomo fra le sue braccia e lo trovò leggero come una piuma. All'uomo la stretta dell'Angelo parve tenerissima. Il Signore spalancò le porte del Paradiso perché stava per entrarvi un santo...

Start

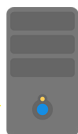


Preparare un foglio con su scritte le lettere dell'alfabeto. Scelta la lettera, ogni squadra avrà a disposizione 10 secondi per scrivere di quali cose, che inizino con quella lettera, hanno bisogno di salvezza o possono essere salvate (es. lettera P: persone, pianeta, piante...). La squadra che scriverà più elementi, ovviamente validi, riceverà più punti; le parole ripetute da più squadre riceveranno la metà dei punti.
 Si possono ripetere più manche.

Save Salvezza

MILLE E PIÙ

Memory Heart



Essere schiavi non vuol dire solo avere le mani legate.

Loading



La schiavitù è un fenomeno molto antico e molto triste che identifica tutti coloro che non hanno la forza di esercitare la propria libertà a causa di persone che detengono un potere. Purtroppo, questo fenomeno non è svanito del tutto, sono ancora molti infatti, i paesi dove i deboli, o ancor peggio, i bambini, vengono maltrattati e sfruttati. Come possiamo ben immaginare, quando non si è liberi non si è nemmeno felici. Questo è uno dei motivi che costringe molte persone a lasciare il proprio paese per cercare altrove la felicità tanto desiderata.

La schiavitù però non è solo e sempre così evidente, sono tante le situazioni che possono renderci schiavi. Si può essere schiavi della tv, dei social, dei video games... tutte cose che ci fanno vivere una grande bugia: stare insieme con altri, con quelli che chiamiamo amici ma che ci sono solo virtualmente. Queste cose non sono cattive se vissute nella giusta misura, se restano un piccolo svago o un modo per lasciarsi strappare un sorriso di tanto in tanto, ma se diventano il mezzo per comunicare, stare insieme, divertirsi, essere felici, allora cari amici si è proprio dei veri schiavi!

SCHIATIVITÀ

Search



Secondo un centro di ricerche sui giovani, 40 ragazzini su 100 ha l'ansia di pubblicare foto, video o commenti che ricevano un certo numero di 'Mi piace', perché la qualità di una persona, nel mondo 2.0, si misura anche dall'influenza digitale. Addirittura, in un articolo di una rivista britannica (New Statesman) viene riportato che una ragazzina di nove anni sotto il video di una WebStar scrive: «potete darmi cinque 'Mi piace', visto che mia nonna è morta?».

C'è chi cerca il sollievo dal dolore non nella presenza di un amico, ma in un banale like.

Start

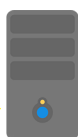


Preparare una scatola contenente diversi malus (penalità espressa in punti), sarà la "Cassa degli schiavi". Da questo momento in poi, ci sarà ogni giorno, per i prossimi quattro giorni (qualora le squadre del grest fossero 4), una squadra sovrana che eserciterà la propria supremazia pescando, alla fine di ogni gioco, un malus per ogni squadra dalla Cassa degli schiavi.

Save Schiavitù

SONO IO LA

Memory Heart



Attenti! Spesso il male si traveste da salvezza.

Loading



I tranelli sono difficili da scovare perché sono sempre ben nascosti, camuffati tra le cose belle e piacevoli. Nel racconto di Adamo ed Eva, ad esempio, il serpente, che rappresenta il Diavolo, raggira la coppia con un velenosissimo tranello: nasconde il peccato in una mela appetitosa dall'aspetto molto invitante.

Bisogna fare molta attenzione quando il male si presenta a noi travestito da bene, giustificato da tante buone intenzioni.

Anche al grest possono presentarsi insidie di questo tipo: si giustifica un atteggiamento di gioco pericoloso o prepotente con la scusa di voler far vincere la squadra. In questo caso come capire che si tratta di un inganno? Nulla di più semplice: il bene non mette mai in pericolo qualcuno e non manca di rispetto a nessuno.

Quindi, occhi ben aperti e attenti ai tantissimi tranelli, ma state pur sicuri che non c'è nulla da temere se si segue l'esempio di Gesù che ha sempre saputo smascherare il male.

SALVEZZA

Search



Test culinario

C'è un test molto simpatico che sostiene quanto abbiamo detto e che a volte viene proposto nella Pasqua ebraica. Mangiare lentamente la parte croccante della lattuga non condita, aiuta a comprendere come il male si può camuffare da bene. Il boccone infatti, si presenta inizialmente dolce al palato, ma quando si continua a masticarlo diventa decisamente più amaro.

Il test potrebbe essere fatto da alcuni ragazzi delle squadre o gli si potrebbe chiedere di farlo a casa.

Start



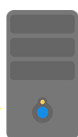
Piccolo test per imparare a riconoscere ciò che non si vede. Bendare alcuni ragazzi e fargli pescare degli oggetti da un sacchetto chiedendo poi di riconoscerli. Si può trasformare anche in un breve gioco a punti.

Save

Attenti al male!

SALVEZZA

Memory Heart



Talvolta la strada che progettiamo è peggiore di quella che stavamo percorrendo.

Loading



Non si può essere cristiani e non fidarsi di Dio, non si può essere figli e non fidarsi dei propri genitori, non si può essere amici e non fidarsi dei propri compagni. Diversamente saremmo dei cattivi cristiani, dei cattivi figli e dei pessimi amici.

Nelle piccole e grandi scelte, nei dubbi che ci vengono ogni giorno, spesso anche più volte al giorno, è sempre buona cosa considerare il parere di coloro che ci vogliono bene e che per la maggior parte delle volte ci donano dei meravigliosi consigli utili a farci crescere. Quando ci si abitua a credere solo in sé stessi, a non chiedere mai aiuto, a non considerare mai Dio e le persone che lui ci dona, bisogna allarmarsi perché è il segnale che in noi deve immediatamente cambiare qualcosa. Anche nello sport nessun atleta è capace di vincere da solo senza tener conto della squadra che lo aiuta, del mister che lo chiama e del tifo che lo sostiene.

FAI DA TE



Search



Secondo una statistica dell'Istat, in Italia continua ad essere molto bassa la fiducia negli altri (solo una persona su cinque ritiene che la maggior parte della gente sia degna di fiducia) e diminuiscono sempre più le persone soddisfatte delle relazioni in famiglia e di quelle con gli amici.

Secondo uno studio, condotto da due studiosi su un campione della popolazione americana, le persone più intelligenti tendono a fidarsi degli altri piuttosto che considerarli un possibile pericolo.

Start

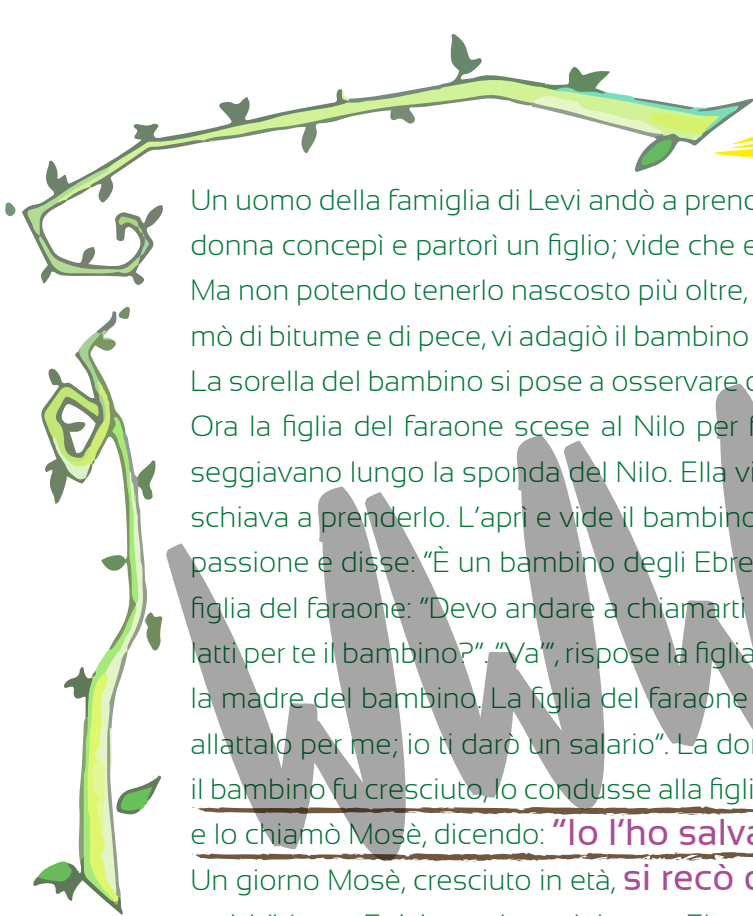


Oggi lo start raggrupperà un po' gli ultimi due temi trattati: l'inganno e l'autosufficienza. Durante la giornata, un'animatrice, che si presenterà come la regina Sicla, andrà ad importunare alcuni membri delle squadre avanzando proposte allettanti che metteranno i bambini dinanzi a dure scelte (potrebbe, per esempio, promettere tanti punti che potranno essere guadagnati, svolgendo un particolare compito per la regina, solo a patto che il bambino non dica a nessuno che l'ha aiutata). Se i bambini pescati da Sicla rifiuteranno o chiederanno aiuto ad un amico riceveranno un bonus in classifica, se invece affronteranno tutto da soli riceveranno un malus. A fine giornata Sicla farà il resoconto alle squadre spiegando le conseguenze scaturite dai comportamenti giusti e da quelli sbagliati.

Save #NonSeiSolo!

PREGA OG

in Ascolto



Un uomo della famiglia di Levi andò a prendere in moglie una discendente di Levi. La donna concepì e partorì un figlio; vide che era bello e lo tenne nascosto per tre mesi. Ma non potendo tenerlo nascosto più oltre, prese per lui un cestello di papiro, lo spalmò di bitume e di pece, vi adagiò il bambino e lo depose fra i giunchi sulla riva del Nilo. La sorella del bambino si pose a osservare da lontano che cosa gli sarebbe accaduto. Ora la figlia del faraone scese al Nilo per fare il bagno, mentre le sue ancelle passeggiavano lungo la sponda del Nilo. Ella vide il cestello fra i giunchi e mandò la sua schiava a prenderlo. L'aprì e vide il bambino: ecco, il piccolo piangeva. Ne ebbe compassione e disse: "È un bambino degli Ebrei". La sorella del bambino disse allora alla figlia del faraone: "Devo andare a chiamarti una nutrice tra le donne ebree, perché allatti per te il bambino?". "Va", rispose la figlia del faraone. La fanciulla andò a chiamare la madre del bambino. La figlia del faraone le disse: "Porta con te questo bambino e allattalo per me; io ti darò un salario". La donna prese il bambino e lo allattò. Quando il bambino fu cresciuto, lo condusse alla figlia del faraone. Egli fu per lei come un figlio e lo chiamò Mosè, dicendo: **"lo l'ho salvato dalle acque!"**.

Un giorno Mosè, cresciuto in età, **si recò dai suoi fratelli** e notò i loro lavori forzati. Vide un Egiziano che colpiva un Ebreo, uno dei suoi fratelli. Voltatosi attorno e visto che non c'era nessuno, colpì a morte l'Egiziano e lo sotterrò nella sabbia. Il giorno dopo uscì di nuovo e vide due Ebrei che litigavano; disse a quello che aveva torto: "Perché percuoti il tuo fratello?". Quegli rispose: "Chi ti ha costituito capo e giudice su di noi? Pensi forse di potermi uccidere, come hai ucciso l'Egiziano?". Allora Mosè

NI GIORNO ☀

ebbe paura e pensò: "Certamente la cosa si è risaputa". Il faraone sentì parlare di questo fatto e fece cercare Mosè per metterlo a morte. Allora Mosè fuggì lontano dal faraone e si fermò nel territorio di Madian e sedette presso un pozzo.

Il sacerdote di Madian aveva sette figlie. Esse vennero ad attingere acqua e riempirono gli abbeveratoi per far bere il gregge del padre. Ma arrivarono alcuni pastori e le scacciarono. Allora Mosè **si levò a difendere le ragazze** e fece bere il loro bestiame. Tornarono dal loro padre Reuèl e questi disse loro: "Come mai oggi avete fatto ritorno così in fretta?". Risposero: "Un uomo, un Egiziano, ci ha liberato dalle mani dei pastori; lui stesso ha attinto per noi e ha fatto bere il gregge". Quegli disse alle figlie: "Dov'è? Perché avete lasciato là quell'uomo? Chiamatelo a mangiare il nostro cibo!". Così Mosè accettò di abitare con quell'uomo, che gli diede in moglie la propria figlia Sefora. Ella gli partorì un figlio ed egli lo chiamò Ghersom, perché diceva: "Vivo come forestiero in terra straniera!".

Dopo molto tempo il re d'Egitto morì. Gli Israeliti gemettero per la loro schiavitù, alzarono grida di lamento e **il loro grido dalla schiavitù salì a Dio**. Dio ascoltò il loro lamento, Dio si ricordò della sua alleanza con Abramo, Isacco e Giacobbe. Dio guardò la condizione degli Israeliti, Dio se ne diede pensiero.

Es 2, 1-25

IO L'HÒ SALVATO DALLE ACQUE

commento

È veramente importante avere qualcuno che ci vuole bene e si prende cura di noi. Tutti i **piccoli gesti** di premura e affetto ci salvano giorno per giorno, ma per farlo dobbiamo guardare meno a noi stessi e di più alle necessità degli altri.

una sola voce

Aiutaci Signore
a donare piccoli gesti
per aiutare
il nostro prossimo.

Padre nostro...

Impegno

Prima di andare a dormire, ricordiamo il nome di una persona a cui dedicare un piccolo gesto d'amore e ringraziamo Gesù per coloro che si prendono cura di noi.

EBBE PAURA E FUGGÌ LONTANO

commento

Quante volte capita di trovarci dinanzi a evidenti **ingiustizie** a cui saremo capaci di tutto per fermarle? Purtroppo, non sempre riusciamo ad agire in modo giusto, mentre, ahimè, ci riesce più semplice scagliarci contro le persone. A fatti compiuti ci ritroviamo che per evitare un'azione sbagliata finiamo per commetterne noi stessi un'altra.

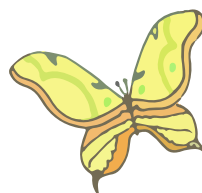
una sola voce

Sii Signore
la nostra forza
affinché possiamo sempre
impegnarci a fare il bene.

Padre nostro...

Segno

Ciascuno sceglie una persona di un'altra squadra e gli dona un abbraccio.



GIÙ LE MANI DAI MIEI FRATELLI

commento

Spesso può capitare che se abbiamo fatto qualche errore, anche se poi ci impegniamo a cambiare e ci comportiamo bene, restiamo poco credibili agli occhi degli altri. Questo in nessun modo deve scoraggiare la nostra volontà di migliorare e di **rimediare agli errori commessi**.

una sola voce

Insegnaci Signore
la via del perdono
per essere buoni amici
e buoni fratelli.

Padre nostro...

Segno

Ciascuno sceglie una persona della propria squadra e gli dona un abbraccio.

SI LEVÒ A DIFENDERE LE RAGAZZE

commento

Avete mai sentito la frase "il bene produce altro bene"? Sembra così scontato, eppure non è semplice riconoscerlo. Quando commettiamo una buona azione non resta indifferente agli occhi di Dio il quale subito trova il modo per ricompensarci. Come? Dio agisce tramite persone a noi care o persone mai viste prima, in un modo o nell'altro è lì, ci aiuta e **fa il tifo per noi**.

una sola voce

Grazie Signore
perché vieni in nostro aiuto,
soprattutto nei momenti
più difficili.

Padre nostro...

Segno

Gridiamo a gran voce: Signore, Grazie!

IL LORO GRIDO SALÌ A DIO

commento

È inutile negarlo, a volte ci sono momenti davvero difficili. Spesso risulta complicato reagire di fronte a situazioni che vanno di male in peggio così, presi dallo sconforto, non sappiamo più a chi rivolgerci e cosa fare. Il lamento degli israeliti sale a Dio come una **preghiera** di speranza e di liberazione che solo Lui può ascoltare ed esaudire.

una sola voce

Accogli Signore
le sofferenze
di tutte le persone
che vogliamo bene.

Padre nostro...

Impegno

Durante la messa domenicale ricordiamo, nella preghiera, tutte le persone che soffrono per la guerra.





SECONDA

SETTIMANA



VIVI OGNI

www.GRE

GIORNO ☼

Flashback

Bullo, contento delle due prede, senza controllare il sacco accompagnò Alex al castello e annunciò il suo arrivo alla regina. «Fallo pure entrare!» esclamò Sicla che, stranamente, non lo rifiutò.

Alex era molto teso, ma riuscì a non balbettare.

«Sua Maestà, le ho portato l'animale più pregiato di tutta l'isola, spero gradisca».

«Bravo, mettilo lì. A cosa devo questo dono? Sentiamo, vorresti passare in un altro villaggio? O sei qui per quel moccioso del tuo amico in prigione? Sai che io ho il potere di liberarlo».

«Passare in un altro villaggio? Ma lei non si rende conto delle condizioni in cui vivono i suoi sudditi? I bambini sono malnutriti, i genitori cacciano notte e giorno, i contadini non hanno mai tempo per riposare, lavorano tutto il giorno sotto al Sole. Per non parlare dei Ribelli a cui spetta il lavoro più duro» disse Alex, ancora incredulo per il suo coraggio.

«E cosa vorresti fare, salvarli tutti?» disse sarcastica facendosi beffe di lui.

«Potrebbe fare la sua prima buona azione e salvarli lei. Sarà suo il merito!».

«Povero illuso!» disse sghignazzando.

SI SALVI

Memory Heart



Accogliere tutti, non solo i più capaci
è davvero importante.

Loading



Chissà quante volte, in una situazione difficile, in un momento brutto, ti sarà capitato di pensare o di dire: "Si salvi chi può!". Hai mai riflettuto sul suo significato?

Si salvi chi può vuol dire che se la caveranno solo i più capaci, i più abili, i più furbi... ma chi non può? Semplice, chi non può è fregato! A volte, purtroppo, nella vita ti potrà capitare di scegliere come amici solo quelle persone che hanno tanti assi nella manica, di scegliere solo quelle relazioni da cui potrai trarre vantaggi e benefici; in questo modo non ci sarà mai spazio per tutti, ma solo per coloro che ti saranno utili. Pensare con l'idea del "si salvi chi può" può diventare veramente pericoloso.

Anche al grest si può correre questo rischio: circondarsi solo dei più abili, essere amici solo dei più forti della squadra. Gli amici di Gesù invece, devono imparare ad accogliere tutti, senza escludere nessuno, a maggior ragione chi ha più bisogno di attenzione perché è più debole. L'accoglienza e la condivisione fanno sì che gli ultimi e i deboli non si sentano soli ed esclusi.

CHI PUÒ

Search



Nel dicembre del 2014, in provincia di Perugia, la madre di un bambino che milita nelle giovanili della squadra locale, la Real Virtus, comunica all'allenatore che il bimbo, alla ripresa degli allenamenti, non si presenterà al campo. Gioca poco, non è troppo portato, non ne vale la pena. Andrea Checcarelli, il mister, è triste. Torna a casa e le scrive un messaggio su Facebook per cercare di farle cambiare idea, ma è tutto inutile.

Start



Gli ultimi rischiano sempre di essere esclusi o di passare per i perdenti. In questa giornata quindi, tutte le squadre del grest daranno una percentuale di punti, scelta a inizio giornata dal responsabile, alla squadra in coda alla classifica. I punti saranno presi da quelli accumulati dai giochi della giornata.

Save Accoglienza

SALVI

Memory Heart



Sottolineare i rischi dell'egoismo, del pensare solo al proprio bene, anche a discapito degli altri.

Loading



Uno degli aspetti più pericolosi in assoluto nella vita è l'egoismo, cioè l'atteggiamento di chi si preoccupa unicamente di sé stesso, del proprio benessere e della propria utilità, tendendo a escludere chiunque altro. L'egoismo è molto pericoloso perché ci acceca. Non conta il bene degli altri, non contano i bisogni degli altri, ma conti solo tu. Guarda Alex: pur essendo molto legato a Lara, che è l'unica amica che si ritrova, non rinuncia a partire senza di lei, a lasciarla sull'isola pur di mettersi in salvo. L'unico valore da salvaguardare a tutti i costi sono i propri interessi, l'unica cosa che conta è raggiungere la meta anche a discapito degli altri, a discapito dei valori, dell'amicizia, del gioco di squadra. Purché mi vada bene sono disposto a sacrificare amici, conoscenti, familiari. Ora invece guarda come agisce Dio: Lui non è così egoista da pensare solo a sé stesso, anzi nonostante il suo unico figlio Gesù fosse per lui il tesoro più grande, lo ha donato al mondo per la salvezza di tutti e il perdono dei peccati. Dio è l'opposto di un egoista; Dio è altruista!

ME

Search



Chi dei due?

«C'era una volta un saggio maestro eremita che accoglieva alla sua scuola tutti i giovani generosi e pieni di ideali che volevano apprendere la vera saggezza. Per conoscere la loro indole più intima aveva ideato un curioso espediente. Davanti all'alloggio di ogni allievo il maestro aveva collocato un piccolo secchio d'acqua piovana in cui aveva fatto cadere una formica. Un bel giorno, arrivarono due allievi. Il primo guardò nel suo secchio, vide la formica e le disse: "Cosa ci fai nel mio secchio d'acqua piovana?" La schiacciò e la rimosse. *Come si è comportato il primo ragazzo?*

Poi arrivò il secondo allievo, vide la formica nel secchio, la raccolse e le diede un po' di zucchero. *Come si è comportato il secondo ragazzo?*

Start



Oggi verrà offerto ai ragazzi un bel tranello. A inizio giornata l'animatore capo spiegherà che ci sarà la possibilità di scegliere per cosa giocare: per la squadra, come ogni giorno, o per una favolosa sorpresa che sarà individuale (es. caramelle o gadgets). Tutti coloro che sceglieranno di non giocare per la squadra riceveranno la sorpresa e chi farà più punti ne riceverà in maggior quantità. A fine giornata il responsabile darà la sorpresa a coloro che avranno scelto il gioco individuale (potrà decidere anche di darla a tutti) e farà una stima di quanti hanno aderito per ogni squadra: quella con meno partecipanti riceverà un consistente bonus, mentre quella con più partecipanti un consistente malus perché chi gioca per sé stesso in realtà perde e non sa giocare!

Save Generosità

DI MALE

Memory Heart



Riflettere sulle conseguenze delle nostre azioni, buone o cattive che siano.

Loading



Ogni azione, sia buona che cattiva, ha delle conseguenze. Se ad esempio si sbaglia ad abbottonare il primo bottone di una camicia di conseguenza saranno sbagliati tutti gli altri. Gli altri però non saranno errori, ma solo la conseguenza del primo bottone sbagliato. Ti faccio un altro esempio forse più vicino a te... se studi con impegno riesci a superare le prove a scuola; se non studi o lo fai superficialmente l'interrogazione va male. Perché va male? Sicuramente non perché sei stato sfortunato o perché qualcuno ce l'ha con te, ma unicamente perché hai trascurato i compiti. Spesso quando qualcosa ci va male iniziamo a cercare delle scuse o dei responsabili invece di riflettere su ciò che ci ha portati a vivere quella difficoltà o a fare quell'errore. Alex la combina veramente grossa: per pensare solo a sé stesso non valuta le conseguenze che possono scaturire dal suo comportamento e così perde l'amicizia di Robin e Lara. Anche al grest bisogna fare molta attenzione, riflettiamo e assumiamoci la responsabilità dei nostri gesti e delle conseguenze che ne derivano. Così, impariamo a dire grazie e a chiedere scusa.

IN PEGGIO



Search



Nel videogioco per PS4 «Detroit» anche la scelta più piccola, come fuggire o arrendersi, aprire una finestra o lasciarla socchiusa, ricordarsi di sbirciare in un cassetto o dimenticarsene, perdere o vincere una partita a scacchi, ha una grande importanza perché tale scelta influenza il corso della storia e gli eventi che coinvolgono i protagonisti. Il videogioco prevede 65 mila diverse combinazioni d'eventi. Al giocatore si offrono svariate opzioni, è lui a decidere come impostare un dialogo, cosa rispondere a una domanda, quali stanze e ambienti esplorare a fondo oppure ignorare.

In base a certi comportamenti un personaggio qualsiasi può scomparire dopo due minuti, diventare la migliore guida e, all'occorrenza, salvare la vita.

Start

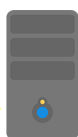


Scrivere al centro di un grande cartellone questa domanda: "Che cosa accadrebbe se Alex scappasse da solo dall'isola?". Più bambini saranno invitati a scrivere o descrivere la conseguenza che immaginano. Infine, gli animatori aiuteranno i bambini a riflettere su quanto è scaturito.

Save Responsabilità

SEMPRE M

Memory Heart



Far capire che la nostra speranza deve rendere al male la vita difficile; quando c'è speranza il male non è invincibile.

Loading



L'editto degli Illusi emanato dalla regina Sicla sembra togliere ai nostri amici ogni possibilità di salvezza. Spesso il male che ci circonda sembra essere troppo forte, troppo affascinante e troppo grande per essere contrastato e combattuto. Guardando ai grandi o ai piccoli mali di cui abbiamo esperienza o agli errori che possiamo commettere, il bene spesso ci sembra poca cosa rispetto alle difficoltà e ai comportamenti cattivi che, purtroppo a volte, sono causati da noi stessi. Ecco che allora subentra un nemico molto pericoloso: la disperazione. Disperare vuol dire abbattersi, perdere ogni speranza e rendersi incapaci di reagire di fronte alle avversità. La disperazione è un nemico da combattere perché ci fa cadere nella sfiducia verso noi stessi, verso gli altri e verso Dio. La miglior cura contro la disperazione è la speranza. Essa non è semplicemente ottimismo, ma è la consapevolezza che Dio, perché crede in noi e ci vuole davvero bene, non ci lascia mai soli nelle difficoltà.

ENO SALVI

Search

Secondo delle indagini sociologiche, alcune mansioni, come coltivare la terra, hanno accresciuto negli uomini la speranza. I contadini non possono far a meno di sperare perché per quanto si impegnino tantissimo nel lavorare la terra e curare il seme, è sempre solo grazie a Dio se quest'ultimo cresce e produce frutto.

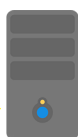
Start

Con l'attività di oggi cercheremo di alimentare la speranza nei nostri ragazzi. Ad inizio giornata, sarà scelta una squadra che, in base ai punti in classifica, riceverà dall'animatore capo una soglia massima in punti da dover raggiungere o superare (es. 10.000 punti vorrà dire che la squadra quel giorno dovrà impegnarsi per raggiungere o superare quella cifra). Se la squadra s'impegnerà nei giochi, parteciperà ai bans, sarà brava a non ricevere penalità, raggiungerà sicuramente la soglia aggiungendo così ai suoi punti della giornata la cifra inizialmente stabilita e regalerà inoltre la metà della stessa cifra ad un'altra squadra anch'essa scelta ad inizio giornata. Quest'ultima dovrà quindi sperare che l'altra ce la metta tutta. È opportuno che l'attività si ripeta anche negli altri giorni così che tutte le squadre possano fare la stessa esperienza.

Save Speranza

SALVEZZA

Memory Heart



Comprendere i propri errori è sempre un buon punto di partenza.

Loading



Finalmente Alex impara a fare le scelte giuste, inizia a capire che quando ha cercato di cavarsela da solo non è andato da nessuna parte, ha perso tempo, tante possibilità e soprattutto ha perso gli amici. Il ragazzo inizia a riflettere sui propri errori, aiutato anche dal sogno che apre il decimo capitolo; comprende che la situazione a Duols è sicuramente delle peggiori, ma non lo è soltanto per lui. Tutti soffrono, tutti non desiderano abitare in quel posto e tutti devono avere la possibilità di sognare la salvezza. Così le cose iniziano a cambiare perché il primo a cambiare è proprio Alex. A volte il progetto che Dio ha per ciascuno di noi non corrisponde pienamente ai nostri desideri e alla nostra volontà, ci chiede di cambiare strada, ma bisogna fidarsi perché solo Lui sa cosa è giusto per ognuno. Quella di Dio è una salvezza su misura per noi.

SU MISURA

Search



Alcuni studi dimostrano che abituarsi al cambiamento aiuta ad aumentare la memoria, l'autocontrollo e la capacità di prendere decisioni. Secondo una ricerca, questi aspetti ci permetterebbero di abituarci a ciò che muta e quindi a non spaventarci davanti ad ogni minima difficoltà che porta quasi sempre con sé un cambiamento.

Start



Consegnare ad ogni bambino un foglio sul quale bisognerà disegnare o scrivere un qualsiasi aspetto di sé o del mondo da voler cambiare, anche da grande. Dopo l'attività è opportuno invitare alcuni ragazzi a spiegare quanto descritto.

Save Cambiamento

PREGA OG

in Ascolto



Mentre Mosè stava pascolando il gregge di letro, suo suocero, sacerdote di Madian, condusse il bestiame oltre il deserto e arrivò al monte di Dio, l'Oreb. L'angelo del Signore gli **apparve in una fiamma** di fuoco dal mezzo di un rovetto. Egli guardò ed ecco: il rovetto ardeva per il fuoco, ma quel rovetto non si consumava. Mosè pensò: "Voglio avvicinarmi a osservare questo grande spettacolo: perché il rovetto non brucia?". Il Signore vide che si era avvicinato per guardare; Dio gridò a lui dal rovetto: "Mosè, Mosè!". Rispose: "Eccomi!". Riprese: "Non avvicinarti oltre! Togliti i sandali dai piedi, perché il luogo sul quale tu stai è suolo santo!". E disse: "Io sono il Dio di tuo padre, il Dio di Abramo, il Dio di Isacco, il Dio di Giacobbe". Mosè allora si coprì il volto, perché aveva paura di guardare verso Dio.

Il Signore disse: "Ho osservato la miseria del mio popolo in Egitto e ho udito il suo grido a causa dei suoi sovrintendenti: conosco le sue sofferenze. Sono sceso per liberarlo dal potere dell'Egitto e per farlo salire da questa terra verso una terra bella e spaziosa, verso una terra dove scorrono latte e miele, verso il luogo dove si trovano il Cananeo, l'Ittita, l'Amorreo, il Perizzita, l'Eveo, il Gebuseo. Ecco, il grido degli Israeliti è arrivato fino a me e io stesso ho visto come gli Egiziani li opprimono. Perciò va! Io ti mando dal faraone. Fa' uscire dall'Egitto il mio popolo, gli Israeliti!". Mosè disse a Dio: "Chi sono io per andare dal faraone e far uscire gli Israeliti dall'Egitto?". Rispose: **"Io sarò con te.** Questo sarà per te il segno che io ti ho mandato: quando tu avrai fatto uscire il popolo dall'Egitto, servirete Dio su questo monte".

Mosè disse a Dio: "Ecco, io vado dagli Israeliti e dico loro: **"Il Dio dei vostri padri mi ha mandato a voi"**. Mi diranno: "Qual è il suo nome?". E io che cosa risponderò loro?". Dio disse a Mosè: "Io sono colui che sono!". E aggiunse: "Così dirai agli Israeliti: **"Io-Sono mi ha mandato a voi"**". Dio disse ancora a Mosè: "Dirai agli Israeliti: **"Il**

NI GIORNO ☼

Signore, Dio dei vostri padri, Dio di Abramo, Dio di Isacco, Dio di Giacobbe, mi ha mandato a voi". Questo è il mio nome per sempre; questo è il titolo con cui sarò ricordato di generazione in generazione.

Mosè replicò dicendo: "Ecco, non mi crederanno, non daranno ascolto alla mia voce, ma diranno: "Non ti è apparso il Signore!". Il Signore gli disse: "Che cosa hai in mano?". Rispose: "Un bastone". Riprese: "Gettalo a terra!". Lo gettò a terra e il bastone diventò un serpente, davanti al quale Mosè si mise a fuggire. Il Signore disse a Mosè: "Stendi la mano e prendilo per la coda!". Stese la mano, lo prese e diventò di nuovo un bastone nella sua mano. "Questo perché credano che ti è apparso il Signore, Dio dei loro padri, Dio di Abramo, Dio di Isacco, Dio di Giacobbe".

Mosè disse al Signore: "Perdona, Signore, io non sono un buon parlatore; non lo sono stato né ieri né ieri l'altro e neppure da quando tu hai cominciato a parlare al tuo servo, ma sono impacciato di bocca e di lingua". Allora la collera del Signore si accese contro Mosè e gli disse: "Non vi è forse tuo fratello Aronne, il levita? Io so che lui sa parlare bene. Anzi, sta venendoti incontro. **Ti vedrà e gioirà in cuor suo.** Tu gli parlerai e porrai le parole sulla sua bocca e io sarò con la tua e la sua bocca e vi insegnerò quello che dovrete fare. Parlerà lui al popolo per te: egli sarà la tua bocca e tu farai per lui le veci di Dio. Terrai in mano questo bastone: con esso tu compirai i segni".

Mosè partì, tornò da Ietro suo suocero e gli disse: "Lasciami andare, ti prego: voglio tornare dai miei fratelli che sono in Egitto, per vedere se sono ancora vivi!". Ietro rispose a Mosè: **"Va' pure in pace!"**.

Es 3 - 4

GLI APPARVE NEL ROVETO

commento

Quando Dio ha qualcosa da dirci non perde tempo e non si perde nella pigrizia, come spesso può capitare a noi. Lui ci parla sempre, anche quando meno ce lo aspettiamo, ma noi **siamo pronti ad ascoltarlo?** Essere pronti ad ascoltarlo vuol dire dedicargli un po' del nostro tempo, avere rispetto della sua presenza anche se fisicamente non lo vediamo. Come fare? A piccoli passi, potremmo iniziare col ricordarci ogni giorno di Lui rivolgendogli una preghiera.

una sola voce

Mostraci Signore
la luce del tuo volto
per comprendere
la strada da percorrere.

Padre nostro...

Segno

Gli animatori tracciano il segno della croce
sulla fronte dei ragazzi.

IO SARÒ CON TE

commento

Quante volte abbiamo l'impressione che Dio non ci ascolti, o non tiene conto di quando siamo tristi? Ecco, in quei momenti non dobbiamo scoraggiarci, Lui sta già pensando il modo migliore per aiutarci. Come? **Standoci accanto**, "Io sarò con te" dice il Signore a Mosè, e non lo dice soltanto a lui, ma a ciascuno di noi. Perciò forza! Gesù è sempre con noi: quando facciamo i compiti, quando siamo interrogati, quando ci sentiamo soli o commettiamo qualche errore... Lui è sempre con noi!

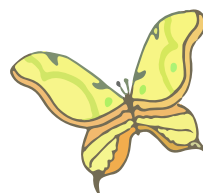
una sola voce

Signore Gesù
sii sempre con noi
come hai promesso a Mosè.

Padre nostro...

Segno

Urliamo a gran voce a Dio
la cosa che più ci rende tristi.



IL SIGNORE DIO MI HA MANDATO A VOI

commento

Dio ha dei progetti per noi spesso più grandi di quelli che immaginiamo, ci sembrano proprio delle missioni impossibili, ma non è così! Lui ci suggerisce nei minimi dettagli quanto dobbiamo fare e soprattutto ci dà l'esempio.

Anche da piccoli **possiamo testimoniare** che siamo amici di Gesù e possiamo vivere questa amicizia come una vera e propria missione: impegnarci nello studio, collaborare con i nostri genitori, voler bene ai nostri amici... sono tutti compiti della missione di un bambino.

una sola voce

Signore Gesù
rendici capaci
di essere buoni testimoni
ogni giorno.

Padre nostro...

Segno

Gridiamo tre volte al Signore:
Ti voglio bene!

TI VEDRÀ E GIOIRÀ IN CUOR SUO

commento

Siamo davvero convinti che Dio ci lasci da soli in ciò che lui ci chiama a compiere? Egli manda sempre qualcuno in nostro soccorso perché sa che **l'unione fa la forza**. Dio pone tante persone sul nostro cammino, ma dobbiamo saper accogliere chi vuole aiutarci senza mai avere la presunzione di fare tutto da soli. Mosè acquisterà tanto coraggio quando il Signore gli donerà Aronne come compagno di viaggio.

Anche noi pensiamo a quanto è bella la nostra vita grazie agli amici e a quanto sarebbe brutta senza di loro.

una sola voce

Signore grazie
per tutti gli amici
che metti sul mio cammino,
sono un vero tesoro.

Padre nostro...

Segno

Urliamo al cielo
i nomi dei nostri più cari amici.

VA' PURE IN PACE!

commento

Quando Mosè si reca dal suocero per chiedere di poter andar via e ritornare dai suoi fratelli schiavi in Egitto, il suocero non si oppone, comprende che Mosè ha ricevuto una grande missione e gli dice: "Va' pure in pace!". Che bello per Mosè sapere che ci sono persone che fanno il tifo per lui.

Chissà quante persone ci dimostrano il loro affetto credendo in noi, quanti sacrifici fanno i genitori perché **credono in noi**. Non possiamo sentirci soli, abbiamo un tifo mozzafiato... non possiamo deluderlo!

una sola voce

Signore grazie
per tutti coloro
che credono in me
e pregano per me.

Padre nostro...

Segno

Ogni squadra crea il proprio coro da tifo.





STATERZA

SETTIMANA

» VIVI OGNI

www.GRE

GIORNO

Flashback

Intanto la pioggia era cessata e le fiamme sull'isola ritornarono a divampare. Sicla era stata sconfitta e l'arca era ormai a largo dove si festeggiava e si ringraziava il cielo per l'aiuto preziosissimo.

D'un tratto, l'arca fu coperta da un'ombra, tutti erano preoccupati e, pensando ci fosse una tempesta in arrivo, volsero lo sguardo al cielo dove non videro nient'altro che un semplice pappagallo. Al suo passaggio tutti abbassarono il capo come se fosse il loro re; l'uccello, dai colori sgargianti, volò fino ad appoggiarsi sulla prua accanto a Sasà. I due sembravano conoscersi.

«Ti avevo detto che avrei mandato qualcuno a salvarvi».

«Hai ragione Chiudilbecco, ma non mi hai detto che sarebbe stato così diffidente» scherzò Sasà.

Alex, che vide la scena, si avvicinò a loro e gli sorrise.

«Ehi, dovevo solo imparare a volervi bene».

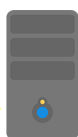
Dall'isola in fiamme si innalzò una voce terrificante: «Buona a nulla! Ora me ne occuperò io».

Ma il brutto vocione fu coperto dal canto degli uomini liberi.

«Cantiamo a te, che togli la tristezza, sapere che ci sei, per noi è proprio la salvezza!».

IO SONO

Memory Heart



Bisogna avere fede in Dio se si vogliono fare grandi cose.

Loading



Oggi entra in gioco un nuovo e importantissimo ingrediente nella vita del nostro amico Alex, la fede. Quel sogno sembra avergli rivelato qualcosa, gli farà nascere nuove idee, sarà capace di fargli comprendere molti errori e mettere su un nuovo piano. Ma come farà a sapere che è la volta buona? Fino ad ora ha sempre sbagliato e se stesse sbagliando anche adesso? Eppure, in lui c'è qualcosa di diverso, è convinto che c'è qualcosa di molto più grande dietro tutti questi segni, c'è Dio! Così la fede in Colui che è più grande di lui gli dà nuovi stimoli: Alex inizierà ad incontrare persone che, mandate da Dio, lo aiuteranno a mettere su un progetto decisamente più difficile di tutti gli altri, un progetto quasi assurdo, eppure lui crede molto in questa sua idea.

Incontra Perla e sua nonna di cui si fida ciecamente, pur non conoscendola. Le informazioni della vecchietta ed ogni sua parola alimenteranno in lui la speranza che qualche giorno fa, a causa dell'Editto degli Illusi di Sicla, rischiava di perdere. Alex inizia a capire che per realizzare qualcosa di buono non può contare solo su sé stesso e neanche sui più forti e abili; sarà infatti una vecchietta ad aiutarlo. Dovrà inoltre, far spazio dentro di sé a colui che gli ha messo quello strano sogno nella mente... il ragazzino non sa come si chiama, noi invece sappiamo che è Dio!

LA SALVEZZA

Search



Nella prima tappa del nostro percorso "Vivi ogni giorno" abbiamo scoperto l'importanza che il nostro nome ha per Dio che ci chiama alla sua missione. Ma sapevi che anche Dio ha il suo nome? Lo ha rivelato a Mosè quando gli si è manifestato nel roveto. Così disse a Mosè: «dirai agli israeliti: IO SONO mi ha mandato». Io Sono è proprio il nome con il quale Dio si presenta all'umanità... è un po' come se dicesse a ciascuno di noi: non temere IO ci SONO sempre!

Start



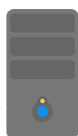
Il responsabile, a inizio giornata, farà una proposta assurda ad ogni squadra. Nessuno, neanche gli animatori che dovranno partecipare alla proposta come i bambini, dovrà sapere la finalità dell'attività. Ci si può, ad esempio, rivolgere alla squadra che al momento è ultima e dire: per il bene della vostra classifica vi consiglio di perdere i primi due giochi (senza fare promesse). Se la squadra si comporterà in modo da aver accettato l'assurdo consiglio, a fine giornata riceverà un consistente bonus e sarà poi spiegato il senso del gioco.

Le proposte, ovviamente diverse, si dovranno estendere a tutte le squadre che non per forza dovranno accettare.

Save Fede

SALVI

Memory Heart



Mettere i propri talenti al servizio dell'altro affinché possa realizzarsi un progetto meraviglioso.

Loading



Alex acquista sempre più fiducia, la storia del vecchio Sem gli dà speranza... viene condotto da Sasà nella grotta dove si era rifugiato dopo il naufragio e il cane gli mostra una pietra sulla quale è inciso qualcosa. Il ragazzo euforico si precipita al villaggio dei Ribelli per mostrare le incisioni agli amici e questi subito riconoscono in quegli strani simboli una sorta di mappa dell'isola. Senza alcun indugio preparano il piano per la salvezza dividendo con molta attenzione i compiti tra le varie tribù affinché ognuna potesse mettere a disposizione i propri talenti per il compimento del piano. Nonostante le resistenze iniziali verso Alex che si era comportato male, da pessimo amico, un po' alla volta gli schiavi di Dulos riscopriranno un ragazzo completamente cambiato e dalle bellissime intenzioni. Tutto ciò aiuterà Lara e Robin a fidarsi nuovamente dell'amico, l'amicizia sarà ricucita e insieme troveranno la strada giusta: la collaborazione!

Tutti noi abbiamo dei talenti straordinari e per realizzare qualcosa di bello ed importante c'è bisogno di ognuno di questi. L'unico modo per non sprecarli è metterli a disposizione degli altri. La salvezza è un obiettivo molto alto da raggiungere: essa significa libertà, felicità, gioia, pace. Proprio per la grandezza della meta, i nostri amici capiscono di non potersi salvare da soli ma di aver necessariamente bisogno di collaborare e fidarsi l'uno dell'altro. Attenzione: a volte la collaborazione può rallentarci

TUTTI

perché ci obbliga ad aspettare i tempi di chi ci affianca, ma soltanto attraverso questa via è possibile raggiungere grandi obiettivi. Anche al Grest possiamo ben comprendere l'importanza del collaborare per uno scopo comune, anzi, non esisterebbe l'esperienza del GrEstate senza la collaborazione di tutti.

Search



Lo sport più popolare al mondo ad oggi è il calcio. Quante volte avrai visto una partita, avrai tifato per la tua squadra del cuore o avrai studiato gli schemi di gioco. Si gioca in 11 a questo sport, ma ognuno sa fare qualcosa di diverso rispetto all'altro e quella sua attitudine determina il ruolo che occupa. Prendi allora la formazione titolare della tua squadra del cuore e, riflettendo sui giocatori e sui ruoli che ricoprono, individua quali caratteristiche specifiche essi devono avere. E poi, dopo aver analizzato ciascun ruolo chiediti quali talenti deve avere invece un buon allenatore?

Start

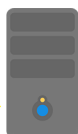


Oggi i ragazzi potranno scegliere di chiedere agli animatori o ai membri di altre squadre (massimo 3) di collaborare nei giochi con la propria squadra.

Save Collaborazione

*SALVIAMO L

Memory Heart



Attento, soprattutto quando tutto comincia ad andare per il verso giusto.

Loading



Ormai l'isola si sta trasformando: non c'è angolo in cui non si lavori alla salvezza. Ogni villaggio, ogni schiavo, anche il più diffidente, collabora e dà il suo contributo per realizzare il piano che porterà alla salvezza. Non c'è ancora nulla di concreto, non si vede ancora alcuna via d'uscita, eppure dalle pagine del racconto traspare una formidabile aria di entusiasmo tra tutti gli schiavi. Da cosa scaturisce tutto ciò? Semplice, la speranza, la fede e la collaborazione portano a vivere la vita, nonostante le sue difficoltà, con un entusiasmo e una gioia che prima potevamo solo sognarci.

Tutto sembra andare a gonfie vele, ma attenzione! Purtroppo, non tutti saranno sempre contenti dei passi in avanti che farete. Sicuramente le persone che vi vogliono bene faranno il tifo per voi e vi sosterranno senza stancarsi mai, ma bisogna anche considerare coloro che, come allo stadio, faranno fischi, che faranno il possibile per mettervi il bastone tra le ruote e sabotare i progetti e i sogni più belli. Cosa fare in queste circostanze? La risposta è: non arrendersi mai!

A volte una brutta notizia, qualcosa andato storto, un amico che si ritira o ci lascia soli, può scoraggiarci e smorzare l'entusiasmo, ma non dobbiamo arrenderci, le nostre buone intenzioni devono essere più forti degli imprevisti.

I nostri amici lavorano duramente, ma contemporaneamente c'è anche chi come Sicla lavora allo stesso modo per smascherare e distruggere i sogni di tutta quella gente, rendendo inutile ogni sforzo fatto. L'arrivo di Bullo che li ha scoperti sembra proprio la conferma di tutto ciò. Cosa consigliare ai nostri amici ora che sono stati scoperti?

Ricorda: quando l'atleta vede il traguardo avvicinarsi non deve mai rallentare, ma dare il massimo e correre più forte.

A SALVEZZA

Search



Ricomincia sempre (*poesia*)

Non ti arrendere mai,
neanche quando la fatica si fa sentire,
neanche quando il tuo piede inciampa,
neanche quando i tuoi occhi bruciano,
neanche quando i tuoi sforzi sono ignorati,
neanche quando la delusione ti avvilisce,
neanche quando l'errore ti scoraggia,
neanche quando il tradimento ti ferisce,
neanche quando il successo ti abbandona,
neanche quando l'ingratitude ti sgomenta,
neanche quando l'incomprensione ti circonda,
neanche quando la noia ti atterra,
neanche quando tutto ha l'aria del niente,
neanche quando il peso dei peccati ti schiaccia.

Invoca il tuo Dio, stringi i pugni,
sorridi... e ricomincia!

Start

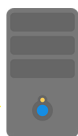


Siamo quasi alla fine anche della nostra esperienza, la prima squadra inizia a sognare la vittoria, ma non sarà così facile! Da oggi il responsabile, aiutato da una piccola equipe, farà di tutto per mettere i bastoni tra le ruote alla prima squadra in classifica.

Save #nonArrenderti

BONUS XL

Memory Heart



Solo l'amore gratuito può salvarci davvero.

Loading



La salvezza è vicina. O forse la rovina, non lo sappiamo. I protagonisti della nostra storia sono al punto decisivo della loro esperienza a Dulos: è la notte più importante, quella che deciderà le sorti della loro vita. Salvi e per sempre liberi o catturati e per sempre schiavi, non ci sono mezze misure! Quando si arriva in fondo alle questioni importanti della vita avviene spesso così, ci sono sempre finali al cardiopalma. Così, accade questo anche ai nostri amici. Il piano è pronto, la collaborazione c'è, la FIDUCIA di tutti è stata guadagnata, la SPERANZA sembra alimentarsi... manca l'ultimo ingrediente, c'è la fede, c'è la speranza, si attende adesso un atto di vero AMORE. Sì, perché l'amore è davvero ciò che ci rende veramente liberi: solo chi è amato e chi è capace di amare può dirsi una persona che ha abbandonato la condizione da schiavo. Ma come possiamo capire se un atto d'amore è vero e non fasullo? Molto semplice: per essere autentico dovrà trattarsi di un gesto completamente gratuito.

Ecco così il colpo di scena, l'amore in questa storia ce lo mette Bullo, la guardia di Sicla. Quest'ultimo si offre infatti di intervenire a favore dei fuggitivi mettendo a rischio la sua stessa vita, mettendosi contro il potere della regina. Corre questo rischio non per guadagnarci qualcosa, magari l'ennesima preda, ma semplicemente per far guadagnare del tempo ai nostri amici. L'amore infatti dà sempre un'altra possibilità proprio quando credi che sia ormai tutto finito. L'isola non è un brutto posto semplicemente perché si lavora troppo o ci si stanca, è un brutto posto perché non c'è amore, e se l'amore manca non è possibile vivere felici.

Il grest è un'esperienza bellissima non perché ci sono i giochi, la musica, i balli, lo

A SALVEZZA

sport, ma perché è pieno di persone che s'impegnano e ce la mettono tutta a volersi bene. Anche Gesù ha fatto guadagnare del tempo agli uomini che ha amato, infatti, morendo sulla croce per ciascuno di noi ci ha donato un'altra possibilità nonostante gli errori che commettiamo.

Search



Storie vere

San Giuseppe Moscati. Comprendere cosa significa amare gratuitamente è molto difficile e lo si può fare soltanto imitando dei modelli. A Napoli ce ne sono molti, ed è proprio uno di questi che possiamo prendere da esempio: Giuseppe Moscati. Medico di grande successo ma animato da un unico desiderio: mettersi al servizio degli ultimi in maniera gratuita. Giuseppe rivede nei suoi pazienti Gesù che soffre, così lo ama e lo serve in essi. È questo slancio di amore generoso che lo spinge a prodigarsi senza sosta per chi soffre, a non attendere che i malati vadano a lui, ma a cercarli nei quartieri più poveri ed abbandonati di Napoli, a curarli gratuitamente, anzi, a soccorrerli con i suoi guadagni. Tutti, ma in modo speciale coloro che vivono nella miseria, intuiscono ammirati la forza di Dio che anima il loro dottore speciale. Così Giuseppe Moscati diventa l'apostolo di Gesù; diventa Santo e per tutti noi un modello da seguire.

Start

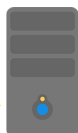


Oggi c'è bisogno che i "nemici" diventino amici. Ad inizio giornata le squadre animatori si scambieranno: gli animatori dei gialli staranno con i rossi, quelli dei rossi con i verdi e così via. Attenzione! In questa giornata tutti dovranno fare del proprio meglio per la squadra che gli è stata affidata. Quella che avrà fatto più punti a tutte le attività farà ottenere alla squadra di provenienza degli animatori un bonus.

Save Amore

DALLA TRISTEZZA

Memory Heart



Se siamo stati salvati, dobbiamo cantare a squarciagola: cantiamo a te che togli la tristezza, sapere che ci sei per noi è proprio la salvezza!

Loading



Salvi tutti. Finalmente, è proprio vero, la schiavitù è sconfitta. L'esercito di Sicla è distrutto dalla loro stessa terra; l'imbarcazione dei nostri amici va spedita verso la meta, verso la libertà. Un nuovo giorno è spuntato per i nostri amici. Nessuno è in catene, nessuno soffre, nessuno si lamenta, nessuno dice cose cattive. Sulla barca, ricordando le straordinarie imprese, si canta la salvezza.

Il piano ha funzionato: la fiducia reciproca, la speranza contro ogni difficoltà, l'amore gratuito sono riusciti a spezzare le catene che imprigionavano gli abitanti di Dulos. La tristezza è andata via, c'è spazio solo per la gioia. Le cose belle generano infatti sempre cose belle. Se c'è una cosa meravigliosa che proviene dalla salvezza, questa è la gioia. Immaginiamo quale gioia devono aver provato gli schiavi nel sentirsi finalmente liberi, quale gioia devono aver provato le donne a ricongiungersi con i loro mariti, quale gioia devono aver provato gli amici a riabbracciarsi dopo molto tempo e soprattutto, quale gioia deve aver provato Alex nel ritrovare i suoi genitori e questi il proprio figlio. La salvezza dona una gioia grande che va al di là di ogni fatica e di ciò che ci si aspettava. Anche per la nostra vita c'è un annuncio di gioia e deriva dal sapere che anche se ci sentiamo soli e incompresi, esiste qualcuno che ci ha amati, ci ama e ci amerà per sempre. Il suo nome è Dio.

E da cosa ci ha salvati Dio? Perché dobbiamo essergli tanto grati? Ci ha salvati da un problema molto più grande di quello di Dulos. Ci ha salvati dalla solitudine e dal peccato, perché nonostante i nostri difetti, i continui errori e nonostante il fatto che spesso ci dimentichiamo di questo nostro grande Amico... udite udite: continua a volerci

ALLA DANZA

bene, più di prima! È questo il motivo della nostra gioia: l'essere stati salvati da colui che ci ama come nessun altro!

Il bans "Il mare e la salvezza" narra il canto di vittoria dei nostri amici schiavi finalmente liberi.

Search



La gioia spesso ci fa scatenare! Quando è grande non riusciamo a contenerla ed allora tutto il nostro corpo ne viene travolto così che ci viene da cantare, danzare, muoverci freneticamente... A Napoli non mancano delle espressioni di questo tipo. È il caso della tarantella, tipico ballo, fatto di solito in coppia, che mette in moto tutto il corpo con ritmi divertentissimi. Guidati dagli educatori, anche i ragazzi oggi possono gioire con questa danza. Il grest è un'esperienza di gioia incontenibile ed è bello manifestarlo anche così.

Start



Oggi bisognerà sconfiggere la schiavitù. Per ogni attività o gioco svolto nell'arco della giornata verrà legato un animatore (schiavo) dalla testa ai piedi. È importante che sia pieno di nodi, non deve essere impossibile slegarlo, né i nodi devono essere strettissimi, l'importante è che ci voglia tempo. Durante una qualsiasi attività, al via del responsabile, un membro della squadra da lui indicata lascerà il gioco e correrà a liberare lo schiavo, ma avrà a disposizione solo 10 secondi, dopo di che toccherà al membro di un'altra squadra. Quella che per prima slegherà l'ultimo nodo e salverà lo schiavo riceverà un consistente bonus preventivamente annunciato. L'attività può ripetersi per tutta la giornata.

Save

Ralleghiamoci! **#CiSiamoTutti!**

PREGA OG

in Ascolto

Il Signore disse a Mosè: "Comanda agli Israeliti che tornino indietro e si accampino davanti a Pi-Achiròt, tra Migdol e il mare, davanti a Baal-Sefòn; di fronte a quel luogo vi accamperete presso il mare. Il faraone penserà degli Israeliti: "Vanno errando nella regione; il deserto li ha bloccati!". Io renderò ostinato il cuore del faraone, ed egli li inseguirà; io dimostrerò la mia gloria contro il faraone e tutto il suo esercito, così gli Egiziani **sapranno che io sono il Signore!**". Ed essi fecero così. Quando fu riferito al re d'Egitto che il popolo era fuggito, il cuore del faraone e dei suoi ministri si rivolse contro il popolo. Dissero: "Che cosa abbiamo fatto, lasciando che Israele si sottraesse al nostro servizio?". Attaccò allora il cocchio e prese con sé i suoi soldati. Prese seicento carri scelti e tutti i carri d'Egitto con i combattenti sopra ciascuno di essi. Il Signore rese ostinato il cuore del faraone, re d'Egitto, il quale inseguì gli Israeliti mentre **gli Israeliti uscivano a mano alzata**. Gli Egiziani li inseguirono e li raggiunsero, mentre essi stavano accampati presso il mare; tutti i cavalli e i carri del faraone, i suoi cavalieri e il suo esercito erano presso Pi-Achiròt, davanti a Baal-Sefòn. Quando il faraone fu vicino, gli Israeliti alzarono gli occhi: ecco, gli Egiziani marciavano dietro di loro! Allora gli Israeliti ebbero grande paura e gridarono al Signore. E dissero a Mosè: "È forse perché non c'erano sepolcri in Egitto che ci hai portati a morire nel deserto? Che cosa ci hai fatto, portandoci fuori dall'Egitto? Non ti dicevamo in Egitto: "Lasciaci stare e serviremo gli Egiziani, perché è meglio per noi servire l'Egitto che morire nel deserto"?". Mosè rispose: "**Non abbiate paura! Siate forti e vedrete la salvezza** del Signore, il quale oggi agirà per voi; perché gli Egiziani che voi oggi vedete, non li rivedrete mai più! Il Signore combatterà per voi, e voi starete tranquilli". Il Signore disse a Mosè: "Perché gridi verso di me? Ordina agli Israeliti di riprendere il cammino. Tu intanto alza il bastone, stendi la mano sul mare e dividilo, perché gli

NI GIORNO ☼

Israeliti entrino nel mare all'asciutto. Ecco, io rendo ostinato il cuore degli Egiziani, così che entrino dietro di loro e io dimostri la mia gloria sul faraone e tutto il suo esercito, sui suoi carri e sui suoi cavalieri. Gli Egiziani sapranno che io sono il Signore, quando dimostrerò la mia gloria contro il faraone, i suoi carri e i suoi cavalieri". L'angelo di Dio, che precedeva l'accampamento d'Israele, cambiò posto e passò indietro. Anche la colonna di nube si mosse e dal davanti passò dietro. Andò a porsi tra l'accampamento degli Egiziani e quello d'Israele. La nube era tenebrosa per gli uni, mentre **per gli altri illuminava la notte**; così gli uni non poterono avvicinarsi agli altri durante tutta la notte. Allora Mosè stese la mano sul mare. E il Signore durante tutta la notte risospinse il mare con un forte vento d'oriente, rendendolo asciutto; le acque si divisero. Gli Israeliti entrarono nel mare sull'asciutto, mentre le acque erano per loro un muro a destra e a sinistra. Gli Egiziani li inseguirono, e tutti i cavalli del faraone, i suoi carri e i suoi cavalieri entrarono dietro di loro in mezzo al mare. Ma alla veglia del mattino il Signore, dalla colonna di fuoco e di nube, gettò uno sguardo sul campo degli Egiziani e lo mise in rotta. Frenò le ruote dei loro carri, così che a stento riuscivano a spingerle. Allora gli Egiziani dissero: "Fuggiamo di fronte a Israele, perché il Signore combatte per loro contro gli Egiziani!". Il Signore disse a Mosè: "Stendi la mano sul mare: le acque si riversino sugli Egiziani, sui loro carri e i loro cavalieri". Mosè stese la mano sul mare e il mare, sul far del mattino, tornò al suo livello consueto, mentre gli Egiziani, fuggendo, gli si dirigevano contro. Il Signore li travolse così in mezzo al mare. Le acque ritornarono e sommersero i carri e i cavalieri di tutto l'esercito del faraone, che erano entrati nel mare dietro a Israele: non ne scampò neppure uno. Invece gli Israeliti avevano camminato sull'asciutto in mezzo al mare, mentre le acque erano per loro un muro a destra e a sinistra. In quel giorno il Signore salvò Israele dalla mano degli Egiziani, e Israele vide gli Egiziani morti sulla riva del mare; Israele vide la mano potente con la quale il Signore aveva agito contro l'Egitto, e il popolo temette il Signore e credette in lui e in Mosè suo servo.

Es 14, 1-31

SAPRANNO CHE IO SONO IL SIGNORE!

commento

Questo insieme di schiavi che, a questo punto della storia, è ancora difficile definire come popolo, ha un solo appiglio per la salvezza, si tratta della parola di quel Mosè che sembra dare indicazioni strane da parte di Dio. Perché tornare indietro? Dio solo lo sa! Fare ciò che ci dice Dio, anche quando non lo comprendiamo, è fonte di salvezza. Così, in modo "strano", Dio dimostra di essere il Signore, cioè il re della storia, sia a noi che ai nostri nemici, soprattutto ai nostri nemici interiori. Se vuoi che oggi Dio sia il tuo Signore, **fa come egli ti dice**, attraverso la sua Parola.

una sola voce

Signore, spesso,
non ti comprendiamo,
ma aiutaci a fidarci di te
e a camminare nelle tue vie.

Padre nostro...

Impegno

Ci impegniamo a leggere ogni giorno un passo del Vangelo per conoscere la volontà di Gesù.

GLI ISRAELITI USCIVANO A MANO ALZATA

commento

Gli Israeliti, pur con il cuore trepidante, si incamminano nelle vie, uniche e inimmaginabili, del Signore. C'è un gesto che accompagna questi uomini e che comincia a **renderli uniti**: tenere la mano alzata verso il cielo. Questo è un segno di libertà e di gioia, non ci sono più le catene della schiavitù, perché il Signore sta mantenendo la sua promessa. E tu, di chi o di cosa sei ancora tristemente schiavo?

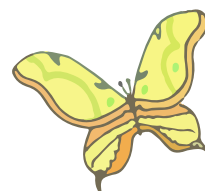
una sola voce

Signore Gesù,
liberaci da tutto ciò
che ci tiene legati
e rinchiusi come schiavi.

Padre nostro...

Segno

Teniamo per qualche istante
le nostre mani alzate verso il cielo.



SIATE FORTI E VEDRETE LA SALVEZZA

commento

In quelle strade impensabili che il Signore ci fa percorrere dobbiamo tenere conto di un altro elemento: il Signore non elimina gli ostacoli, ma li attraversa avanti a noi, con noi e per noi. Allora non ci resta che invocare insieme, con tutte le forze, il nostro Dio: è questo il segno più grande di forza. Il Signore, allora, ci salverà anche attraverso una via impossibile. **Impossibile a noi, ma non a lui!**

una sola voce

Signore,
aiutaci ad affrontare
tutto ciò che ci sembra
grande e insuperabile.

Padre nostro...

Segno

Gridiamo per tre volte:
Signore, salvaci!

LA NUBE ILLUMINAVA LA NOTTE

commento

Durante il cammino del popolo nel deserto il Signore li precedeva con un segno: una nube che li riparava dal sole durante il giorno e una colonna di fuoco che li riscaldava e rischiarava la via, durante la notte. Attraverso questo stesso segno, il Signore diventa strumento di luce per quelli che sono suoi e di confusione per quelli che gli vanno contro. Il Signore si schiera **con noi** contro coloro che non vogliono il nostro bene e ci difende da essi. Può capitare spesso di vivere dei momenti bui, Gesù può illuminare quei momenti.

una sola voce

Signore,
vieni ad essere
la luce ai nostri passi
e illumina il nostro cammino.

Padre nostro...

Segno

Gridiamo a gran voce:
Signore tu sei come il sole!

IL SIGNORE SALVÒ ISRAELE!

commento

Che potenza ha il signore, attraverso la mano di Mosè, apre una via dove non c'era e cioè nel mare. Il Signore fa attraversare quella povera tribù di schiavi attraverso il mare, dividerà le acque e passeranno sull'asciutto. **È bastato dargli fiducia!**

La Chiesa è questo popolo, il popolo dei salvati da Gesù. Anche tu ne fai parte, comincia a fidarti di Lui!

Anche nel nostro racconto i nostri amici schiavi hanno avuto il loro Mosè, il Signore ha mandato loro il piccolo Alex.

una sola voce

Signore, grazie
perché tu rendi possibile
ciò che sembra impossibile
e ci salvi.

Padre nostro...

Segno

Come segno di gioia e di vittoria la giornata può iniziare con un trenino che coinvolge tutto il GrEstate.





STATILLIT

CANTA
STORIE



CantaStorie... perché?

Cantastorie nasce dal desiderio di permettere ai bambini di dare un vero volto al racconto del GrEstate. È importante che possano riconoscere un personaggio del racconto tra gli animatori che si prestano come attori nel tempo del grest, allo stesso tempo è importante anche che gli animatori si impegnino e siano bravi a catturare la loro attenzione e a stimolare la curiosità. In questo modo si permette di comprendere meglio il senso e il messaggio che si cela nel racconto.

Come mantenere vivo l'interesse? Qui entrano in gioco le figure fondamentali del narratore e degli attori. Un escamotage che può tornare utile è rivolgersi direttamente ai bambini durante lo "spettacolo giornaliero" o scegliere uno di loro per aiutare un attore, così che loro stessi si sentano parte della storia. Altro modo è quello, per il narratore, di chiedere ai bambini, durante un momento saliente, come pensano andrà a finire, oppure chiedere un'incitazione ad alta voce per il personaggio in difficoltà.

Se aumenta l'interazione, aumenta l'attenzione!

CantaStorie... quando?

Ti consiglio di scegliere un tempo e un luogo in cui ci si possa raccogliere. Per i bambini è importante sapere che a quell'ora stanno per arrivare i loro attori preferiti.

CantaStorie... come?

Per la messa in scena, la storia viene abbreviata ed adattata a copione, come vedremo in seguito. Ci si adopererà poi per la realizzazione dei costumi e della scenografia, cercando di semplificarli considerando il materiale e lo spazio a disposizione.

A fine spettacolo potrebbe ritornare utile realizzare un "domandone" preparato dalla stessa equipe, in cui, per verificare l'apprendimento dei bambini, si pongono alle squadre domande sullo spettacolo e sul tema del giorno precedente.

Struttura

Il copione sarà proposto in due varianti:

- per tre settimane - versione completa;
- per due settimane - versione accorpata:

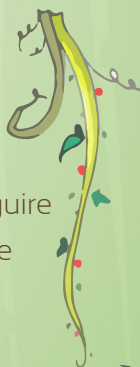
giorno 1: tappe 1, 2 e 3

giorno 2: tappe 4 e 5

giorno 3: tappe 6 e 7

giorno 4: tappe 8 e 9

Dal giorno 5 in poi, proseguire seguendo l'ordine regolare delle tappe.





Alex

È il protagonista, insieme con Lara, del GrEstate 2019.

Inizialmente avrà un carattere diffidente e scontroso, questo è necessario affinché si noti il progressivo cambiamento. Tra gli accessori di Alex è importante la collana e, da quando imparerà a cacciare, la faretra con l'arco.

Lara

Altra protagonista che, a differenza di Alex, si trova già sull'isola e fa parte del Villaggio degli Spaccapietre, cioè dei Ribelli. Anche Alex farà parte dei Ribelli.

Lara è altruista e molto sicura di se, anche l'immagine la presenta come maschiaccio. Tra i due ragazzi, nel corso della storia, nascerà del tenero, sarà lei ad avere una cotta per lui.



Sasà

È il nostro amico del mondo animale che quest'anno ci accompagnerà nel racconto. Sasà, come si potrà capire a fine racconto, guidato da Chiudilbecco, muoverà le fila di tutta la storia affinché si realizzi la salvezza.

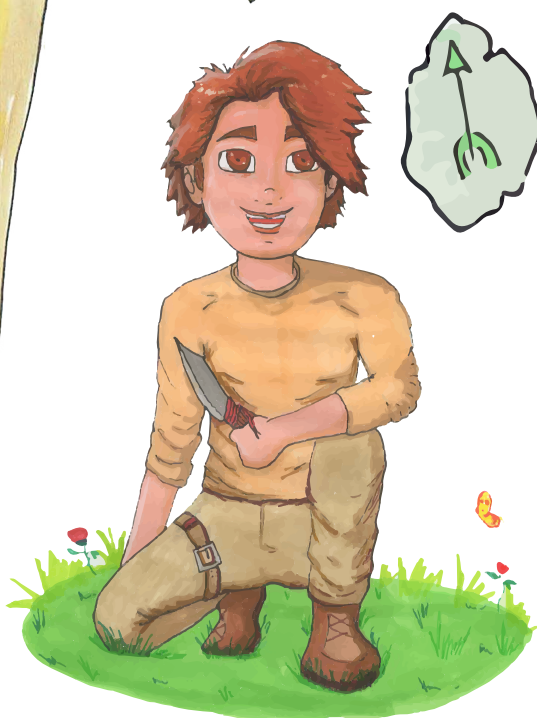


Bullo

È la guardia più importante del racconto. Ci saranno anche altre guardie, ma lui avrà un ruolo predominante. È il sorvegliante dei Ribelli, ma il racconto ci riserverà molti colpi di scena riguardanti Bullo: era uno schiavo, aveva una famiglia, Alex è il figlio.

A fine racconto si alleerà con i buoni e sarà l'unica guardia a lasciare l'isola.





Robin

Fa parte del Villaggio dei Cacciatori, sarà un buon amico per Alex e lo era già per Lara, ma a causa del naufragio verrà imprigionato tra i Ribelli. Tra i suoi accessori è importante il coltello da caccia.

Regina Sicla

È la cattiveria in persona e rappresenta il male dell'isola di Dulos.

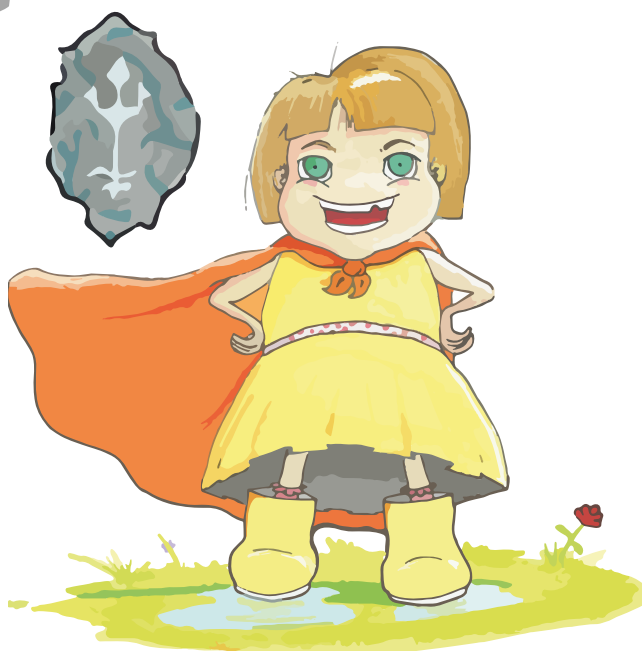
Ha un atteggiamento molto saccente, irruento e aggressivo. Tratta gli schiavi con disprezzo e le guardie come schiavi. Porta lunghi orecchini e ama far notare la sua sfarzosa corona.



Viola

Fa parte del Villaggio dei Contadini, porta sempre con sé la cesta con la frutta e un coloratissimo cappello di paglia.

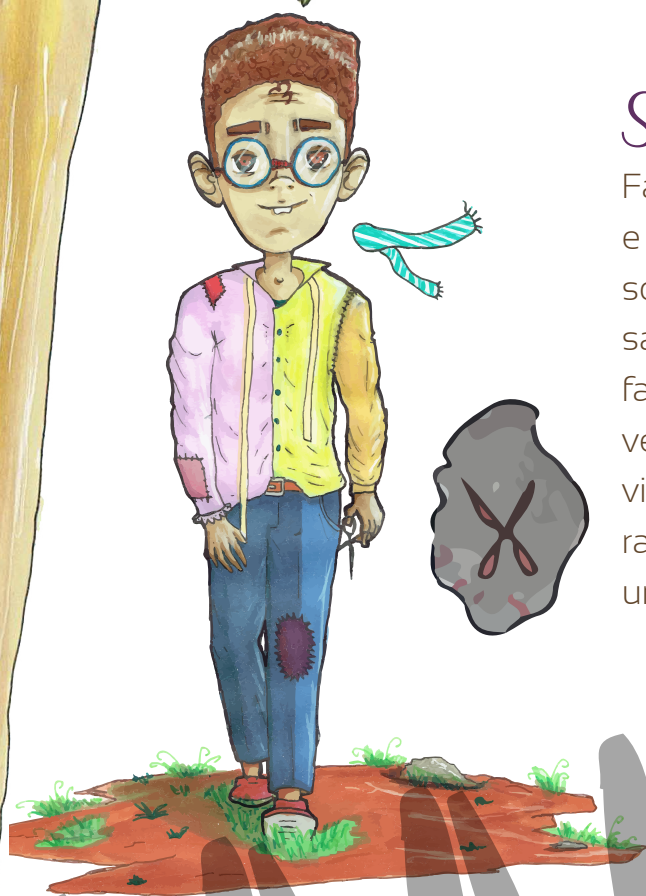
Viola ha anche lei una cotta per Alex infatti, molte volte Lara reagirà male alle sue avances verso il ragazzo.



Perla

È la più piccola e si aggiungerà al gruppo di amici, che preparano il piano della salvezza, come membro del Villaggio dei Pescatori.

Tra i suoi accessori è necessario il mantello arancione che ricorderà ad Alex il sogno rivelatore.



Sarto

Fa parte del Villaggio dei Tagliastoffe e nonostante entrerà in scena verso la fine del racconto, inizialmente sarà un po' diffidente, con Viola, infatti, terrà nascosto un piano di salvezza pensato per i migliori di tutti i villaggi. Sarto ha una casacca tutta rattoppata e porta con sé sempre un metro da sarto.

Bob

È il tutto fare del Villaggio dei Carpentieri, ma soprattutto è il nipotino del vecchio Sem: l'unico schiavo dell'isola che riuscì, più di tutti, ad avvicinarsi alla fuga. Grazie alle indicazioni di Bob la storia avrà una svolta.

Bob non va in giro senza attrezzi.





Proposta Scenografica

Al grest si è già tantissimo impegnati, pertanto diventa difficile, se non impossibile, realizzare una scenografia giorno per giorno. Di seguito viene proposta un'idea di scenografia generale (nelle due pagine successive) che può fare da sfondo ad ogni tappa del CantaStorie più alcuni suggerimenti che realizzano o integrano i "promemoria" di ogni tappa. Controlla i promemoria almeno un giorno prima.

- **Il rifugio di Sem (tappa 1 e 12):** deve essere una piccola grotta situata a margine della scenografia, lo si può costruire rivestendo, con la carta da imballaggio, un piccolo tavolo o un banchetto. Questa soluzione permette di poter togliere la grotta nelle tappe in cui non serve.

- **Il salone di Sicla:** più scene si svolgeranno nel salone di Sicla, ma si possono riscontrare delle difficoltà per quelle tappe in cui vi sono sia scene nel salone, sia al di fuori. Suggeriamo, perciò, almeno due elementi: il trono e il tappeto, preferibilmente rosso. Questi due soli elementi non richiedono una postazione fissa.

- **La sala prove (tappa 4):** questa tappa si può svolgere anche interamente nella sala prove pertanto, è utile allestire un tavolo con sopra i diversi arnesi (suggeriti nella tappa) e le varie postazioni per poter disputare le prove:

- angolo col tiro al bersaglio;
- telo azzurro che rappresenterà il mare;
- diverse piante per la prova da contadino.

- **Inoltre, in questa tappa vengono consegnate ad Alex: divisa e cavigliera.**

- **La prigione (da tappa 8):** da questa tappa bisognerà scegliere un posto in cui allestire la prigione nella quale sarà rinchiuso Robin; è opportuno che sia sempre in prigione così da rendere più bello il momento della liberazione. Per la prigione, che non dovrà essere molto grande, procurarsi delle aste di legno o tubi di plastica che faranno da sbarre. È importante che almeno la porta della prigione sia con le sbarre così da poter vedere Robin all'interno.

- **La barca (da tappa 13):** col cartone, preparare le parti che gradualmente formeranno la barca. È opportuno che siano almeno una decina di pezzi che si aggiungeranno, più alla volta, da tappa 13 a 15. La barca dovrà stare in un luogo centrale, può essere anche un solo lato della struttura, purché si capisca che si stia formando un barca.

- tappa 13: assemblare buona parte della struttura sottostante;
- tappa 14: assemblare l'albero maestro;
- tappa 15: assemblare la vela arancione.



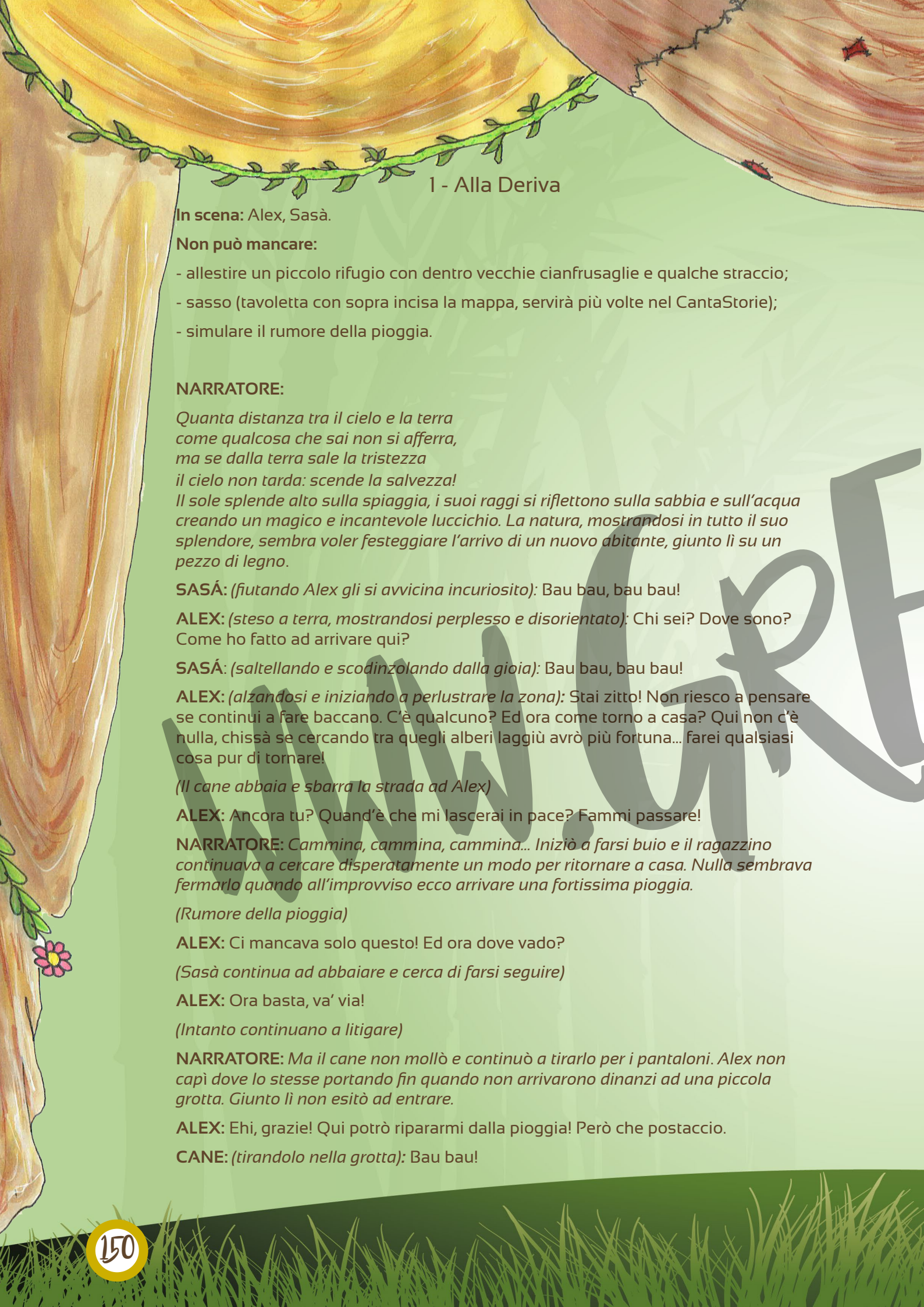
Dulos-Terra

www.gpt

di Sicilia

STATE.IT





1 - Alla Deriva

In scena: Alex, Sasà.

Non può mancare:

- allestire un piccolo rifugio con dentro vecchie cianfrusaglie e qualche straccio;
- sasso (tavoletta con sopra incisa la mappa, servirà più volte nel CantaStorie);
- simulare il rumore della pioggia.

NARRATORE:

*Quanta distanza tra il cielo e la terra
come qualcosa che sai non si afferra,
ma se dalla terra sale la tristezza*

il cielo non tarda: scende la salvezza!

*Il sole splende alto sulla spiaggia, i suoi raggi si riflettono sulla sabbia e sull'acqua
creando un magico e incantevole luccichio. La natura, mostrandosi in tutto il suo
splendore, sembra voler festeggiare l'arrivo di un nuovo abitante, giunto lì su un
pezzo di legno.*

SASÀ: *(fiutando Alex gli si avvicina incuriosito):* Bau bau, bau bau!

ALEX: *(steso a terra, mostrandosi perplesso e disorientato):* Chi sei? Dove sono?
Come ho fatto ad arrivare qui?

SASÀ: *(saltellando e scodinzolando dalla gioia):* Bau bau, bau bau!

ALEX: *(alzandosi e iniziando a perlustrare la zona):* Stai zitto! Non riesco a pensare
se continui a fare baccano. C'è qualcuno? Ed ora come torno a casa? Qui non c'è
nulla, chissà se cercando tra quegli alberi laggiù avrò più fortuna... farei qualsiasi
cosa pur di tornare!

(Il cane abbaia e sbarrà la strada ad Alex)

ALEX: Ancora tu? Quand'è che mi lascerai in pace? Fammi passare!

NARRATORE: *Cammina, cammina, cammina... Iniziò a farsi buio e il ragazzino
continuava a cercare disperatamente un modo per ritornare a casa. Nulla sembrava
fermarlo quando all'improvviso ecco arrivare una fortissima pioggia.*

(Rumore della pioggia)

ALEX: Ci mancava solo questo! Ed ora dove vado?

(Sasà continua ad abbaiare e cerca di farsi seguire)

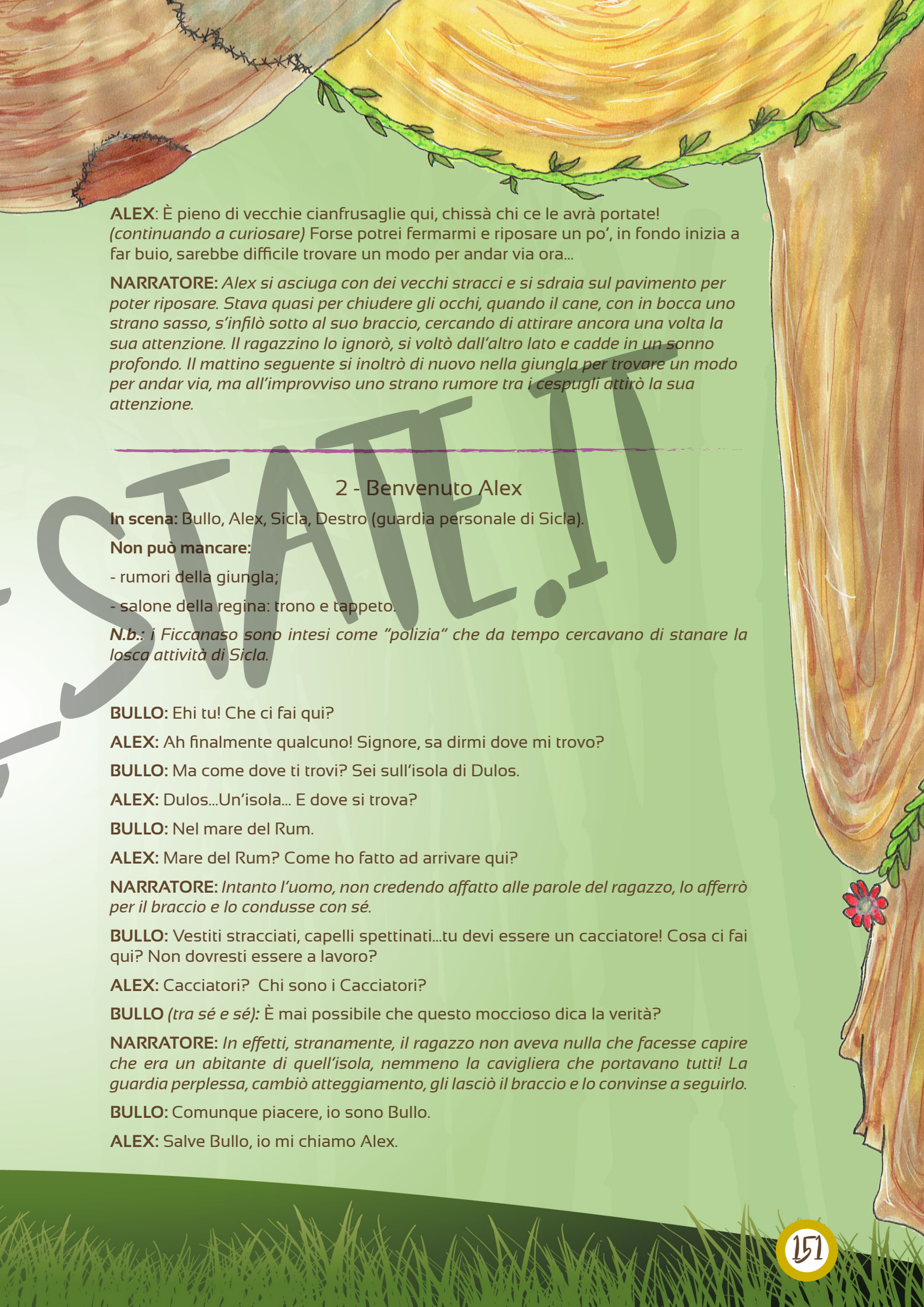
ALEX: Ora basta, va' via!

(Intanto continuano a litigare)

NARRATORE: *Ma il cane non mollò e continuò a tirarlo per i pantaloni. Alex non
capì dove lo stesse portando fin quando non arrivarono dinanzi ad una piccola
grotta. Giunto lì non esitò ad entrare.*

ALEX: Ehi, grazie! Qui potrò ripararmi dalla pioggia! Però che postaccio.

CANE: *(tirandolo nella grotta):* Bau bau!



ALEX: È pieno di vecchie cianfrusaglie qui, chissà chi ce le avrà portate!
(continuando a curiosare) Forse potrei fermarmi e riposare un po', in fondo inizia a far buio, sarebbe difficile trovare un modo per andar via ora...

NARRATORE: *Alex si asciuga con dei vecchi stracci e si sdraia sul pavimento per poter riposare. Stava quasi per chiudere gli occhi, quando il cane, con in bocca uno strano sasso, s'infilò sotto al suo braccio, cercando di attirare ancora una volta la sua attenzione. Il ragazzino lo ignorò, si voltò dall'altro lato e cadde in un sonno profondo. Il mattino seguente si inoltrò di nuovo nella giungla per trovare un modo per andar via, ma all'improvviso uno strano rumore tra i cespugli attirò la sua attenzione.*

2 - Benvenuto Alex

In scena: Bullo, Alex, Sicla, Destro (guardia personale di Sicla).

Non può mancare:

- rumori della giungla;
- salone della regina: trono e tappeto.

N.b.: *i Ficcanaso sono intesi come "polizia" che da tempo cercavano di stanare la losca attività di Sicla.*

BULLO: Ehi tu! Che ci fai qui?

ALEX: Ah finalmente qualcuno! Signore, sa dirmi dove mi trovo?

BULLO: Ma come dove ti trovi? Sei sull'isola di Dulos.

ALEX: Dulos...Un'isola... E dove si trova?

BULLO: Nel mare del Rum.

ALEX: Mare del Rum? Come ho fatto ad arrivare qui?

NARRATORE: *Intanto l'uomo, non credendo affatto alle parole del ragazzo, lo afferrò per il braccio e lo condusse con sé.*

BULLO: Vestiti stracciati, capelli spettinati...tu devi essere un cacciatore! Cosa ci fai qui? Non dovresti essere a lavoro?

ALEX: Cacciatori? Chi sono i Cacciatori?

BULLO (tra sé e sé): È mai possibile che questo moccioso dica la verità?

NARRATORE: *In effetti, stranamente, il ragazzo non aveva nulla che facesse capire che era un abitante di quell'isola, nemmeno la cavigliera che portavano tutti! La guardia perplessa, cambiò atteggiamento, gli lasciò il braccio e lo convinse a seguirlo.*

BULLO: Comunque piacere, io sono Bullo.

ALEX: Salve Bullo, io mi chiamo Alex.

BULLO (*tra sé e sé*): E se fosse un Ficcanaso? Sarà meglio non mostrargli l'isola al momento e portarlo dalla regina passando per la via Che non si vede.

ALEX: Ha detto qualcosa?

BULLO: No no, non ho detto nulla! Allora, andiamo?

NARRATORE: La giungla al mattino era meno spaventosa, ma i rumori tra le foglie, provocati dagli animali che correvano velocissimi, erano comunque inquietanti. Dopo una bella passeggiata i due arrivarono dinanzi ad un enorme Baobab. Bullo si avvicinò ad uno dei suoi rami e, spingendolo verso il basso, aprì una gigantesca porta nel cuore dell'albero.

ALEX: Ma dove mi sta portando? Cos'è questo posto?

(Mentre prosegue la narrazione camminano, escono di scena, entra Sicla seduta sul trono. A fine narrazione entra Destro)

NARRATORE: I sentimenti del ragazzo variavano tra meraviglia e paura, non sapeva a cosa andava incontro, ma quel viale straordinario lo incuriosiva... più si inoltravano, più la strada diventava grande. Lo percorsero tutto e giunsero dinanzi ad un imponente cancello d'oro che custodiva il maestoso castello della regina, sorvegliato notte e giorno da decine di guardie. Una di queste, Destro, vedendo arrivare Bullo ed Alex, corse immediatamente dalla regina.

SICLA: Destro, cosa ci fai qui? Chi ti ha dato il permesso di entrare?

DESTRO (*inchinandosi*): Maestà, mi perdoni, ma ho visto Bullo insieme ad un moccioso dirigersi verso il castello.

SICLA (*alterata*): Cosa? Corri immediatamente al cancello, fa' venire Bullo e intanto intrattieni il ragazzino!

BULLO: Sua Maestà, lì fuori c'è un ragazzino che dice di chiamarsi Alex. Non è dei nostri e non ha la cavigliera. Fa' il finto tonto, ma a me non la conta giusta.

SICLA: Tu credi che sia un Ficcanaso? Bene! Allora fallo entrare, preparagli una stanza, fa' in modo che stia comodo e non preoccuparti, a lui penseremo domani... e ci penserò io!

3 - Giù le maschere

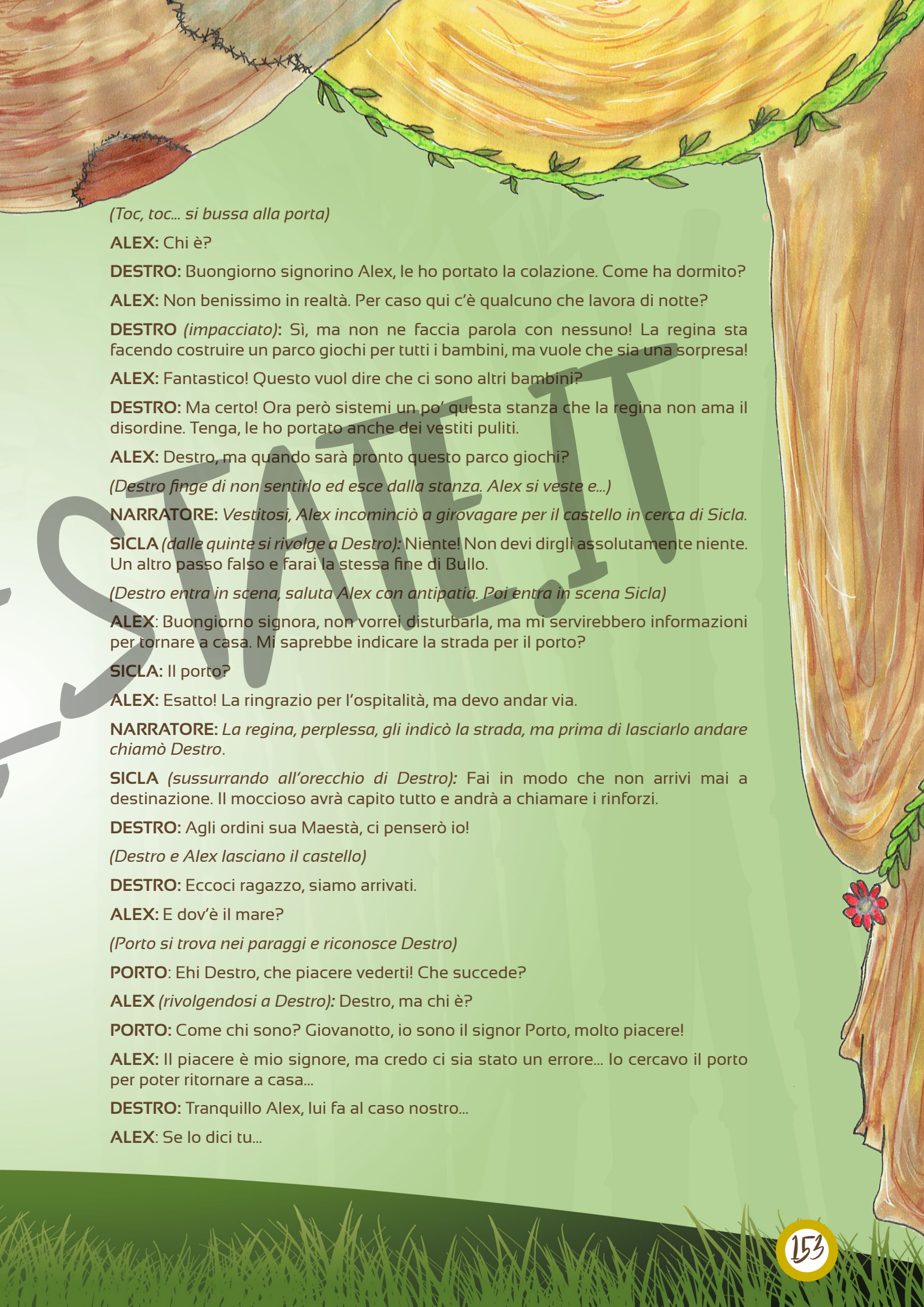
In scena: Alex, Destro, Sicla, Porto.

Non può mancare:

- vestiti puliti per Alex.

NARRATORE: La notte non fu facile per Alex. Forti rumori e tante voci lo disturbarono al punto che, nonostante la stanchezza, non riuscì a dormire.

"Gira e rigira fissando il soffitto,
dal baccano Alex fu sconfitto"



(Toc, toc... si bussa alla porta)

ALEX: Chi è?

DESTRO: Buongiorno signorino Alex, le ho portato la colazione. Come ha dormito?

ALEX: Non benissimo in realtà. Per caso qui c'è qualcuno che lavora di notte?

DESTRO *(impacciato)*: Sì, ma non ne faccia parola con nessuno! La regina sta facendo costruire un parco giochi per tutti i bambini, ma vuole che sia una sorpresa!

ALEX: Fantastico! Questo vuol dire che ci sono altri bambini?

DESTRO: Ma certo! Ora però sistemi un po' questa stanza che la regina non ama il disordine. Tenga, le ho portato anche dei vestiti puliti.

ALEX: Destro, ma quando sarà pronto questo parco giochi?

(Destro finge di non sentirlo ed esce dalla stanza. Alex si veste e...)

NARRATORE: Vestitosi, Alex incominciò a girovagare per il castello in cerca di Sicla.

SICLA *(dalle quinte si rivolge a Destro)*: Niente! Non devi dirgli assolutamente niente. Un altro passo falso e farai la stessa fine di Bullo.

(Destro entra in scena, saluta Alex con antipatia. Poi entra in scena Sicla)

ALEX: Buongiorno signora, non vorrei disturbarla, ma mi servirebbero informazioni per tornare a casa. Mi saprebbe indicare la strada per il porto?

SICLA: Il porto?

ALEX: Esatto! La ringrazio per l'ospitalità, ma devo andar via.

NARRATORE: La regina, perplessa, gli indicò la strada, ma prima di lasciarlo andare chiamò Destro.

SICLA *(sussurrando all'orecchio di Destro)*: Fai in modo che non arrivi mai a destinazione. Il moccioso avrà capito tutto e andrà a chiamare i rinforzi.

DESTRO: Agli ordini sua Maestà, ci penserò io!

(Destro e Alex lasciano il castello)

DESTRO: Eccoci ragazzo, siamo arrivati.

ALEX: E dov'è il mare?

(Porto si trova nei paraggi e riconosce Destro)

PORTO: Ehi Destro, che piacere vederti! Che succede?

ALEX *(rivolgendosi a Destro)*: Destro, ma chi è?

PORTO: Come chi sono? Giovanotto, io sono il signor Porto, molto piacere!

ALEX: Il piacere è mio signore, ma credo ci sia stato un errore... Io cercavo il porto per poter ritornare a casa...

DESTRO: Tranquillo Alex, lui fa al caso nostro...

ALEX: Se lo dici tu...



DESTRO (*cercando*): Accidenti, mi sa che mi è caduto il coltello per strada. Alex, potresti tornare indietro a cercarlo?

ALEX: Ma come, proprio ora?

DESTRO: Sì, non c'è tempo da perdere e poi me lo devi, se non ti avessi accompagnato io non avresti mai trovato Porto. Va', noi resteremo qui ad aspettarti!

(*Alex, uscendo di scena...*)

ALEX: Accidenti... mancava anche questo!

(*Alex esce di scena*)

DESTRO: Porto, ascoltami bene: il moccioso è un Ficcanaso e vuole lasciare Dulos per chiamare i rinforzi... sai già cosa fare!

PORTO: Non ti preoccupare, ci penserò io!

(*Intanto Alex rientra in scena*)

ALEX: Destro, non ho trovato nulla.

DESTRO: Come nulla? Ne sei sicuro?

ALEX: Certo che ne sono sicuro! Ho cercato lungo tutto il tragitto, ma nulla!

DESTRO: Strano... magari l'avrò lasciato al castello.

ALEX (*brontolando sottovoce*): E non poteva pensarci prima? Che imbranato!

DESTRO: Hai detto qualcosa?

ALEX: No, nulla!

PORTO: Bene signorino, mi è parso di capire che vuole tornare a casa. L'unico modo è comprare il biglietto che costa cento monete d'argento.

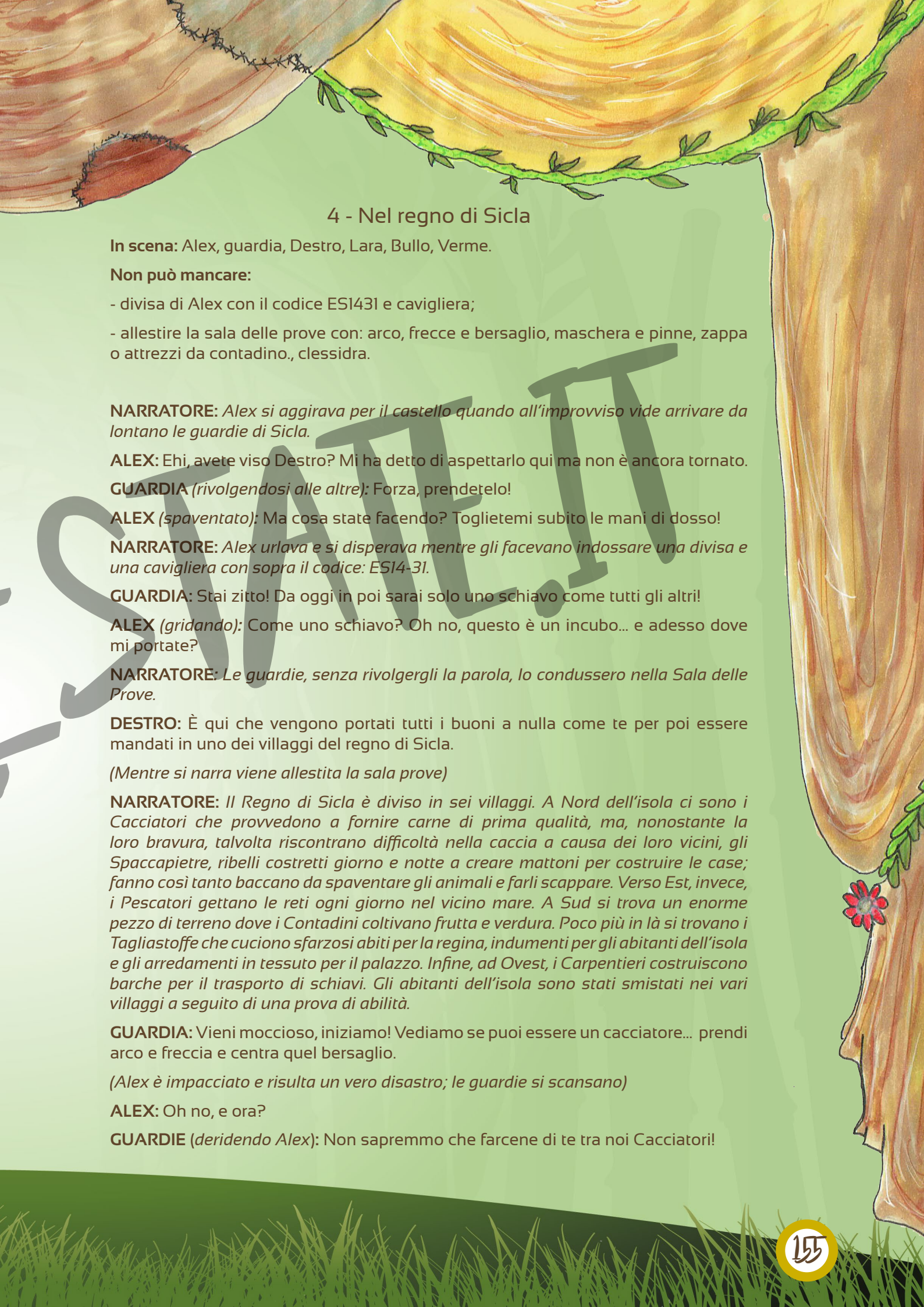
ALEX: Monete d'argento? Ma io non ho nulla! Destro, mi sa che mi tocca trovare un lavoro, altrimenti non riuscirò mai ad andare via da qui.

NARRATORE: A quelle parole la guardia iniziò a pensare che si stavano sbagliando su tutto.

(*Escono tutti di scena; entra in scena Sicla e poi rientra Destro*)

DESTRO: Maestà, non credo più che il ragazzino sia un impostore. Il moccioso non ha un soldo. Sì, fa domande strane, ma non si comporta da Ficcanaso.

SICLA: Se le cose stanno così, vedi cosa è capace di fare e portalo via dal mio castello. Ai lavori!



4 - Nel regno di Sicla

In scena: Alex, guardia, Destro, Lara, Bullo, Verme.

Non può mancare:

- divisa di Alex con il codice ES1431 e cavigliera;
- allestire la sala delle prove con: arco, frecce e bersaglio, maschera e pinne, zappa o attrezzi da contadino., clessidra.

NARRATORE: *Alex si aggirava per il castello quando all'improvviso vide arrivare da lontano le guardie di Sicla.*

ALEX: Ehi, avete visto Destro? Mi ha detto di aspettarlo qui ma non è ancora tornato.

GUARDIA *(rivolgendosi alle altre):* Forza, prendetelo!

ALEX *(spaventato):* Ma cosa state facendo? Toglietemi subito le mani di dosso!

NARRATORE: *Alex urlava e si disperava mentre gli facevano indossare una divisa e una cavigliera con sopra il codice: ES14-31.*

GUARDIA: Stai zitto! Da oggi in poi sarai solo uno schiavo come tutti gli altri!

ALEX *(gridando):* Come uno schiavo? Oh no, questo è un incubo... e adesso dove mi portate?

NARRATORE: *Le guardie, senza rivolgergli la parola, lo condussero nella Sala delle Prove.*

DESTRO: È qui che vengono portati tutti i buoni a nulla come te per poi essere mandati in uno dei villaggi del regno di Sicla.

(Mentre si narra viene allestita la sala prove)

NARRATORE: *Il Regno di Sicla è diviso in sei villaggi. A Nord dell'isola ci sono i Cacciatori che provvedono a fornire carne di prima qualità, ma, nonostante la loro bravura, talvolta riscontrano difficoltà nella caccia a causa dei loro vicini, gli Spaccapietre, ribelli costretti giorno e notte a creare mattoni per costruire le case; fanno così tanto baccano da spaventare gli animali e farli scappare. Verso Est, invece, i Pescatori gettano le reti ogni giorno nel vicino mare. A Sud si trova un enorme pezzo di terreno dove i Contadini coltivano frutta e verdura. Poco più in là si trovano i Tagliastoffe che cuciono sfarzosi abiti per la regina, indumenti per gli abitanti dell'isola e gli arredamenti in tessuto per il palazzo. Infine, ad Ovest, i Carpentieri costruiscono barche per il trasporto di schiavi. Gli abitanti dell'isola sono stati smistati nei vari villaggi a seguito di una prova di abilità.*

GUARDIA: Vieni moccioso, iniziamo! Vediamo se puoi essere un cacciatore... prendi arco e freccia e centra quel bersaglio.

(Alex è impacciato e risulta un vero disastro; le guardie si scansano)

ALEX: Oh no, e ora?

GUARDIE *(deridendo Alex):* Non sapremmo che farcene di te tra noi Cacciatori!

(Dirigendosi verso la seconda prova)

GUARDIA: Ora vediamo come te la cavi con la pesca: entra in questa vasca e cerca di prendere almeno tre pesci.

ALEX: Tutto questo è assurdo, sono troppo veloci per me, sarà impossibile prenderli.

(Alex indossa la maschera e le pinne e si tuffa nel telo azzurro, ma non pesca nulla... dopo un po' il narratore...)

NARRATORE: Infatti, nonostante Alex fosse un bravo nuotatore, faceva molta fatica a stare dietro ai pesci, molto più veloci di lui. Riuscì così a catturarne soltanto uno.

VERME: Una schiappa ne avrebbe catturati minimo due, sei senza speranze!

NARRATORE: Passarono così alla terza prova. Questa volta ad attendere il ragazzo c'era una grossa e pesante zappa.

GURDIA 1 (porgendogli la zappa): Prendi ragazzo, vediamo se sei capace di scavare una buca profonda un metro prima che l'ultimo granello di sabbia scenda dalla clessidra!

ALEX (con le lacrime agli occhi): Maledizione, quest'affare è pesantissimo. Guardate cosa mi tocca fare!

(Alex fa fatica a maneggiare la zappa e le guardie lo deridono)

GUARDIE: Ehi, questo è davvero uno spasso! Sarebbe un peccato mandarlo già via.

ALEX (infuriato): Vi fa ridere? Perché non lo fate voi se ne siete capaci, mi avete stancato! Io me ne vado.

(Bullo, entra in scena, lo vede scappare e lo blocca)

BULLO: Eccolo qui il ribelle di turno, portiamolo dagli Spaccapietre e vediamo se avrà ancora voglia di correre.

NARRATORE: Alex viene così condotto dai Ribelli, il Villaggio degli Spaccapietre.

(Escono di scena e rientrando Alex inciampa su Lara seduta a terra)

LARA: Ehi! Vedi dove metti i piedi, imbranato!

ALEX (porgendole la mano): Scusa, non ti ho vista, sono appena arrivato e sono molto disorientato.

NARRATORE: La ragazza non poté far a meno di notare le mani delicate e ben curate di Alex.

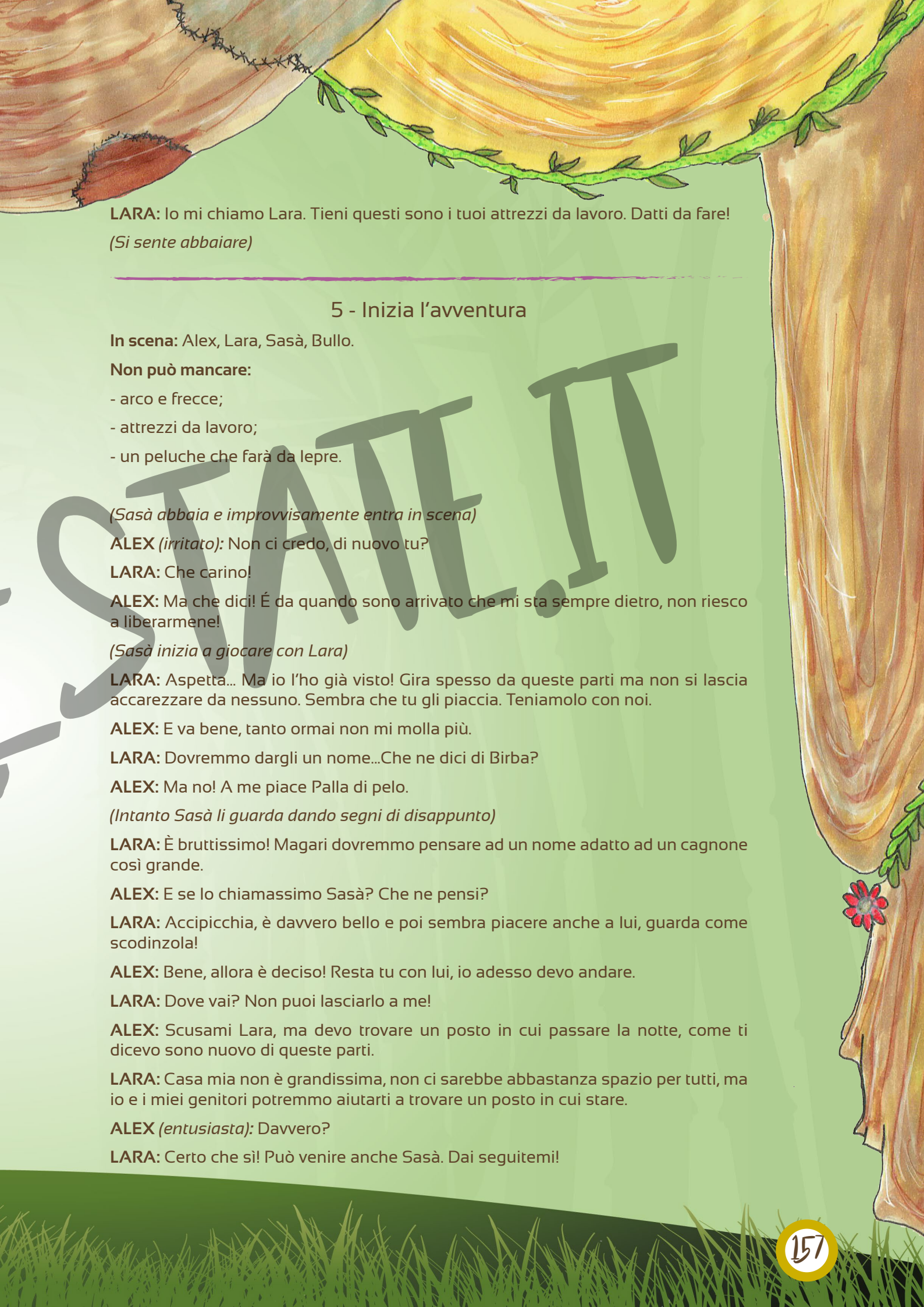
LARA (sghignazzando): Ma tu guarda... adesso anche i Tagliastoffe si ribellano.

ALEX: E invece ti sbagli, non sono né un Tagliastoffe né uno Spaccapietre. Voglio solo andarmene via da qui.

LARA (con sarcasmo): Ah davvero? Allora sei proprio nel posto giusto!

NARRATORE: Ad Alex non piacque per niente l'atteggiamento di quella ragazza, ma intanto era stata l'unica ad avergli rivolto la parola, così provò a parlarle di nuovo.

ALEX: Io sono Alex, piacere. Tu come ti chiami?



LARA: Io mi chiamo Lara. Tieni questi sono i tuoi attrezzi da lavoro. Datti da fare!
(Si sente abbaiare)

5 - Inizia l'avventura

In scena: Alex, Lara, Sasà, Bullo.

Non può mancare:

- arco e frecce;
- attrezzi da lavoro;
- un peluche che farà da lepre.

(Sasà abbaia e improvvisamente entra in scena)

ALEX (irritato): Non ci credo, di nuovo tu?

LARA: Che carino!

ALEX: Ma che dici! È da quando sono arrivato che mi sta sempre dietro, non riesco a liberarmene!

(Sasà inizia a giocare con Lara)

LARA: Aspetta... Ma io l'ho già visto! Gira spesso da queste parti ma non si lascia accarezzare da nessuno. Sembra che tu gli piaccia. Teniamolo con noi.

ALEX: E va bene, tanto ormai non mi molla più.

LARA: Dovremmo dargli un nome...Che ne dici di Birba?

ALEX: Ma no! A me piace Palla di pelo.

(Intanto Sasà li guarda dando segni di disappunto)

LARA: È bruttissimo! Magari dovremmo pensare ad un nome adatto ad un cagnone così grande.

ALEX: E se lo chiamassimo Sasà? Che ne pensi?

LARA: Accipicchia, è davvero bello e poi sembra piacere anche a lui, guarda come scodinzola!

ALEX: Bene, allora è deciso! Resta tu con lui, io adesso devo andare.

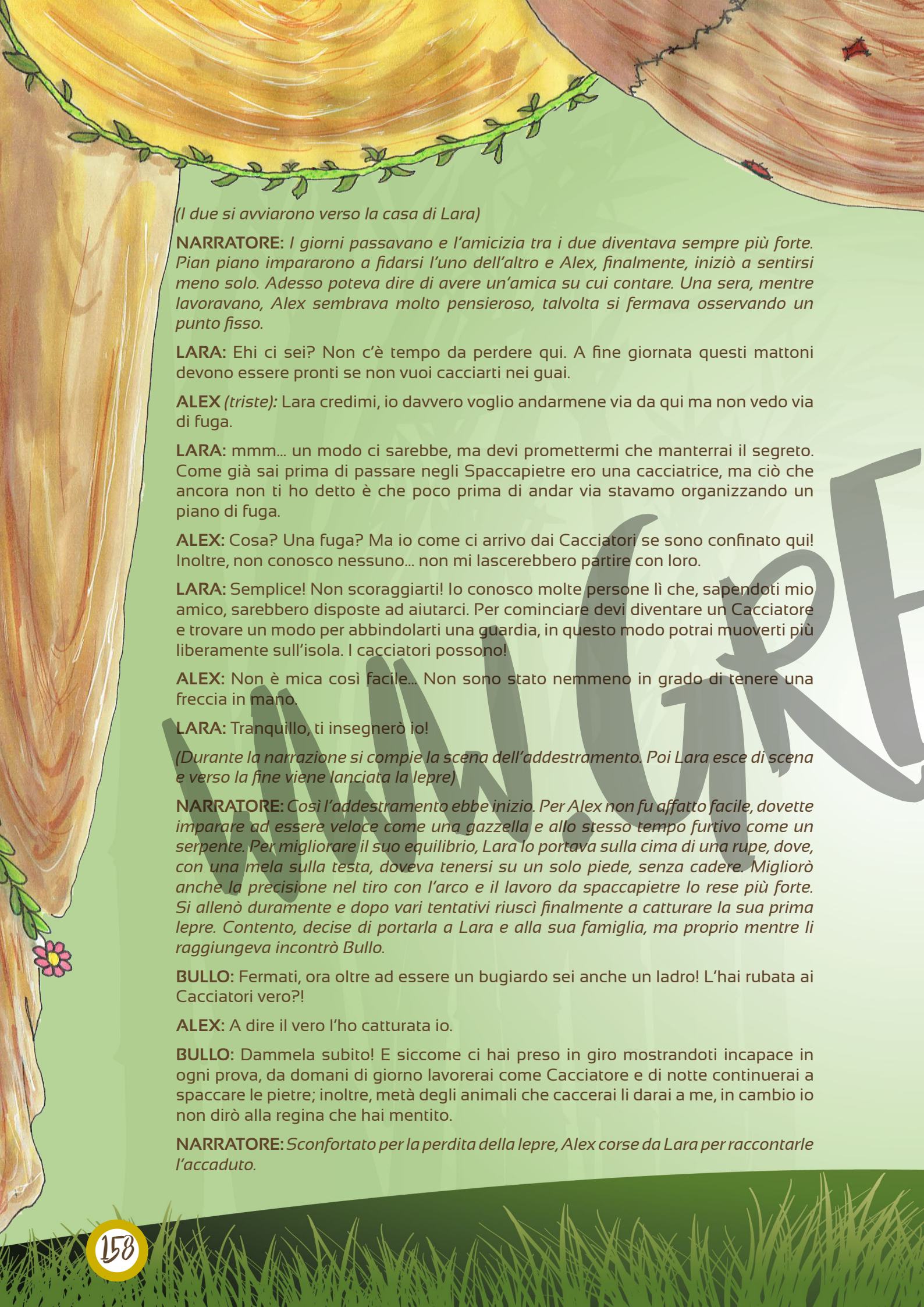
LARA: Dove vai? Non puoi lasciarlo a me!

ALEX: Scusami Lara, ma devo trovare un posto in cui passare la notte, come ti dicevo sono nuovo di queste parti.

LARA: Casa mia non è grandissima, non ci sarebbe abbastanza spazio per tutti, ma io e i miei genitori potremmo aiutarti a trovare un posto in cui stare.

ALEX (entusiasta): Davvero?

LARA: Certo che sì! Può venire anche Sasà. Dai seguitemi!



(I due si avviarono verso la casa di Lara)

NARRATORE: *I giorni passavano e l'amicizia tra i due diventava sempre più forte. Pian piano impararono a fidarsi l'uno dell'altro e Alex, finalmente, iniziò a sentirsi meno solo. Adesso poteva dire di avere un'amica su cui contare. Una sera, mentre lavoravano, Alex sembrava molto pensieroso, talvolta si fermava osservando un punto fisso.*

LARA: Ehi ci sei? Non c'è tempo da perdere qui. A fine giornata questi mattoni devono essere pronti se non vuoi cacciarti nei guai.

ALEX (triste): Lara credimi, io davvero voglio andarmene via da qui ma non vedo via di fuga.

LARA: mmm... un modo ci sarebbe, ma devi promettermi che manterrai il segreto. Come già sai prima di passare negli Spaccapietre ero una cacciatrice, ma ciò che ancora non ti ho detto è che poco prima di andar via stavamo organizzando un piano di fuga.

ALEX: Cosa? Una fuga? Ma io come ci arrivo dai Cacciatori se sono confinato qui! Inoltre, non conosco nessuno... non mi lascerebbero partire con loro.

LARA: Semplice! Non scoraggiarti! Io conosco molte persone lì che, sapendoti mio amico, sarebbero disposte ad aiutarci. Per cominciare devi diventare un Cacciatore e trovare un modo per abbindolarti una guardia, in questo modo potrai muoverti più liberamente sull'isola. I cacciatori possono!

ALEX: Non è mica così facile... Non sono stato nemmeno in grado di tenere una freccia in mano.

LARA: Tranquillo, ti insegnerò io!

(Durante la narrazione si compie la scena dell'addestramento. Poi Lara esce di scena e verso la fine viene lanciata la lepre)

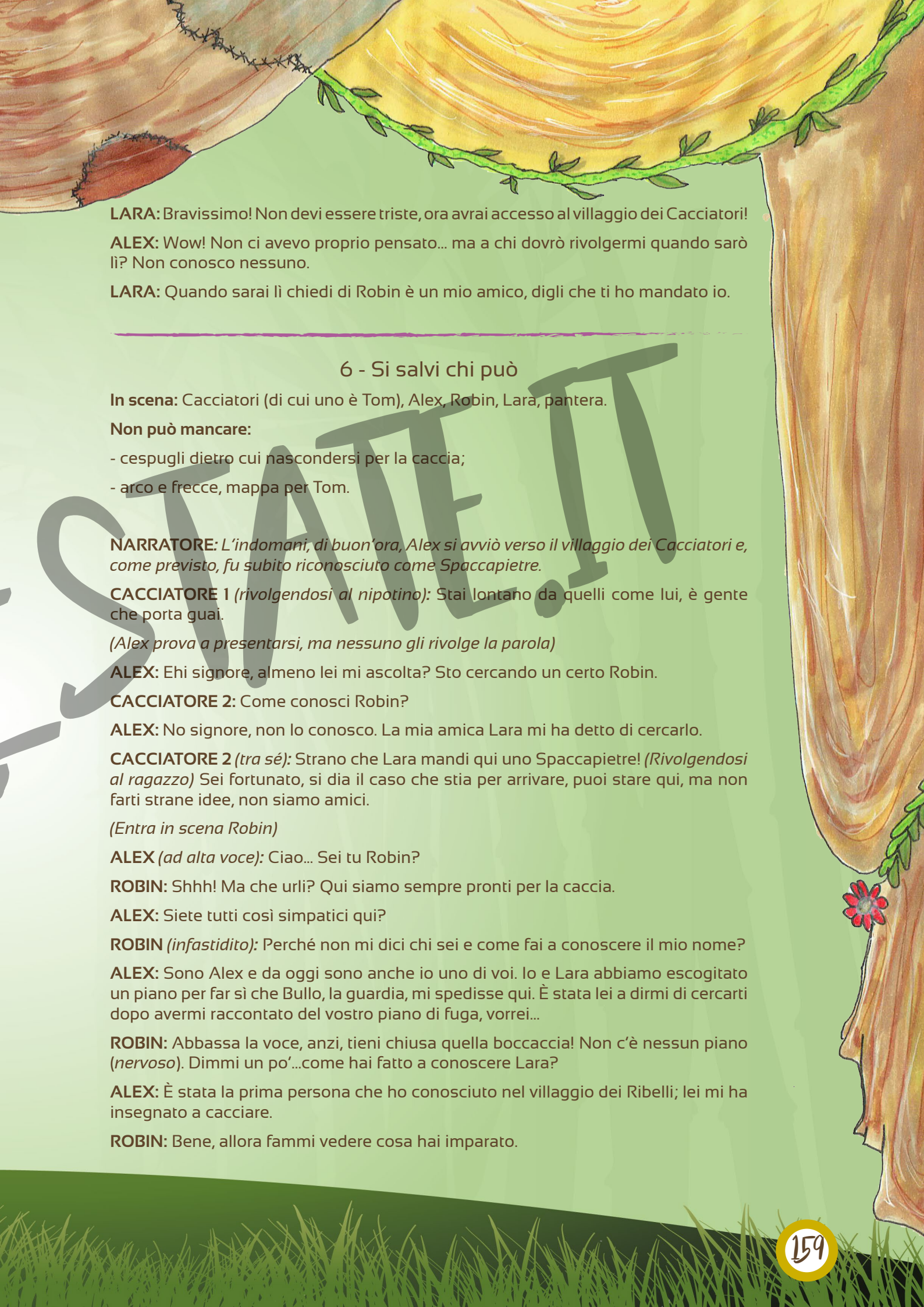
NARRATORE: *Così l'addestramento ebbe inizio. Per Alex non fu affatto facile, dovette imparare ad essere veloce come una gazzella e allo stesso tempo furtivo come un serpente. Per migliorare il suo equilibrio, Lara lo portava sulla cima di una rupe, dove, con una mela sulla testa, doveva tenersi su un solo piede, senza cadere. Migliorò anche la precisione nel tiro con l'arco e il lavoro da spaccapietre lo rese più forte. Si allenò duramente e dopo vari tentativi riuscì finalmente a catturare la sua prima lepre. Contento, decise di portarla a Lara e alla sua famiglia, ma proprio mentre li raggiungeva incontrò Bullo.*

BULLO: Fermati, ora oltre ad essere un bugiardo sei anche un ladro! L'hai rubata ai Cacciatori vero?!

ALEX: A dire il vero l'ho catturata io.

BULLO: Dammela subito! E siccome ci hai preso in giro mostrandoti incapace in ogni prova, da domani di giorno lavorerai come Cacciatore e di notte continuerai a spaccare le pietre; inoltre, metà degli animali che caccerai li darai a me, in cambio io non dirò alla regina che hai mentito.

NARRATORE: *Sconfortato per la perdita della lepre, Alex corse da Lara per raccontarle l'accaduto.*



LARA: Bravissimo! Non devi essere triste, ora avrai accesso al villaggio dei Cacciatori!

ALEX: Wow! Non ci avevo proprio pensato... ma a chi dovrò rivolgermi quando sarò lì? Non conosco nessuno.

LARA: Quando sarai lì chiedi di Robin è un mio amico, digli che ti ho mandato io.

6 - Si salvi chi può

In scena: Cacciatori (di cui uno è Tom), Alex, Robin, Lara, pantera.

Non può mancare:

- cespugli dietro cui nascondersi per la caccia;
- arco e frecce, mappa per Tom.

NARRATORE: *L'indomani, di buon'ora, Alex si avviò verso il villaggio dei Cacciatori e, come previsto, fu subito riconosciuto come Spaccapietre.*

CACCIATORE 1 *(rivolgendosi al nipotino):* Stai lontano da quelli come lui, è gente che porta guai.

(Alex prova a presentarsi, ma nessuno gli rivolge la parola)

ALEX: Ehi signore, almeno lei mi ascolta? Sto cercando un certo Robin.

CACCIATORE 2: Come conosci Robin?

ALEX: No signore, non lo conosco. La mia amica Lara mi ha detto di cercarlo.

CACCIATORE 2 *(tra sé):* Strano che Lara mandi qui uno Spaccapietre! *(Rivolgendosi al ragazzo)* Sei fortunato, si dia il caso che stia per arrivare, puoi stare qui, ma non farti strane idee, non siamo amici.

(Entra in scena Robin)

ALEX *(ad alta voce):* Ciao... Sei tu Robin?

ROBIN: Shhh! Ma che urlì? Qui siamo sempre pronti per la caccia.

ALEX: Siete tutti così simpatici qui?

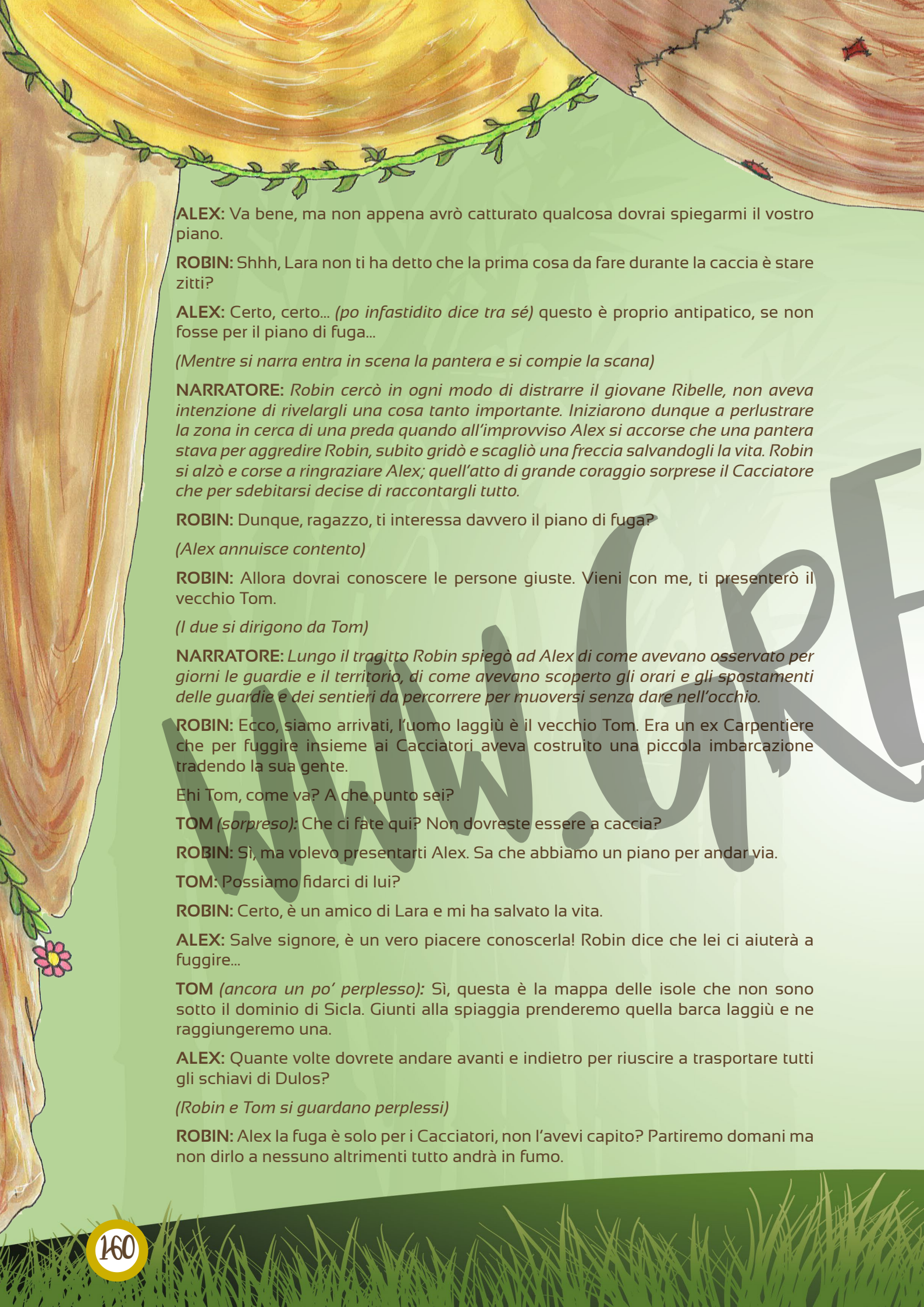
ROBIN *(infastidito):* Perché non mi dici chi sei e come fai a conoscere il mio nome?

ALEX: Sono Alex e da oggi sono anche io uno di voi. Io e Lara abbiamo escogitato un piano per far sì che Bullo, la guardia, mi spedisse qui. È stata lei a dirmi di cercarti dopo avermi raccontato del vostro piano di fuga, vorrei...

ROBIN: Abbassa la voce, anzi, tieni chiusa quella boccaccia! Non c'è nessun piano *(nervoso)*. Dimmi un po'...come hai fatto a conoscere Lara?

ALEX: È stata la prima persona che ho conosciuto nel villaggio dei Ribelli; lei mi ha insegnato a cacciare.

ROBIN: Bene, allora fammi vedere cosa hai imparato.



ALEX: Va bene, ma non appena avrò catturato qualcosa dovrai spiegarmi il vostro piano.

ROBIN: Shhh, Lara non ti ha detto che la prima cosa da fare durante la caccia è stare zitti?

ALEX: Certo, certo... *(po infastidito dice tra sé)* questo è proprio antipatico, se non fosse per il piano di fuga...

(Mentre si narra entra in scena la pantera e si compie la scena)

NARRATORE: Robin cercò in ogni modo di distrarre il giovane Ribelle, non aveva intenzione di rivelargli una cosa tanto importante. Iniziarono dunque a perlustrare la zona in cerca di una preda quando all'improvviso Alex si accorse che una pantera stava per aggredire Robin, subito gridò e scagliò una freccia salvandogli la vita. Robin si alzò e corse a ringraziare Alex; quell'atto di grande coraggio sorprese il Cacciatore che per sdebitarsi decise di raccontargli tutto.

ROBIN: Dunque, ragazzo, ti interessa davvero il piano di fuga?

(Alex annuisce contento)

ROBIN: Allora dovrai conoscere le persone giuste. Vieni con me, ti presenterò il vecchio Tom.

(I due si dirigono da Tom)

NARRATORE: Lungo il tragitto Robin spiegò ad Alex di come avevano osservato per giorni le guardie e il territorio, di come avevano scoperto gli orari e gli spostamenti delle guardie e dei sentieri da percorrere per muoversi senza dare nell'occhio.

ROBIN: Ecco, siamo arrivati, l'uomo laggiù è il vecchio Tom. Era un ex Carpentiere che per fuggire insieme ai Cacciatori aveva costruito una piccola imbarcazione tradendo la sua gente.

Ehi Tom, come va? A che punto sei?

TOM (sorpreso): Che ci fate qui? Non dovrete essere a caccia?

ROBIN: Sì, ma volevo presentarti Alex. Sa che abbiamo un piano per andar via.

TOM: Possiamo fidarci di lui?

ROBIN: Certo, è un amico di Lara e mi ha salvato la vita.

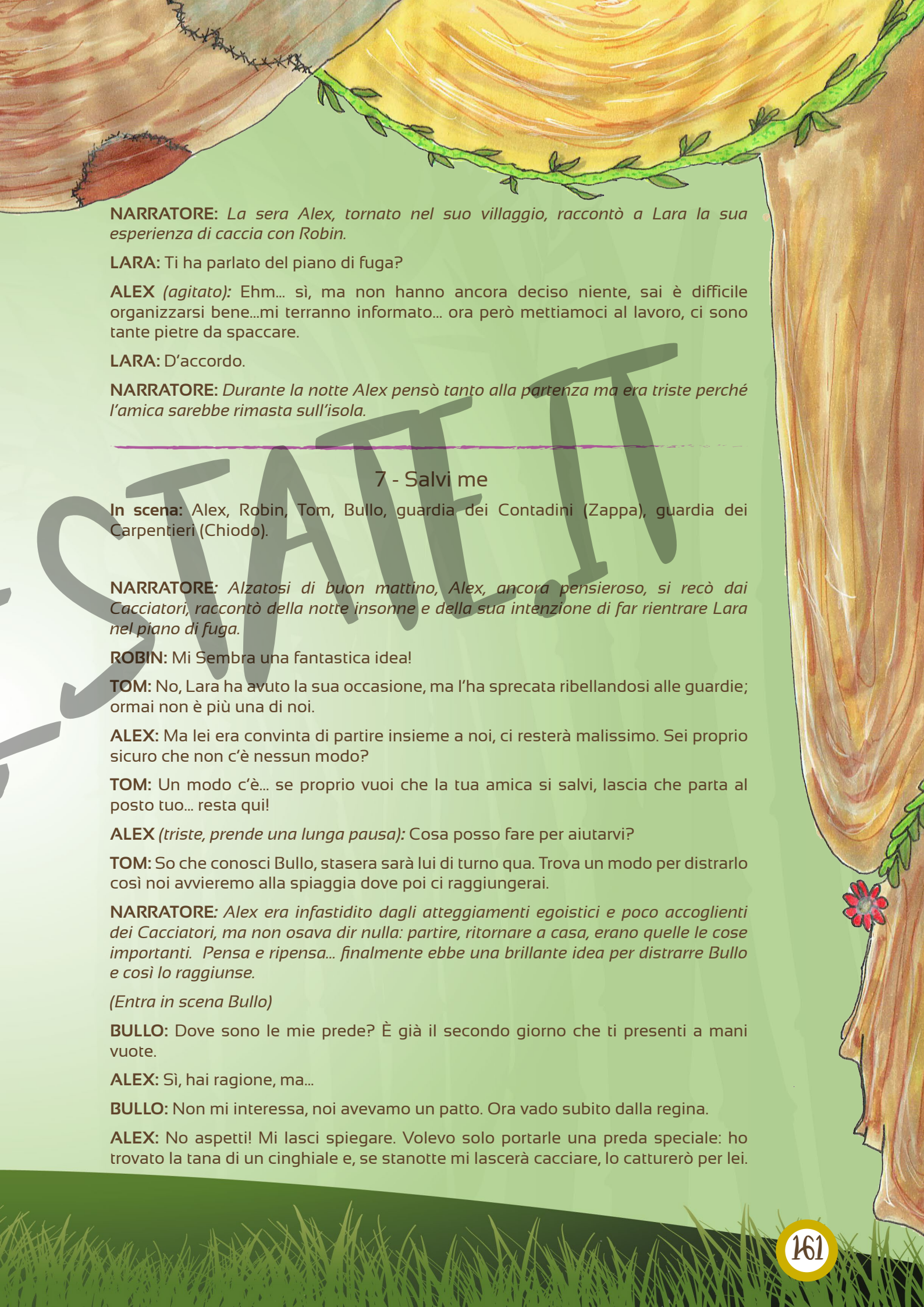
ALEX: Salve signore, è un vero piacere conoscerla! Robin dice che lei ci aiuterà a fuggire...

TOM (ancora un po' perplesso): Sì, questa è la mappa delle isole che non sono sotto il dominio di Sicla. Giunti alla spiaggia prenderemo quella barca laggiù e ne raggiungeremo una.

ALEX: Quante volte dovrete andare avanti e indietro per riuscire a trasportare tutti gli schiavi di Dulos?

(Robin e Tom si guardano perplessi)

ROBIN: Alex la fuga è solo per i Cacciatori, non l'avevi capito? Partiremo domani ma non dirlo a nessuno altrimenti tutto andrà in fumo.



NARRATORE: *La sera Alex, tornato nel suo villaggio, raccontò a Lara la sua esperienza di caccia con Robin.*

LARA: Ti ha parlato del piano di fuga?

ALEX (agitato): Ehm... sì, ma non hanno ancora deciso niente, sai è difficile organizzarsi bene...mi terranno informato... ora però mettiamoci al lavoro, ci sono tante pietre da spaccare.

LARA: D'accordo.

NARRATORE: *Durante la notte Alex pensò tanto alla partenza ma era triste perché l'amica sarebbe rimasta sull'isola.*

7 - Salvi me

In scena: Alex, Robin, Tom, Bullo, guardia dei Contadini (Zappa), guardia dei Carpentieri (Chiodo).

NARRATORE: *Alzatosi di buon mattino, Alex, ancora pensieroso, si recò dai Cacciatori, raccontò della notte insonne e della sua intenzione di far rientrare Lara nel piano di fuga.*

ROBIN: Mi Sembra una fantastica idea!

TOM: No, Lara ha avuto la sua occasione, ma l'ha sprecata ribellandosi alle guardie; ormai non è più una di noi.

ALEX: Ma lei era convinta di partire insieme a noi, ci resterà malissimo. Sei proprio sicuro che non c'è nessun modo?

TOM: Un modo c'è... se proprio vuoi che la tua amica si salvi, lascia che parta al posto tuo... resta qui!

ALEX (triste, prende una lunga pausa): Cosa posso fare per aiutarvi?

TOM: So che conosci Bullo, stasera sarà lui di turno qua. Trova un modo per distrarlo così noi avvieremo alla spiaggia dove poi ci raggiungerai.

NARRATORE: *Alex era infastidito dagli atteggiamenti egoistici e poco accoglienti dei Cacciatori, ma non osava dir nulla: partire, ritornare a casa, erano quelle le cose importanti. Pensa e ripensa... finalmente ebbe una brillante idea per distrarre Bullo e così lo raggiunse.*

(Entra in scena Bullo)

BULLO: Dove sono le mie prede? È già il secondo giorno che ti presenti a mani vuote.

ALEX: Sì, hai ragione, ma...

BULLO: Non mi interessa, noi avevamo un patto. Ora vado subito dalla regina.

ALEX: No aspetti! Mi lasci spiegare. Volevo solo portarle una preda speciale: ho trovato la tana di un cinghiale e, se stanotte mi lascerà cacciare, lo catturerò per lei.

BULLO (esaltato): Un cinghiale? Ci conto! (Uscendo di scena)

NARRATORE: Calata la notte, Alex passò dai Cacciatori per rassicurarli che si sarebbe occupato di Bullo, poi corse nella giungla per la caccia. Intanto negli altri villaggi iniziarono ad accadere fatti strani: ai Carpentieri mancavano gli attrezzi da lavoro e i Contadini trovarono le provviste dimezzate. Nei villaggi tutti si chiedevano cosa fosse accaduto e le guardie iniziarono ad insospettirsi.

(Zappa e Chiodo entrano in scena)

ZAPPA: Chiodo, cosa sta succedendo secondo te?

CHIODO: Non ne ho idea... Sembra che a qualcuno piaccia fare il furbo, proviamo a chiedere alle altre guardie.

(Fanno un giro di perlustrazione)

ZAPPA: Amico, qui c'è troppo silenzio. Andiamo immediatamente da Sicla.

(Sicla entra in scena)

SICLA (urla furiosa): Sciocchi, stupidi, incapaci! Pensate che stiano scappando e siete ancora davanti ai miei occhi? ANDATE VIA!

(Tutti escono di scena)

NARRATORE: Nel frattempo, Alex cercava ancora il cinghiale ma improvvisamente sentì degli strani rumori e si nascose.

ZAPPA (rivolgendosi alle guardie): Presto da questa parte, seguitemi!

(Mentre il narratore parla le guardie passano sulla scena per poi uscire)

NARRATORE: Alex vide da lontano il fuoco delle torce e senza pensarci su due volte, scappò. Anche Robin, che intanto sorvegliava la situazione, li vide arrivare.

(La scena è vuota)

ROBIN: Accidenti, arrivano le guardie, si salvi chi può!

NARRATORE: Si scatenò il panico: tutti correvano verso la barca, ma le guardie bloccarono l'accesso alla spiaggia e distrussero l'imbarcazione. Robin, insieme ad altri due cacciatori, tentò di fuggire nella giungla ma Chiodo li afferrò per portarli nella prigione dei ribelli.

(Chiodo porta via Robin in catene: entrano in scena per poi uscire).

8 - Veri amici?

In scena: Lara, Robin, Alex, Freccia, Bullo.

Non può mancare:

- allestire la prigione di Robin;
- catene o corde per legare Robin.



NARRATORE: Al villaggio dei Ribelli Lara stava trasportando gli ultimi sassi quando vide tre uomini incatenati, li guardò distrattamente e tornò al lavoro. Poi, si voltò di nuovo, e d'improvviso...

LARA: Robin cosa hai combinato?

ROBIN: Shhh non urlare!

(Robin continua a camminare e Lara lo segue senza farsi notare)

LARA (bisbigliando): Cosa è successo, perché sei qui?

ROBIN: Purtroppo ci hanno scoperti mentre tentavamo di scappare.

LARA (amareggiata e sorpresa): Mentre... Stavate andando via senza di me?

ROBIN: No, la verità è che Alex...

LARA: Ah giusto, Alex! Dov'è? Mi ha tradita anche lui?

ROBIN: Eh, vorrei sapere anche io che fine ha fatto. Doveva distrarre la guardia ma non l'abbiamo più visto.

LARA: Non posso crederci...

(Lara esce lentamente di scena)

NARRATORE: Nel frattempo, al villaggio dei Cacciatori era iniziata una protesta per liberare i prigionieri.

FRECCIA: Finché la regina non avrà deciso cosa fare di voi lì, non toccherete cibo e tutto ciò che cacerete dovrà essere portato a me.

(Si sentono grida di disaccordo)

FRECCIA: Silenzio! Non urlate e non vi agitate perché non avete ancora visto niente!

(Esce di scena, entra Alex e dopo un po' Lara).

LARA: Ehi ma dove sei stato?

ALEX (trasalisce): A caccia.

LARA: E poi?

ALEX: E poi nulla... di animali neanche l'ombra così mi sono addormentato ed ora eccomi qua. Perché? Mi cercava qualcuno?

LARA: Ah... e io che pensavo che stessi scappando.

ALEX (balbettando): M...ma...ma in verità io non volevo lasciarti qui.

LARA: Vai via! Non voglio vederti mai più!

ALEX: Lasciami spiegare...

LARA: Non voglio ascoltarti Alex. Addio!

(Lara esce di scena)

Alec (Tra sè): Che stupido! L'unica amica che avevo l'ho persa. Sono un buono a nulla!



(Si siede sconsolato, poi entra Bullo)

BULLO: Ehi tu, dove sei stato ieri notte? Non dovevi portarmi il cinghiale?

ALEX *(quasi sul punto di piangere):* Ehm... ho cercato a lungo ma non ho visto alcun cinghiale, continuerò a cercare.

BULLO: Lascia stare, sei davvero un buono a nulla!

9 - Tutta colpa tua

In scena: Alex, Viola, Lara, Robin, Sicla, guardie.

Non può mancare:

- allestimento della prigione;
- pergamena con l'editto degli illusi;
- zucca (di cartone) e rametto con i quali giocherà Sasà.

NARRATORE: *Alex era davvero dispiaciuto per quanto accaduto, pensava e ripensava alle parole di Lara quando vide spuntare Sasà. Il cagnone cercò di rallegrare il ragazzo che però non aveva proprio voglia di giocare.*

ALEX *(urlando):* Basta Sasà, non è proprio il momento.

(Sasà insiste e gli porge un rametto)

ALEX: D'accordo, dà qui, ma questa è la prima ed ultima volta!

(Alex prende il rametto e con forza lo lancia lontano)

ALEX: Ora va' a riprenderlo! Voglio proprio vedere se lo ritrovi.

(Mentre Sasà recupera il ramo)

NARRATORE: *Alex sperava che quel lancio tenesse Sasà lontano per un bel po', ma il cane, che aveva infilato la testa in zucca, tornò prima del previsto.*

ALEX *(divertito):* Ehi Sasà, sono qui!

VIOLA *(inseguendo Sasà):* Fermati immediatamente! Quella zucca è mia!

ALEX: Scusalo, l'ha fatto solo per farmi sorridere.

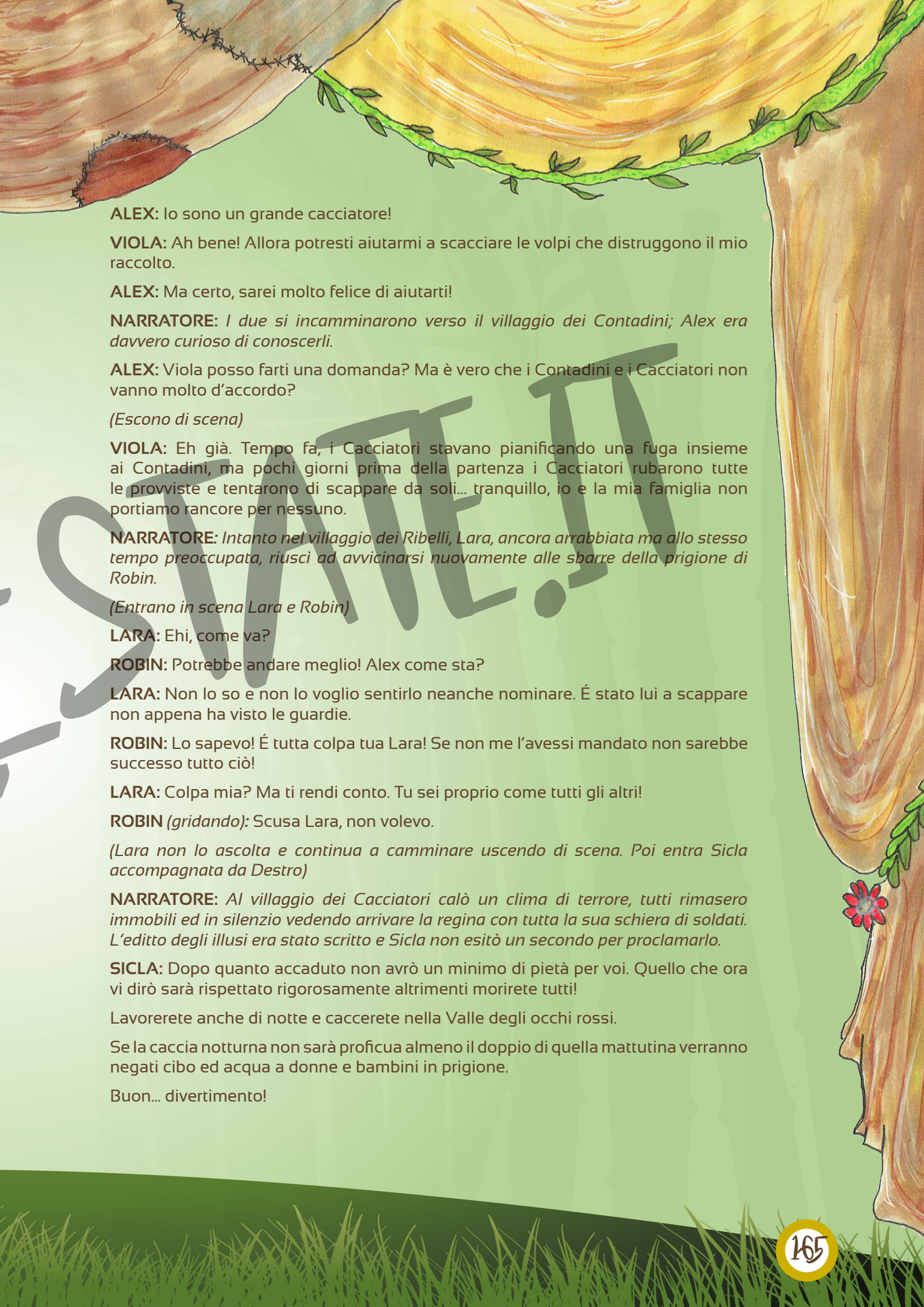
VIOLA: Non poteva trovare un altro modo per farti sorridere? Comunque... come mai sei triste?

ALEX: Purtroppo, ho litigato con i miei amici e adesso non vogliono più parlarmi, ma è una lunga storia... io sono Alex, tu invece?

VIOLA: Mi dispiace per i tuoi amici Alex! Io mi chiamo Viola. *(poi tra sè)* Che carino.

ALEX: Cosa posso fare per sdebitarmi della zucca?

VIOLA: Vediamo... Tu cosa sai fare?



ALEX: Io sono un grande cacciatore!

VIOLA: Ah bene! Allora potresti aiutarmi a scacciare le volpi che distruggono il mio raccolto.

ALEX: Ma certo, sarei molto felice di aiutarti!

NARRATORE: *I due si incamminarono verso il villaggio dei Contadini; Alex era davvero curioso di conoscerli.*

ALEX: Viola posso farti una domanda? Ma è vero che i Contadini e i Cacciatori non vanno molto d'accordo?

(Escono di scena)

VIOLA: Eh già. Tempo fa, i Cacciatori stavano pianificando una fuga insieme ai Contadini, ma pochi giorni prima della partenza i Cacciatori rubarono tutte le provviste e tentarono di scappare da soli... tranquillo, io e la mia famiglia non portiamo rancore per nessuno.

NARRATORE: *Intanto nel villaggio dei Ribelli, Lara, ancora arrabbiata ma allo stesso tempo preoccupata, riuscì ad avvicinarsi nuovamente alle sbarre della prigione di Robin.*

(Entrano in scena Lara e Robin)

LARA: Ehi, come va?

ROBIN: Potrebbe andare meglio! Alex come sta?

LARA: Non lo so e non lo voglio sentirlo neanche nominare. È stato lui a scappare non appena ha visto le guardie.

ROBIN: Lo sapevo! È tutta colpa tua Lara! Se non me l'avessi mandato non sarebbe successo tutto ciò!

LARA: Colpa mia? Ma ti rendi conto. Tu sei proprio come tutti gli altri!

ROBIN (gridando): Scusa Lara, non volevo.

(Lara non lo ascolta e continua a camminare uscendo di scena. Poi entra Sicla accompagnata da Destro)

NARRATORE: *Al villaggio dei Cacciatori calò un clima di terrore, tutti rimasero immobili ed in silenzio vedendo arrivare la regina con tutta la sua schiera di soldati. L'editto degli illusi era stato scritto e Sicla non esitò un secondo per proclamarlo.*

SICLA: Dopo quanto accaduto non avrò un minimo di pietà per voi. Quello che ora vi dirò sarà rispettato rigorosamente altrimenti morirete tutti!

Lavorerete anche di notte e cacerete nella Valle degli occhi rossi.

Se la caccia notturna non sarà proficua almeno il doppio di quella mattutina verranno negati cibo ed acqua a donne e bambini in prigione.

Buon... divertimento!

10 - Faccia a faccia con Sicla

In scena: Alex, Bullo, Sicla, Robin, Lara.

Non può mancare:

- mattoni (scatole di cartone);
- 2 sacchi;
- sassi;
- salone di Sicla;
- gomitoli di cotone;
- una scarpa.

Suggerimenti: si potrebbe registrare la scena del sogno in anticipo per poi proiettarla, così da rendere meglio l'idea di sogno e saltare la narrazione seguente.

NARRATORE: *La nave si trovava ormai da giorni in balia delle onde e, dall'ultima tempesta, le cose non facevano che peggiorare. La vela arancione era così gonfia che pareva stesse per rompersi e, per ripararsi dalla pioggia, tutti erano costretti a stare in spazi stretti e scomodi.*

Nonostante ciò, tutti erano felici, questa volta non mancava proprio nessuno, e insieme non smettevano di cantare il ritornello della loro vittoria:

*"Cantiamo a te che togli la tristezza,
sapere che ci sei per noi è proprio la salvezza".*

A prua, il capitano Alex scorgeva l'orizzonte, ma il mare incalzava sempre di più. La nave sembrava ribaltarsi e le urla dei passeggeri aumentavano a dismisura.

Calma! È tutto sotto controllo, vi assicuro che ci salveremo tutti, nessuno sarà perduto! Gridava Alex da prua.

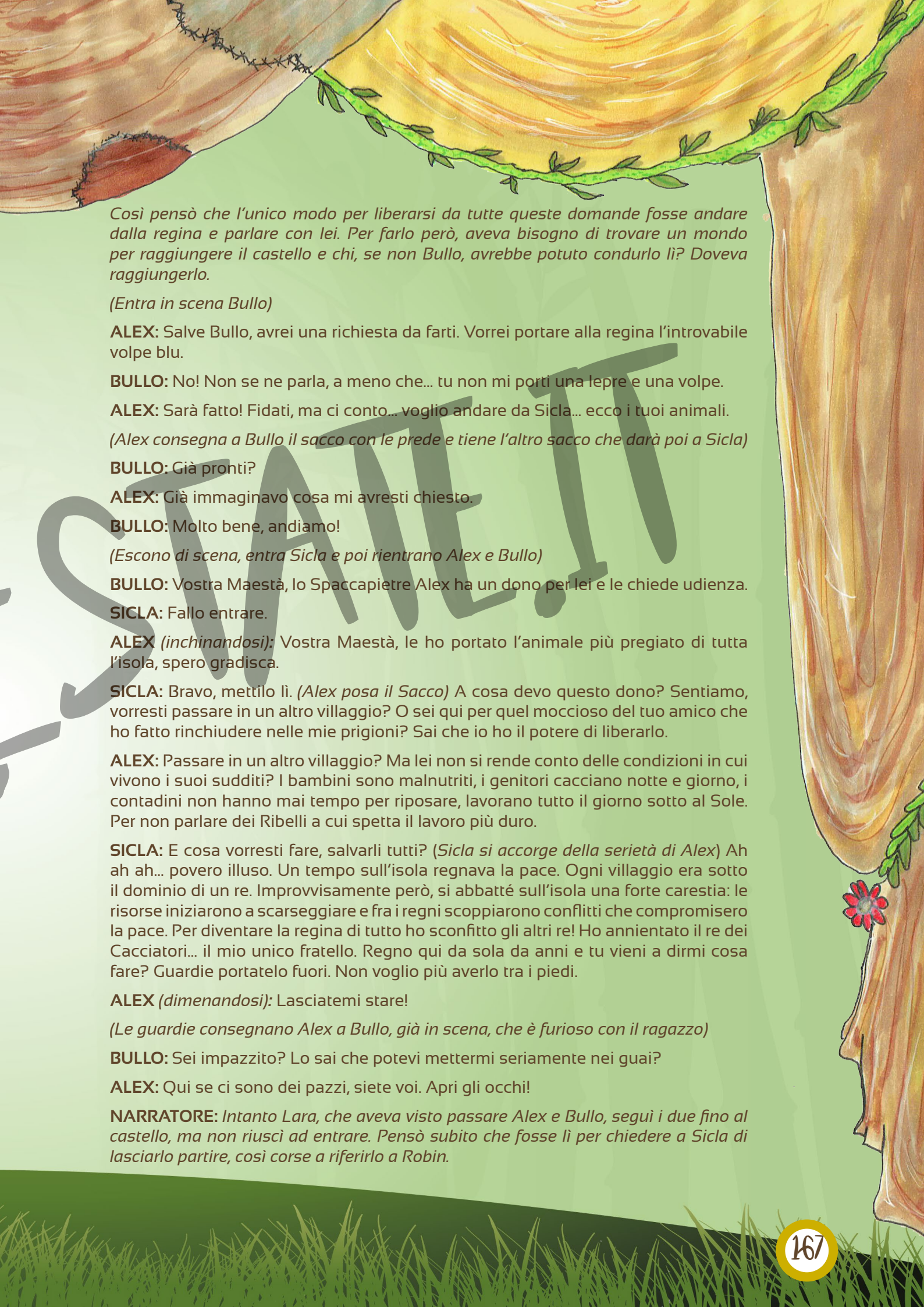
ALEX *(Alex si risveglia, rendendosi conto che stava sognando):* Accidenti! Mi sono addormentato di nuovo. Per giunta ho fatto soltanto tre mattoni, se mi vede Bullo sono spacciato.

(Alex canticchia la canzone del sogno)

ALEX *(tra sé):* Poi chissà che fine avrà fatto quella nave, ma soprattutto perché ero io il capitano?

(Mentre il narratore parla, Alex fabbrica mattoni)

NARRATORE: *Le ore passavano ed Alex non riusciva a liberarsi da quelle domande che lo assalivano continuamente. Iniziò a pensare che la vita che conducevano gli abitanti dell'isola fosse ingiusta, che era impossibile che qualcuno non avesse mai provato a scappare. Nel mondo da cui veniva le persone si aiutavano a vicenda, non c'erano regine cattive e non c'era l'Editto degli Illusi, i ragazzi come lui avevano tempo libero per giocare con gli amici e di certo non lavoravano come schiavi.*



Così pensò che l'unico modo per liberarsi da tutte queste domande fosse andare dalla regina e parlare con lei. Per farlo però, aveva bisogno di trovare un mondo per raggiungere il castello e chi, se non Bullo, avrebbe potuto condurlo lì? Doveva raggiungerlo.

(Entra in scena Bullo)

ALEX: Salve Bullo, avrei una richiesta da farti. Vorrei portare alla regina l'introvabile volpe blu.

BULLO: No! Non se ne parla, a meno che... tu non mi porti una lepre e una volpe.

ALEX: Sarà fatto! Fidati, ma ci conto... voglio andare da Sicla... ecco i tuoi animali.

(Alex consegna a Bullo il sacco con le prede e tiene l'altro sacco che darà poi a Sicla)

BULLO: Già pronti?

ALEX: Già immaginavo cosa mi avresti chiesto.

BULLO: Molto bene, andiamo!

(Escono di scena, entra Sicla e poi rientrano Alex e Bullo)

BULLO: Vostra Maestà, lo Spaccapietre Alex ha un dono per lei e le chiede udienza.

SICLA: Fallo entrare.

ALEX *(inchinandosi)*: Vostra Maestà, le ho portato l'animale più pregiato di tutta l'isola, spero gradisca.

SICLA: Bravo, mettilo lì. *(Alex posa il Sacco)* A cosa devo questo dono? Sentiamo, vorresti passare in un altro villaggio? O sei qui per quel moccioso del tuo amico che ho fatto rinchiudere nelle mie prigioni? Sai che io ho il potere di liberarlo.

ALEX: Passare in un altro villaggio? Ma lei non si rende conto delle condizioni in cui vivono i suoi sudditi? I bambini sono malnutriti, i genitori cacciano notte e giorno, i contadini non hanno mai tempo per riposare, lavorano tutto il giorno sotto al Sole. Per non parlare dei Ribelli a cui spetta il lavoro più duro.

SICLA: E cosa vorresti fare, salvarli tutti? *(Sicla si accorge della serietà di Alex)* Ah ah ah... povero illuso. Un tempo sull'isola regnava la pace. Ogni villaggio era sotto il dominio di un re. Improvvisamente però, si abbatté sull'isola una forte carestia: le risorse iniziarono a scarseggiare e fra i regni scoppiarono conflitti che compromisero la pace. Per diventare la regina di tutto ho sconfitto gli altri re! Ho annientato il re dei Cacciatori... il mio unico fratello. Regno qui da sola da anni e tu vieni a dirmi cosa fare? Guardie portatelo fuori. Non voglio più averlo tra i piedi.

ALEX *(dimenandosi)*: Lasciatemi stare!

(Le guardie consegnano Alex a Bullo, già in scena, che è furioso con il ragazzo)

BULLO: Sei impazzito? Lo sai che potevi mettermi seriamente nei guai?

ALEX: Qui se ci sono dei pazzi, siete voi. Apri gli occhi!

NARRATORE: Intanto Lara, che aveva visto passare Alex e Bullo, seguì i due fino al castello, ma non riuscì ad entrare. Pensò subito che fosse lì per chiedere a Sicla di lasciarlo partire, così corse a riferirlo a Robin.



ROBIN: Ma davvero? Ci ha traditi ancora una volta?

LARA: Ti dico di sì!

ROBIN: Stavolta ha davvero superato ogni limite.

LARA: Sarà meglio per lui non farsi vedere! Ora vado, prima che qualcuno mi scopra.

(Alex entra in scena)

LARA: Eccolo qua, il grande traditore. Te ne volevi andare da solo con il permesso della regina, non è vero? Adesso è lei la tua amica?

ALEX: Non è come sembra! Ho fatto un sogno incredibile e sono andato dalla regina a dirgli di lasciarci andar via tutti.

LARA: Certo, e magari ha detto anche di sì.

(Lara esce e Sasà entra in scena con una scarpa)

ALEX: Va via, non è proprio il momento giusto. Sarà meglio cercare una volpe per tenere a bada Bullo.

NARRATORE: Così Alex si recò nei campi dei Contadini, cercò Viola e le chiese aiuto per scovare le tane. La ragazza fu felice di aiutarlo e lo portò in un luogo più isolato dove si appostarono in attesa della volpe. Guardandosi intorno Alex notò qualcosa di strano. Accanto alla tana, infatti, c'era tantissima paglia e, sebbene si sforzasse, non riusciva a capire perché fosse lì.

ALEX: Ma a cosa serve tutta questa paglia?

VIOLA: A nulla. Guarda, lì c'è la volpe che cerchi!

(Alex cattura una volpe)

VIOLA: Sei bravissimo Alex! Ora potrai darla a Bullo.

ALEX: Sì, spero possa bastare. L'ho fatto arrabbiare tantissimo.

VIOLA: Devo chiederti un favore... Dovrei dare questo gomito ai Tagliastoffe, per voi Cacciatori è più facile muoversi tra i villaggi, potresti portalo tu? Arrivato lì chiedi di Sarto e da' tutto a lui.

ALEX: Certo Viola, lo farò subito.

(Alex e Sasà vanno in cerca di Sarto cercando tra il pubblico)

ALEX: Salve gente... avete visto Sarto? Mi scusi, è lei Sarto?

COMPLICE DAL PUBBLICO: Sarà difficile trovarlo, gli piace giocare a nascondersi.



11 - Sulle tracce di un eroe

In scena: Alex, Perla, Sarto, Sasà, Nonna, Bob.

Non può mancare:

- mantello arancione per Perla;
- rumori giungla;
- una scarpa;
- allestire un angolo per la casa della nonna;
- arco e frecce;
- peluche per fare la lepre;
- gomitolino di cotone o lana.

ALEX (*gridando*): Sarto... Sarto... dove sei?

NARRATORE: *Sasà aiutava l'amico cercando di fiutare delle tracce. E dopo tanta ricerca finalmente, i due riuscirono a scorgere Sarto che giocava a nascondino con una bambina. Subito l'attenzione di Alex si pose sul mantello della bambina che gli riportò alla mente la vela arancione del suo sogno.*

ALEX: Eccolo, credo sia lui! Presto, raggiungiamolo.

(*Sarto entra lentamente in scena*)

SARTO: Perla, vieni fuori, ti ho vista nascosta dietro quel grosso cespuglio!

PERLA: Tanto non riuscirai a prendermi, sono più veloce io!

(*Alex e perla giocano ad inseguirsi*)

NARRATORE: *La ragazzina iniziò a correre per mettersi in salvo, ma inciampò. Per fortuna, Alex, che intanto si era avvicinato, l'afferrò prima che potesse cadere.*

ALEX: Tranquilla, sei salva!

PERLA (*abbracciando Alex*): Sei il mio salvatore! Come posso sdebitarmi...? Ci sono! Perché non vieni a casa mia? Ti farò preparare la cioccolata calda dalla nonna, la sua è la migliore di tutta l'isola!

ALEX: Wow cioccolata calda, non me la posso perdere! Io sono Alex e voi, se ho ben capito, siete Sarto e Perla, giusto?

SARTO: Sì, siamo proprio noi. È un piacere conoscerti Alex.

NARRATORE: *I ragazzi e Sasà si incamminarono entusiasti verso la casa della nonna di Perla. Cammina, cammina, cammina...*

(*Escono di scena, entra la nonna e poi rientrano*)

PERLA: Ecco, casa mia è quella laggiù e quella simpatica vecchina seduta fuori a cucire è la mia nonna.

(*Sasà inizia a correre verso la vecchina*)



ALEX (*urlando*): Ehi Sasà dove corri? Cosa gli sarà preso ora a quel cane?

SARTO: Guardate, è con la nonna di Perla! Da come lui scodinzola e da come lei sorride sembrerebbe quasi che siano amici. Svelti, raggiungiamoli.

(Raggiungono la dimora e si siedono con la nonna di Perla)

PERLA: Nonna, ma come fai a conoscerlo?

NONNA: È una lunga storia piccola Perla. Anni fa conobbi un uomo di nome Sem che aveva sempre con sé un piccolo cagnolino. Sem è stato l'unico ad avere avuto il coraggio di progettare un piano per scappare via da quest'isola infernale. Un giorno lasciò il villaggio e si diresse verso la spiaggia... non sappiamo cosa sia accaduto ma sappiamo che non è riuscito ad andar via, non l'avrebbe mai fatto senza il suo cucciolo. È da allora che non abbiamo più sue notizie.

ALEX: A quale villaggio apparteneva?

NONNA: A quello dei Carpentieri, forse lì si potrebbe trovare ancora qualche suo parente.

ALEX: Ragazzi, che ne dite? Andiamo?

(Sasà esce di scena)

SARTO: Sì, conta pure su di noi. Prima però finisco la mia cioccolata.

PERLA: Pronto Sasà? Ma dov'è andato? Era qui un attimo fa.

ALEX: Tranquilla, fa sempre così: sparisce e poi improvvisamente ritorna.

NARRATORE: *Così, dopo aver salutato e ringraziato la nonna, i ragazzi si diressero dai Carpentieri. Ormai vicini al Villaggio, videro sbucare Sasà da un cespuglio. Tra i denti stringeva di nuovo quella vecchia scarpa.*

ALEX: Ci risiamo, non ti è bastato distruggere la zucca di Viola? Adesso non è il momento di giocare.

(Si sentono rumori tra i cespugli)

SARTO (*tremando*): Io inizio ad avere paura.

ALEX: Tranquillo, controllo subito, state dietro.

(Mentre il narratore parla si compie la scena)

NARRATORE: *Scrutando tra le foglie avvistò una lepre, prese l'arco per catturarla ma, proprio in quell'istante, notò che l'animale stava per essere aggredito da un orso. All'istante ricordò di nuovo il sogno fatto e, fermatosi per un attimo, si scagliò contro l'orso fino a farlo fuggire salvando così la lepre che, felicissima, diventò sua amica.*

PERLA: Bravissimo Alex!

ALEX: Sei salva adesso. *(Continuano a camminare verso i carpentieri)*

SARTO: Ecco, ci siamo! E non vorrei sbagliarmi, ma Sasà è già lì.

(Entra in scena Bob)

BOB: Di chi è questo cane?



ALEX: Lui è Sasà, un cane che ho trovato in spiaggia. In realtà se siamo qui è per cercare notizie riguardo al suo padrone, il vecchio Sem.

BOB: Il vecchio Sem? State parlando di mio nonno allora. Dovete sapere che era molto conosciuto e amato e tutti lo ricordano per le sue imprese, ma purtroppo io non sono mai riuscito a conoscerlo. Addirittura, si dice che fosse riuscito a creare una mappa dell'isola.

ALEX: Mappa? Che fine ha fatto allora? Sapresti dirci dove possiamo trovarla?

BOB: Purtroppo la mappa è andata perduta con lui e non è stato più possibile recuperarla. Nessuno sa nulla, c'è addirittura chi crede che non ci sia mai stata, ma io ci credo!

(I ragazzi sono nello sconforto)

PERLA: Scusaci, non ti abbiamo neanche chiesto come ti chiami.

BOB: Io sono Bob l'aggiustacose. Se mai doveste avere bisogno di qualcosa non esitate, fate un salto al villaggio dei Carpentieri.

ALEX E PERLA: Grazie ancora.

(I ragazzi vanno via)

NARRATORE: Mentre camminavano, ad Alex venne in mente del cotone che aveva portato per Sarto, così glielo diede.

ALEX: Sarto, ma a cosa serve questo cotone, è speciale?

SARTO (impacciato): Non ne ho idea, so solo che stanno costruendo un pallone gigante, ma secondo me sono matti. È impossibile giocare con una palla simile.

(I ragazzi si separano, Perla e Sarto salutano Alex)

NARRATORE: Alex insospettito cominciò a pensare che i Tagliastoffe stessero progettando la fuga, ma non riusciva ancora a capire come avrebbero fatto ad andar via. Mentre pensava preoccupato al probabile errore in cui stavano incappando i Tagliastoffe, vide ritornare Sasà.

ALEX: Ora basta con questa scarpa Sasà!

Ma aspetta un momento. Ehi cucciolo... torna qui. Fammela vedere bene... io l'ho già vista, ma dove?

12 - Abbiamo un piano... sembra forte!

In scena: Alex, Sarto, Perla, Lara, Robin, Viola.

Non può mancare:

- vecchia scarpa;
- sasso (tavoletta con sopra incisa la mappa, utilizzata anche in tappa 1);
- attrezzi da lavoro;
- asse di legno (sarebbe opportuna una croce grande).

NARRATORE: *Al villaggio dei Ribelli, Robin, scontata la pena, fu liberato ma, anziché ritornare dai Cacciatori, preferì restare dagli Spaccapietre e raggiungere Lara. I due non avevano notizie di Alex già da qualche giorno e non erano a conoscenza delle avventure dell'amico che ormai dedicava ogni attimo a trovare un modo per lasciare quel posto. Intanto, dall'altra parte dell'isola, Sasà riuscì a convincere il giovane Alex a seguirlo.*

(Entrano in scena Sasà ed Alex perlustrando la zona)

ALEX: Piano Sasà, dov'è che vuoi portarmi con così tanta fretta?

NARRATORE: *Attraversata la Giungla dei Perdenti e giunti quasi al mare, Sasà corse più avanti; si recò nel posto in cui aveva incontrato Alex la prima volta, gettò la scarpa e raccolse uno strano sasso.*

Raggiunto il cagnone, il ragazzo riconobbe la grotta in cui si era rifugiato appena naufragato e subito ricordò che era proprio lì che aveva già visto quella vecchia scarpa.

ALEX: Bravò! Ecco dove l'avevo già vista, era tra tutte le cianfrusaglie di quella strana grotta.

(Sasà porge il sasso al ragazzo e abbaia)

ALEX: Eh, ma qui c'è inciso qualcosa, bisogna capire cosa. Torniamo al villaggio e mostriamolo a Lara.

(Escono dalla scena, entra Lara e poi rientrano)

LARA: Chi non muore si rivede!

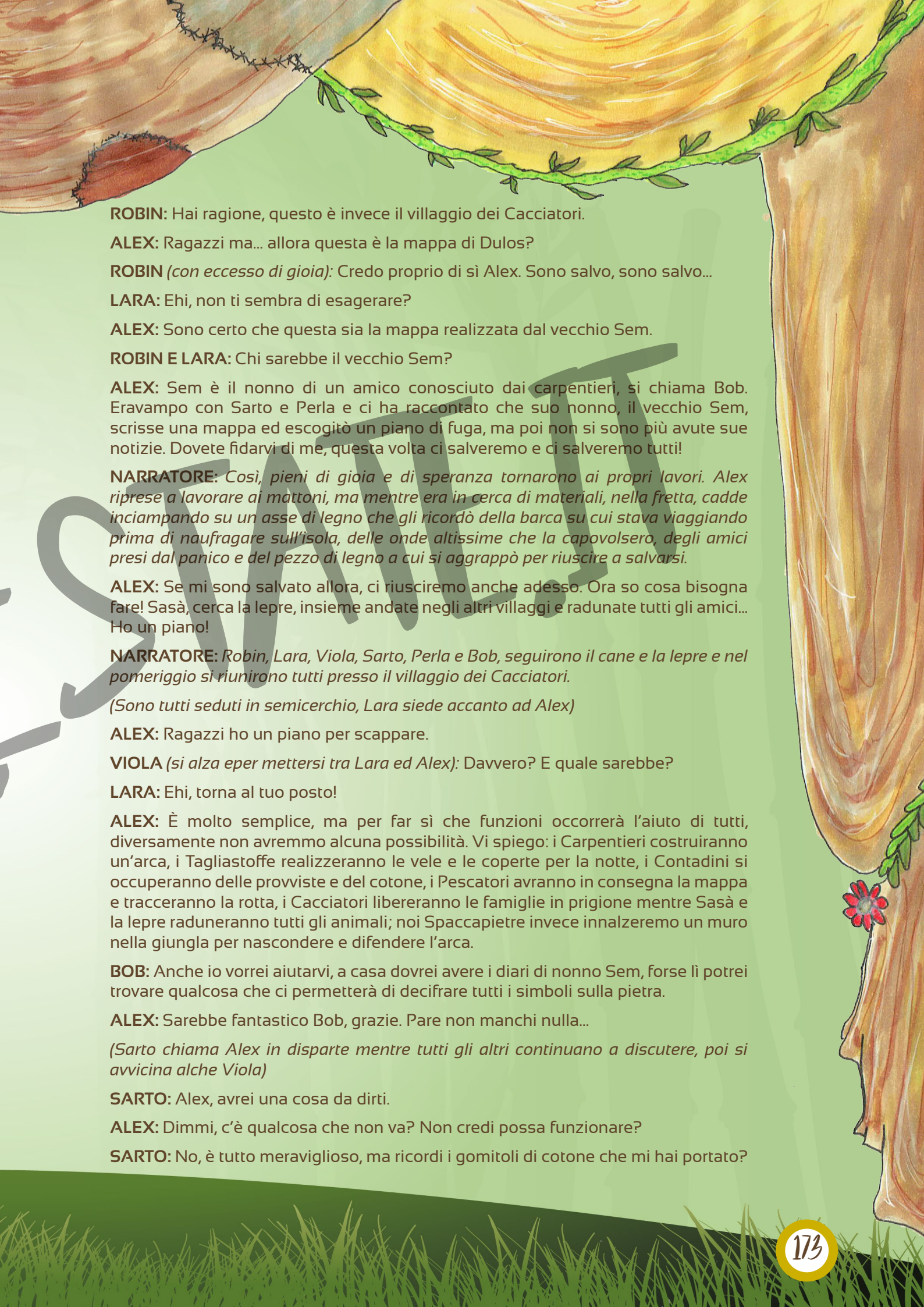
ALEX (affranto): Robin, ci sei anche tu, che bello rivederti!

ROBIN (ancora arrabbiato per quanto accaduto): Proprio oggi ho finito di scontare la mia pena e ho deciso di stare con la mia amica!

ALEX: Ragazzi, vi chiedo scusa, ma non vi ho abbandonati... non faccio altro che pensarvi. Guardate cosa abbiamo trovato.

(I ragazzi si passano la pietra tra le mani cercando di capire cosa significassero quelle incisioni)

LARA: Fammela un po' vedere... Ma questo è il castello della regina!



ROBIN: Hai ragione, questo è invece il villaggio dei Cacciatori.

ALEX: Ragazzi ma... allora questa è la mappa di Dulos?

ROBIN *(con eccesso di gioia)*: Credo proprio di sì Alex. Sono salvo, sono salvo...

LARA: Ehi, non ti sembra di esagerare?

ALEX: Sono certo che questa sia la mappa realizzata dal vecchio Sem.

ROBIN E LARA: Chi sarebbe il vecchio Sem?

ALEX: Sem è il nonno di un amico conosciuto dai carpentieri, si chiama Bob. Eravamo con Sarto e Perla e ci ha raccontato che suo nonno, il vecchio Sem, scrisse una mappa ed escogitò un piano di fuga, ma poi non si sono più avute sue notizie. Dovete fidarvi di me, questa volta ci salveremo e ci salveremo tutti!

NARRATORE: *Così, pieni di gioia e di speranza tornarono ai propri lavori. Alex riprese a lavorare ai mattoni, ma mentre era in cerca di materiali, nella fretta, cadde inciampando su un asse di legno che gli ricordò della barca su cui stava viaggiando prima di naufragare sull'isola, delle onde altissime che la capovolsero, degli amici presi dal panico e del pezzo di legno a cui si aggrappò per riuscire a salvarsi.*

ALEX: Se mi sono salvato allora, ci riusciremo anche adesso. Ora so cosa bisogna fare! Sasà, cerca la lepre, insieme andate negli altri villaggi e radunate tutti gli amici... Ho un piano!

NARRATORE: *Robin, Lara, Viola, Sarto, Perla e Bob, seguirono il cane e la lepre e nel pomeriggio si riunirono tutti presso il villaggio dei Cacciatori.*

(Sono tutti seduti in semicerchio, Lara siede accanto ad Alex)

ALEX: Ragazzi ho un piano per scappare.

VIOLA *(si alza e per mettersi tra Lara ed Alex)*: Davvero? E quale sarebbe?

LARA: Ehi, torna al tuo posto!

ALEX: È molto semplice, ma per far sì che funzioni occorrerà l'aiuto di tutti, diversamente non avremmo alcuna possibilità. Vi spiego: i Carpentieri costruiranno un'arca, i Tagliastoffe realizzeranno le vele e le coperte per la notte, i Contadini si occuperanno delle provviste e del cotone, i Pescatori avranno in consegna la mappa e tratteranno la rotta, i Cacciatori libereranno le famiglie in prigione mentre Sasà e la lepre raduneranno tutti gli animali; noi Spaccapietre invece innalzeremo un muro nella giungla per nascondere e difendere l'arca.

BOB: Anche io vorrei aiutarvi, a casa dovrei avere i diari di nonno Sem, forse lì potrei trovare qualcosa che ci permetterà di decifrare tutti i simboli sulla pietra.

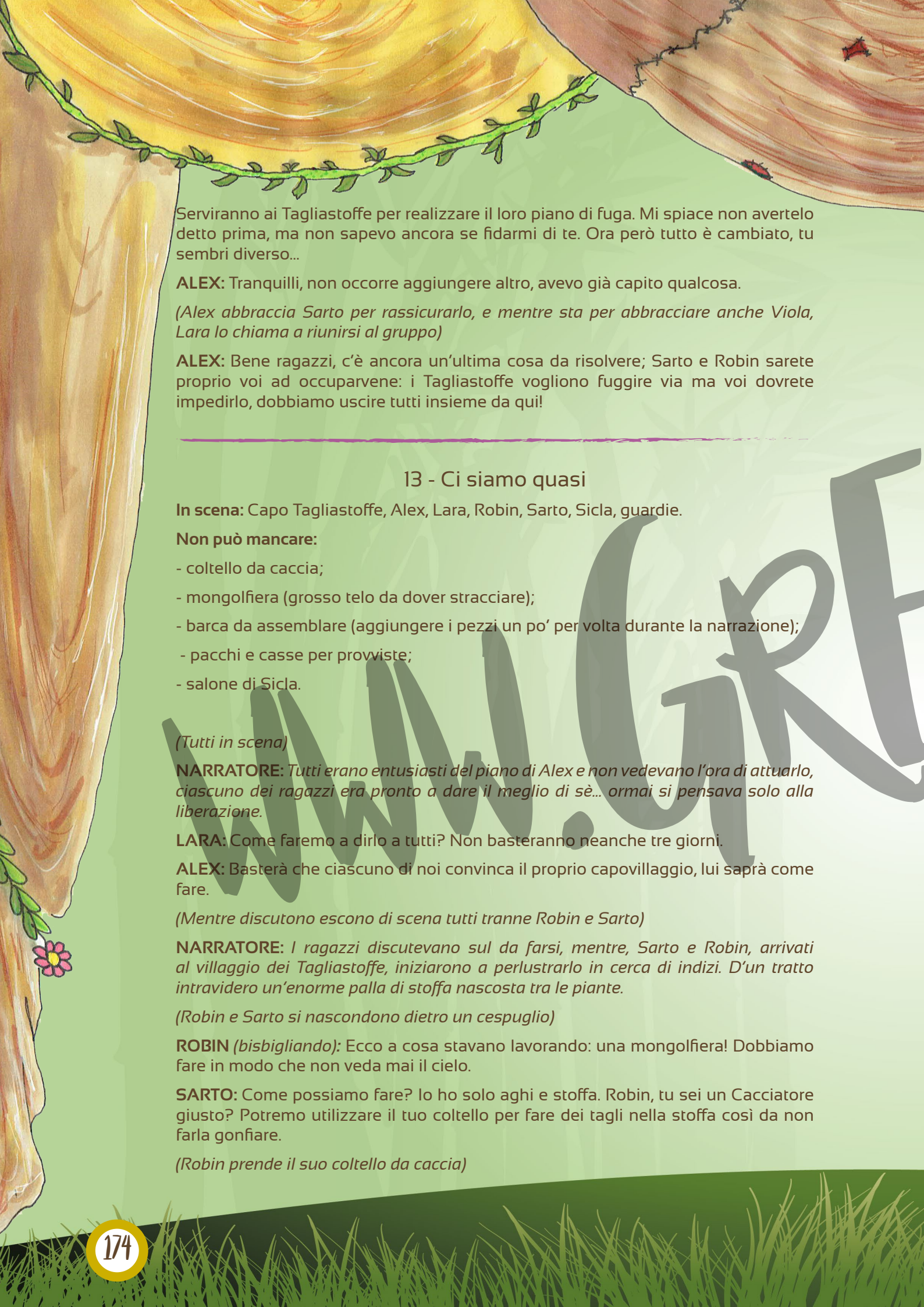
ALEX: Sarebbe fantastico Bob, grazie. Pare non manchi nulla...

(Sarto chiama Alex in disparte mentre tutti gli altri continuano a discutere, poi si avvicina anche Viola)

SARTO: Alex, avrei una cosa da dirti.

ALEX: Dimmi, c'è qualcosa che non va? Non credi possa funzionare?

SARTO: No, è tutto meraviglioso, ma ricordi i gomitoli di cotone che mi hai portato?



Serviranno ai Tagliastoffe per realizzare il loro piano di fuga. Mi spiace non avertelo detto prima, ma non sapevo ancora se fidarmi di te. Ora però tutto è cambiato, tu sembri diverso...

ALEX: Tranquilli, non occorre aggiungere altro, avevo già capito qualcosa.

(Alex abbraccia Sarto per rassicurarlo, e mentre sta per abbracciare anche Viola, Lara lo chiama a riunirsi al gruppo)

ALEX: Bene ragazzi, c'è ancora un'ultima cosa da risolvere; Sarto e Robin sarete proprio voi ad occuparvene: i Tagliastoffe vogliono fuggire via ma voi dovrete impedirlo, dobbiamo uscire tutti insieme da qui!

13 - Ci siamo quasi

In scena: Capo Tagliastoffe, Alex, Lara, Robin, Sarto, Sicla, guardie.

Non può mancare:

- coltello da caccia;
- mongolfiera (grosso telo da dover stracciare);
- barca da assemblare (aggiungere i pezzi un po' per volta durante la narrazione);
- pacchi e casse per provviste;
- salone di Sicla.

(Tutti in scena)

NARRATORE: Tutti erano entusiasti del piano di Alex e non vedevano l'ora di attuarlo, ciascuno dei ragazzi era pronto a dare il meglio di sé... ormai si pensava solo alla liberazione.

LARA: Come faremo a dirlo a tutti? Non basteranno neanche tre giorni.

ALEX: Basterà che ciascuno di noi convinca il proprio capovillaggio, lui saprà come fare.

(Mentre discutono escono di scena tutti tranne Robin e Sarto)

NARRATORE: I ragazzi discutevano sul da farsi, mentre, Sarto e Robin, arrivati al villaggio dei Tagliastoffe, iniziarono a perlustrarlo in cerca di indizi. D'un tratto intravidero un'enorme palla di stoffa nascosta tra le piante.

(Robin e Sarto si nascondono dietro un cespuglio)

ROBIN (bisbigliando): Ecco a cosa stavano lavorando: una mongolfiera! Dobbiamo fare in modo che non veda mai il cielo.

SARTO: Come possiamo fare? Io ho solo aghi e stoffa. Robin, tu sei un Cacciatore giusto? Potremo utilizzare il tuo coltello per fare dei tagli nella stoffa così da non farla gonfiare.

(Robin prende il suo coltello da caccia)



ROBIN: Sì, ottima idea! Questo dovrebbe andar bene. Sarto, controlla che non venga nessuno, io inizio a stracciare la stoffa.

(Riprodurre una musica divertente mentre i due compiono l'azione)

NARRATORE: Dopo esser riusciti nella loro impresa, i due lasciarono il villaggio.

L'indomani la notizia iniziò a circolare in fretta e tutti i capi dei villaggi accettarono con piacere l'idea dei ragazzi. Qualcuno non si fidava del tutto, ma nonostante ciò si lasciò trascinare dall'entusiasmo. Al villaggio dei Tagliastoffe però, Sarto sembrava essersi cacciato nei guai.

(Sarto entra in scena con il capo dei Tagliastoffe)

SARTO (urlando): Non sono stato io. Io non ho un coltello, non avrei potuto strapparla!

CAPO: E allora come fai a sapere che è stata strappata se è chiusa nel mio granaio?

SARTO: Hai ragione, scusami, ma devi fidarti di me. Abbiamo un piano per salvarci tutti.

CAPO: Un piano per tutti? Ragazzo tu sei matto!

SARTO: Non lo sono deve credermi... *(in ginocchio fingendo di piangere disperato)* si fidi, non mi uccida con le sue forbicine.

CAPO: Va bene ragazzo, ma se sarà un disastro, la pagherai cara.

(I due escono di scena e mentre si narra viene preparata la scena di Sicla con Destro)

NARRATORE: Quando finalmente tutti i villaggi furono d'accordo, iniziarono i lavori. Nei primi tre giorni i Carpentieri riuscirono a costruire lo scheletro della nave, i Tagliastoffe iniziarono a cucire le prime vele e i Pescatori, durante le battute di pesca notturne, perlustrarono il mare per poi poter disegnare le rotte. I Cacciatori cominciarono ad esplorare in lungo e in largo l'isola per trovare le prigioni nascoste, mentre Sasà e la lepre si organizzarono per radunare gli animali. Intanto al castello alla regina i conti non tornavano.

SICLA: Perché la cacciagione è diminuita? E perché sono diminuiti il grano e i mattoni? Voglio immediatamente tutti qui davanti a me, ogni singola guardia del regno.

(Le guardie del regno si riuniscono al cospetto della regina in ginocchio)

UNA DELLE GUARDIE: Siamo qui per lei, Maestà.

SICLA: Da questo momento in poi voglio che ogni angolo del regno venga sorvegliato, non ammetterò nessun errore da parte vostra! Che non vengano a mancare le scorte per l'inverno.

(Escono di scena e mentre si narra i ragazzi compiono la scena dell'assemblaggio)

NARRATORE: Al quinto giorno la nave era quasi completa, mancavano solo l'albero maestro e la grande vela; i Contadini si affrettavano a chiudere le casse delle provviste, ma i Cacciatori continuavano a perlustrare invano il territorio. Tutti gli animali della giungla attendevano solo il segnale per entrare nell'arca. Mancavano ormai soltanto tre giorni alla partenza, ma nuovi guai erano in vista... stava arrivando Bullo!

14 - Un nuovo alleato

In scena: Lara, Robin, Perla, Viola, Sarto, Bullo, Alex.

Non può mancare:

- si aggiunge l'albero maestro.

(Tutti in scena)

NARRATORE: Tutto procedeva secondo i piani, ma l'arrivo inaspettato della guardia fece pensare che tutto sarebbe potuto andare in fumo.

ALEX: Svelti, arriva il guardiano, nascondiamoci tutti! *(Ciascuno sceglie un posto)*

BULLO: Ragazzi... ehi... ragazzi... sono io, Bullo, venite fuori, potete fidarvi di me.

(Esce allo scoperto soltanto Alex)

BULLO: Alex, dove sono gli altri?

ALEX: Non c'è nessuno, sono solo; stavo provando a cacciare qualche lepre.

BULLO: Sempre il solito bugiardo! Ragazzi, dai, uscite fuori! Non voglio farvi nulla. Fidatevi di me!

ALEX (infuriato): Fidarci di te? Tu e i tuoi amici non avete fatto altro che costringerci ai lavori forzati ed ora vorresti farmi credere che sei dalla nostra parte? Basta con questa farsa! Dimmi cosa cerchi e facciamola finita!

BULLO: Vedi Alex, molti anni fa, quando arrivai su quest'isola non ero solo, con me c'era mia moglie e presto saremmo diventati genitori. Quando il bimbo nacque cercai di metterli in salvo, ma Sicla catturò prima me e poi loro. Fui costretto ai lavori forzati ed osai ribellarmi alla regina, un po' come te, ma la mia ribellione la fece infuriare ancora di più, così, minacciandomi, mi obbligò a diventare uno delle sue truppe... fu bruttissimo diventare la guardia degli Spaccapietre, ero costretto a sorvegliare i lavori forzati dei miei stessi amici.

ALEX: Se era davvero così brutto allora perché non rifiutasti?

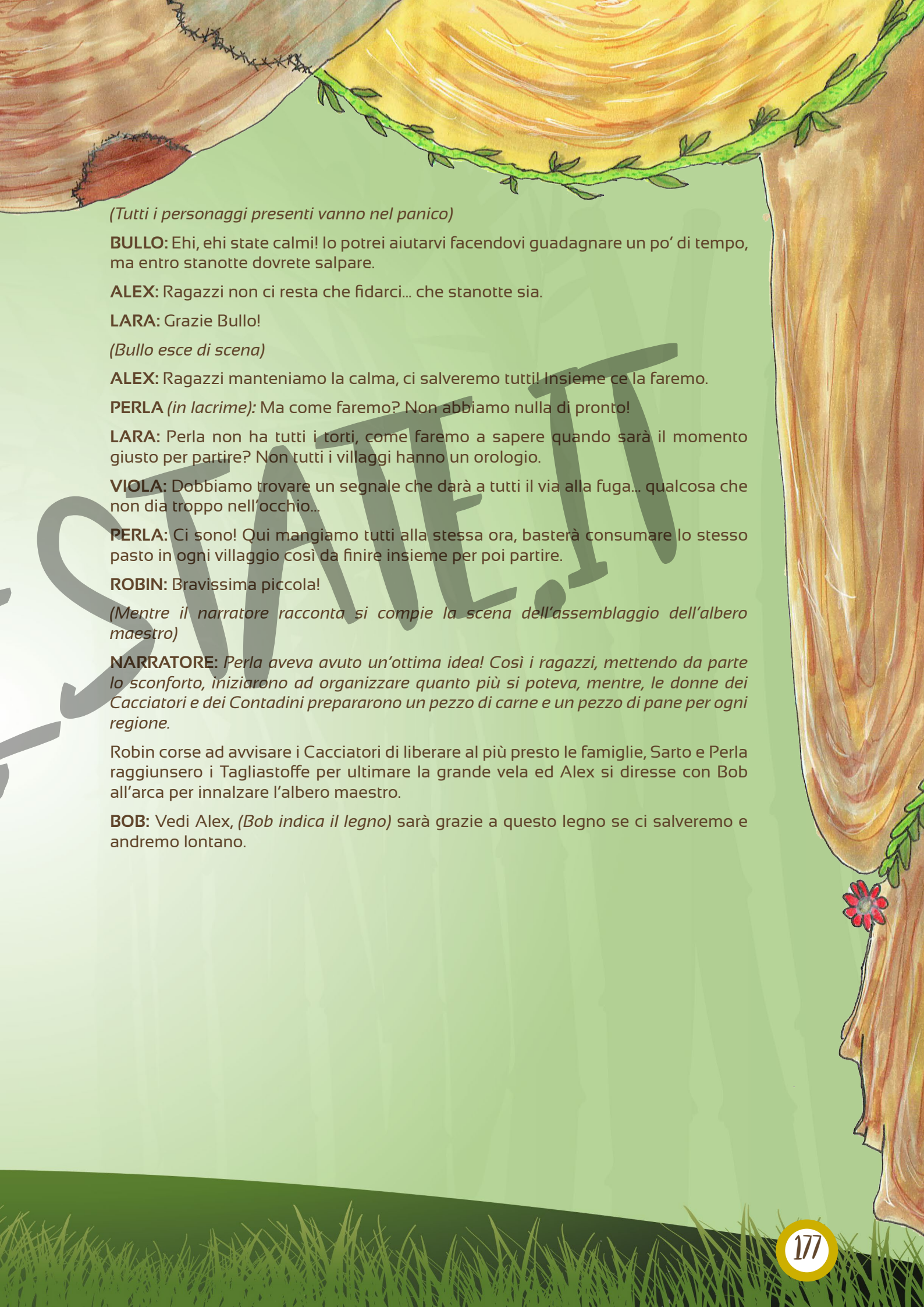
BULLO: No, non avrei mai potuto! Come ti ho già detto, Sicla mi minacciò; se non avessi lavorato con lei avrebbe fatto del male alla mia famiglia. Da quel giorno, non li ho mai più visti né avuto loro notizie. Poi finalmente sei arrivato tu, hai avuto quel coraggio che a me è mancato, quella determinazione che oggi sta per cambiare la storia di quest'isola e dare una nuova speranza a quanti, ormai da anni, sono imprigionati qui.

ALEX: È terribile questa storia, mi dispiace molto.

(Entrano in scena tutti gli altri lentamente)

BULLO: Ecco, finalmente ci siete tutti. Ho una cosa importante da dirvi, il vostro piano potrebbe fallire: Sicla inizia a sospettare qualcosa, dovete far presto e partire stasera, non avete più tempo.

NARRATORE: La notizia di Bullo scatenò il panico, i ragazzi non sapevano più cosa fare.



(Tutti i personaggi presenti vanno nel panico)

BULLO: Ehi, ehi state calmi! lo potrei aiutarvi facendovi guadagnare un po' di tempo, ma entro stanotte dovrete salpare.

ALEX: Ragazzi non ci resta che fidarci... che stanotte sia.

LARA: Grazie Bullo!

(Bullo esce di scena)

ALEX: Ragazzi manteniamo la calma, ci salveremo tutti! Insieme ce la faremo.

PERLA *(in lacrime)*: Ma come faremo? Non abbiamo nulla di pronto!

LARA: Perla non ha tutti i torti, come faremo a sapere quando sarà il momento giusto per partire? Non tutti i villaggi hanno un orologio.

VIOLA: Dobbiamo trovare un segnale che darà a tutti il via alla fuga... qualcosa che non dia troppo nell'occhio...

PERLA: Ci sono! Qui mangiamo tutti alla stessa ora, basterà consumare lo stesso pasto in ogni villaggio così da finire insieme per poi partire.

ROBIN: Bravissima piccola!

(Mentre il narratore racconta si compie la scena dell'assemblaggio dell'albero maestro)

NARRATORE: Perla aveva avuto un'ottima idea! Così i ragazzi, mettendo da parte lo sconforto, iniziarono ad organizzare quanto più si poteva, mentre, le donne dei Cacciatori e dei Contadini prepararono un pezzo di carne e un pezzo di pane per ogni regione.

Robin corse ad avvisare i Cacciatori di liberare al più presto le famiglie, Sarto e Perla raggiunsero i Tagliastoffe per ultimare la grande vela ed Alex si diresse con Bob all'arca per innalzare l'albero maestro.

BOB: Vedi Alex, *(Bob indica il legno)* sarà grazie a questo legno se ci salveremo e andremo lontano.

15 - Salvi Tutti!

In scena: Bullo, Alex, Viola, Robin, Lara, Sicla, guardie, Laila, Sasà, Chiudilbecco.

Non può mancare:

- teli blu e/o azzurri per simulare il mare;
- vela e remi;
- casse con provviste.

(Mentre il narratore parla si compie la scena)

NARRATORE: Il piano, attuata qualche piccola rinuncia, stava per realizzarsi: i Tagliastoffe e i Carpentieri, guidati da Sarto e Bob, misero la grande vela arancione all'arca, Viola e i suoi amici Contadini caricarono tantissime provviste, gli animali pian piano si avviarono alla spiaggia, gli Spaccapietre avevano finito di montare il muro prima che il Sole calasse. I Cacciatori, che avevano perlustrato tutta la zona, avevano notato un luogo non indicato sulla mappa e sospettando che fosse il nascondiglio segreto dove Sicla teneva rinchiusi i loro familiari, decisero di raggiungerlo.

(Tutti i ragazzi in scena con Bullo)

BULLO: Ragazzi, c'è solo una via che ci può portare in quel posto ed è sorvegliata da tre guardie... cercherò di distrarle, ma per farlo mi occorrerà una preda.

ALEX *(porgendogli la sua amica lepre):* È tutta tua amico, ma fa attenzione: lei si fingerà morta e al momento opportuno sarà pronta a scappare.

BULLO: Grazie! Le guardie hanno sempre fame, in questo modo potrò tenerle distratte per un po'. Adesso forza, tutti con me!

(Mentre il narratore parla si compie la scena)

NARRATORE: Bullo, soddisfatto dell'idea che aveva avuto, li condusse al nascondiglio. Alla vista delle prime guardie, così come d'accordo, i ragazzi si appostarono dietro ad una grande siepe.

BULLO: Vado a distrarre le guardie, voi restate qui. Al mio segnale, correte al cancello, intanto cercherò di prendere le chiavi e farvele trovare a terra. Una volta dentro, cercate la terza stanza, lì troverete un'uscita segreta, io vi aspetterò fuori... entrando desterei sospetti, non mi è consentito l'accesso.

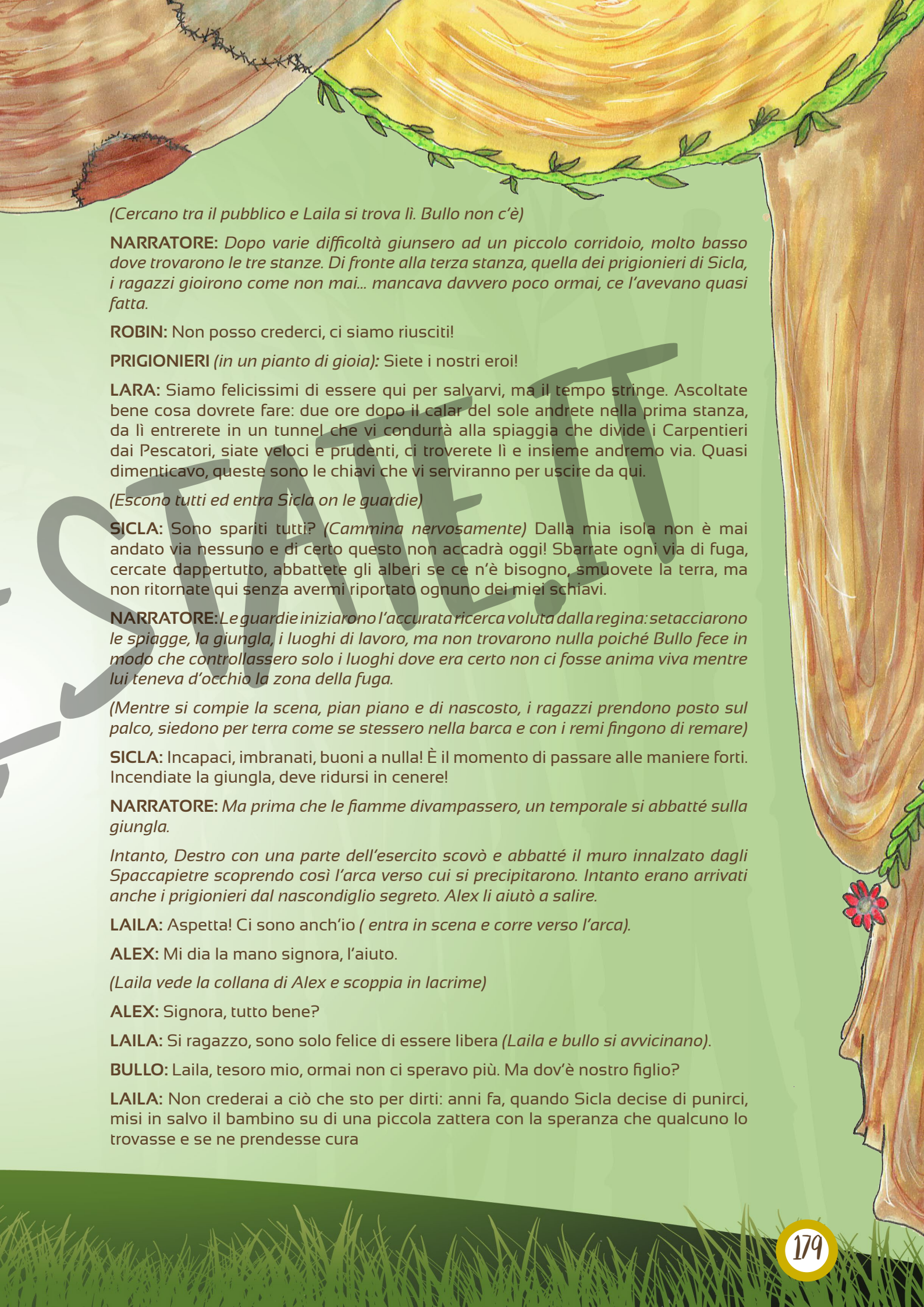
(I ragazzi sono nascosti, Bullo esce di scena, entrano le guardie e poi rientra Bullo che le raggiunge con in mano la lepre)

BULLO: Ehi ragazzi! Guardate cos'ho trovato. Ne basterà solo un'altra e stasera potremmo fare un gran banchetto.

GUARDIE: Ottima idea! Andiamo a cercarla, tu resta qui a sorvegliare.

(Intanto Bullo aveva già lanciato verso il cancello le chiavi che aveva sfilato alla guardia più anziana i ragazzi, dopo il segnale, corsero all'ingresso ed entrarono)

VIOLA: È un vero e proprio labirinto.



(Cercano tra il pubblico e Laila si trova lì. Bullo non c'è)

NARRATORE: *Dopo varie difficoltà giunsero ad un piccolo corridoio, molto basso dove trovarono le tre stanze. Di fronte alla terza stanza, quella dei prigionieri di Sicla, i ragazzi gioirono come non mai... mancava davvero poco ormai, ce l'avevano quasi fatta.*

ROBIN: Non posso crederci, ci siamo riusciti!

PRIGIONIERI *(in un pianto di gioia):* Siete i nostri eroi!

LARA: Siamo felicissimi di essere qui per salvarvi, ma il tempo stringe. Ascoltate bene cosa dovrete fare: due ore dopo il calar del sole andrete nella prima stanza, da lì entrerete in un tunnel che vi condurrà alla spiaggia che divide i Carpentieri dai Pescatori, siate veloci e prudenti, ci troverete lì e insieme andremo via. Quasi dimenticavo, queste sono le chiavi che vi serviranno per uscire da qui.

(Escono tutti ed entra Sicla con le guardie)

SICLA: Sono spariti tutti? *(Cammina nervosamente)* Dalla mia isola non è mai andato via nessuno e di certo questo non accadrà oggi! Sbarrate ogni via di fuga, cercate dappertutto, abbattete gli alberi se ce n'è bisogno, smuovete la terra, ma non ritornate qui senza avermi riportato ognuno dei miei schiavi.

NARRATORE: *Le guardie iniziarono l'accurata ricerca voluta dalla regina: setacciarono le spiagge, la giungla, i luoghi di lavoro, ma non trovarono nulla poiché Bullo fece in modo che controllassero solo i luoghi dove era certo non ci fosse anima viva mentre lui teneva d'occhio la zona della fuga.*

(Mentre si compie la scena, pian piano e di nascosto, i ragazzi prendono posto sul palco, siedono per terra come se stessero nella barca e con i remi fingono di remare)

SICLA: Incapaci, imbranati, buoni a nulla! È il momento di passare alle maniere forti. Incendiate la giungla, deve ridursi in cenere!

NARRATORE: *Ma prima che le fiamme divampassero, un temporale si abbatté sulla giungla.*

Intanto, Destro con una parte dell'esercito scovò e abbatté il muro innalzato dagli Spaccapietre scoprendo così l'arca verso cui si precipitarono. Intanto erano arrivati anche i prigionieri dal nascondiglio segreto. Alex li aiutò a salire.

LAILA: Aspetta! Ci sono anch'io *(entra in scena e corre verso l'arca).*

ALEX: Mi dia la mano signora, l'aiuto.

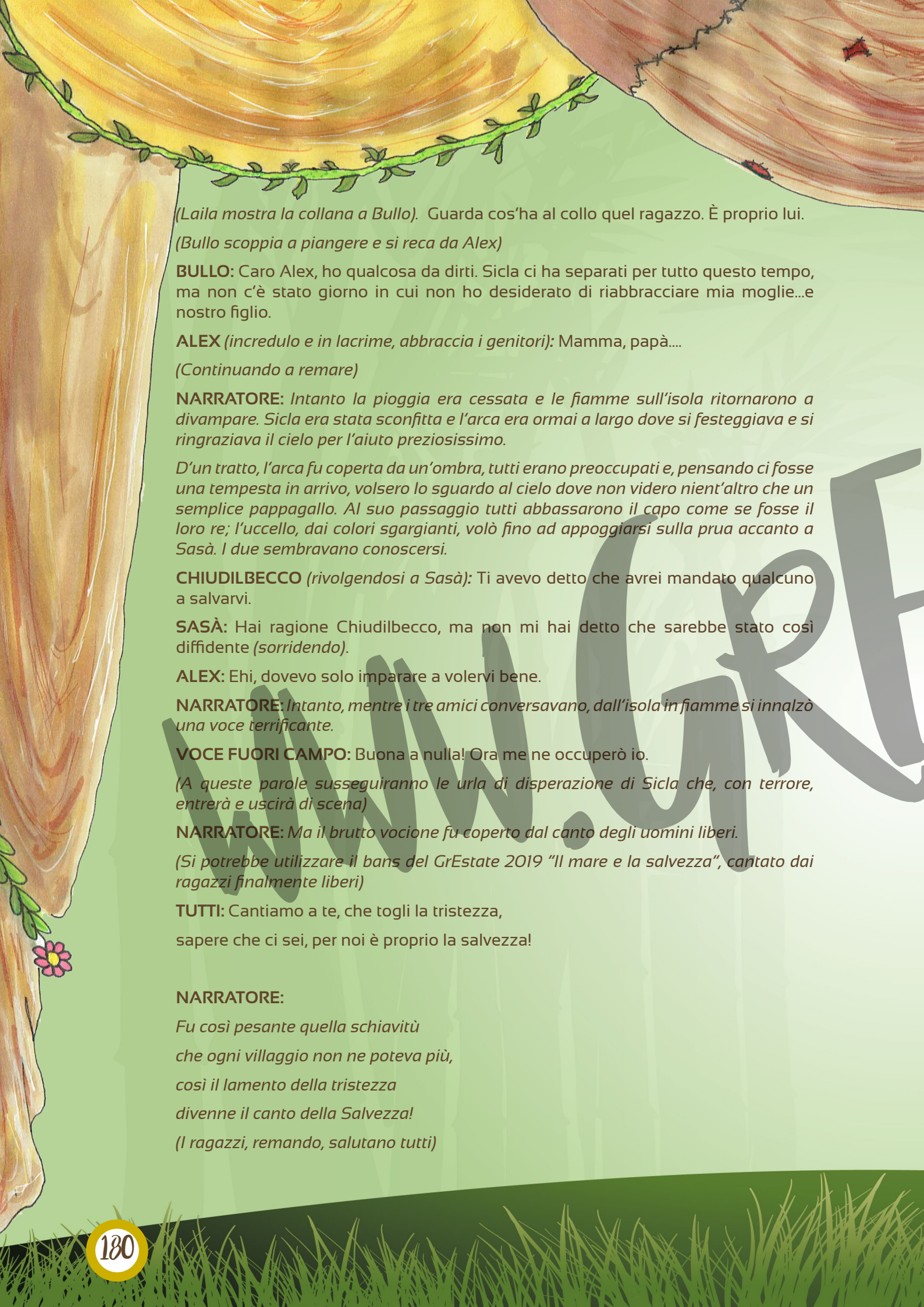
(Laila vede la collana di Alex e scoppia in lacrime)

ALEX: Signora, tutto bene?

LAILA: Sì ragazzo, sono solo felice di essere libera *(Laila e bullo si avvicinano).*

BULLO: Laila, tesoro mio, ormai non ci speravo più. Ma dov'è nostro figlio?

LAILA: Non crederai a ciò che sto per dirti: anni fa, quando Sicla decise di punirci, misi in salvo il bambino su di una piccola zattera con la speranza che qualcuno lo trovasse e se ne prendesse cura



(Laila mostra la collana a Bullo). Guarda cos'ha al collo quel ragazzo. È proprio lui.

(Bullo scoppia a piangere e si reca da Alex)

BULLO: Caro Alex, ho qualcosa da dirti. Sicla ci ha separati per tutto questo tempo, ma non c'è stato giorno in cui non ho desiderato di riabbracciare mia moglie...e nostro figlio.

ALEX *(incredulo e in lacrime, abbraccia i genitori):* Mamma, papà....

(Continuando a remare)

NARRATORE: Intanto la pioggia era cessata e le fiamme sull'isola ritornarono a divampare. Sicla era stata sconfitta e l'arca era ormai a largo dove si festeggiava e si ringraziava il cielo per l'aiuto preziosissimo.

D'un tratto, l'arca fu coperta da un'ombra, tutti erano preoccupati e, pensando ci fosse una tempesta in arrivo, volsero lo sguardo al cielo dove non videro nient'altro che un semplice pappagallo. Al suo passaggio tutti abbassarono il capo come se fosse il loro re; l'uccello, dai colori sgargianti, volò fino ad appoggiarsi sulla prua accanto a Sasà. I due sembravano conoscersi.

CHIUDILBECCO *(rivolgendosi a Sasà):* Ti avevo detto che avrei mandato qualcuno a salvarvi.

SASÀ: Hai ragione Chiudilbecco, ma non mi hai detto che sarebbe stato così diffidente *(sorridendo)*.

ALEX: Ehi, dovevo solo imparare a volervi bene.

NARRATORE: Intanto, mentre i tre amici conversavano, dall'isola in fiamme si innalzò una voce terrificante.

VOCE FUORI CAMPO: Buona a nulla! Ora me ne occuperò io.

(A queste parole susseguiranno le urla di disperazione di Sicla che, con terrore, entrerà e uscirà di scena)

NARRATORE: Ma il brutto vocione fu coperto dal canto degli uomini liberi.

(Si potrebbe utilizzare il bans del GrEstate 2019 "Il mare e la salvezza", cantato dai ragazzi finalmente liberi)

TUTTI: Cantiamo a te, che togli la tristezza,
sapere che ci sei, per noi è proprio la salvezza!

NARRATORE:

*Fu così pesante quella schiavitù
che ogni villaggio non ne poteva più,
così il lamento della tristezza
divenne il canto della Salvezza!
(I ragazzi, remando, salutano tutti)*

START
GRAN
FINALE

CELEBRAZIONE

RINGRAZIAMENTO PER LA SALVEZZA

COLLETTA

O Dio, fonte di ogni bene,
principio del nostro essere e del nostro agire,
fa' che riconosciamo i benefici della tua paternità
e ti amiamo con tutto il cuore e con tutte le forze.
Per il nostro Signore Gesù Cristo, tuo Figlio, che è Dio,
e vive e regna con te, nell'unità dello Spirito Santo,
per tutti i secoli dei secoli.

LITURGIA DELLA PAROLA

Prima Lettura: Es 14, 15-30

Salmo 107 (106), 1-9

rit. Rendete grazie al Signore perchè il suo amore è per sempre.

Vangelo: Lc 19, 1-10

SULLE OFFERTE

Accogli, Signore, questo sacrificio,
che ti offriamo in rendimento di grazie per i tuoi benefici
e fa' che al dono della tua benevolenza
corrisponda l'impegno generoso della nostra vita
a servizio della tua gloria.
Per Cristo nostro Signore.

PREFAZIO *La creazione loda il Signore*

V. Il Signore sia con voi.

R. E con il tuo spirito.

V. In alto i nostri cuori.

R. Sono rivolti al Signore.

V. Rendiamo grazie al Signore, nostro Dio.

R. È cosa buona e giusta.

EUCARISTICA

È veramente giusto
renderti grazie,
Signore, Padre santo,
Dio dell'alleanza e della pace.

Tu hai chiamato e fatto uscire Abramo dalla sua terra,
per costituirlo padre di tutte le genti.
Hai suscitato Mosè, per liberare il tuo popolo
e guidarlo alla terra promessa.

Nella pienezza dei tempi
hai mandato il tuo Figlio,
ospite e pellegrino in mezzo a noi,
per redimerci dal peccato e dalla morte;
e hai donato il tuo Spirito,
per fare di tutte le nazioni un solo popolo nuovo
che ha come fine il tuo regno,
come condizione la libertà dei tuoi figli,
come statuto il precetto dell'amore.

Per questi doni della tua benevolenza,
uniti agli angeli e ai santi,
cantiamo con gioia
l'inno della tua lode:
Santo, Santo, Santo...

DOPO LA COMUNIONE

Signore Dio nostro,
che ci hai reso come cibo spirituale
il sacrificio a te offerto in rendimento di grazie,
trasformaci con la potenza e la gioia del tuo Spirito,
perché possiamo servirti con rinnovato entusiasmo,
e sperimentare ancora i tuoi benefici.
Per Cristo nostro Signore.

RICONOS

Equipe GrEstate 2019

"SALVI TUTTI" È STATO REALIZZATO DA:

- **REDAZIONE:** Alessia Fierro, Martina Saviano, Alessandro Sorrentino, don Mik Guasco, Stella Panella, Rosanna Guasco, Mary Palmieri, Francesca Liccardo.

- **GIOCHI:** Alessandro Sorrentino, Fabio Rosano, Emanuele Barbato, Mariateresa Iavarone, Fiorella Citarella, Gabriella Iacono, Francesca Fioretto, Angela Fioretto, Angela Sorgente, Luca Iavarone.

- **LABORATORI:** Giusy Orefice, Michele Avallone, Giovanna Pezzella, Sara Barra, Delia Rosa, Ily Coppetta, Marco Iengo, Grazia Allocatedo, Carmela Cipolletta, Anna Lanzetta,

- **CANTASTORIE:** Rosanna Guasco, Mariafrancesca Guida, Christian Alotti, Gaia Ragucci, Martina Varriale, Raffaele Ascione.

- **MANUALE:** don Mik Guasco, don Luigi Coppola, don Antonio Fiorentino, Biagio De Rosa, Antonio Guida, Danilo De Gaetano, Maria Guasco e Nunzio Arcone.

- **DANZA:** Enza Pezzella, Chiara Iavarone, Giustina Piscopo, Michele Avallone, Sefora Messere, Simona D'Anna.

- **GRAFICA E WEB:** don Mik Guasco, Fabio Mantellino.

CIMENTI!

- **DISEGNO:** Fabio Mantellino, don Mik Guasco.

- **MUSICA:** don Mik Guasco, don Simone Buonocore, Alessandro Maffei.

- **VIDEO:** don Antonio Fiorentino.

- **CORREZIONI E CONTROLLO FINALE:**

Martina Saviano, Alessia Fierro, Rosanna Guasco, Fabio Rosano,
Mary Palmieri, Francesca Liccardo, Carmela Cipolletta, don Mik Guasco.

UN GRAZIE PARTICOLARE A:

- **MUSICISTI:** don Federico Battaglia, don Domenico Vitiello,
don Simone Buonocore, don Mik Guasco, Alessandro Maffei.

- **VOCALIST:** Giusy Orefice, Francesca Liccardo, Francesco Gravante,
Daniele Longobardi, Alessandro Maffei, don Simone Buonocore, don Mik Guasco.

Salvi Tutti sigla grestate 2019

(M. GUASCO)

Ci son giorni che
purtroppo scoprirai,
nonostante sei re
arrivano i guai.
Sono giorni tristi,
son giorni proprio brutti
c'è da sperare
solo in un salvi tutti!

**È SALVI TUTTI, MA CHE GRANDE NOVITÀ
È SALVI TUTTI, CI SIAMO PROPRIO TUTTI
È SALVI TUTTI, CHE GRANDE FESTA SARÀ
TU GRIDA FORTE, CI SIAMO TUTTI!**

Non si va da soli ma sempre in compagnia,
ma io da solo mi salvo e vado via.
Sì, ma è tempo di cambiare così è da farabutti (cosa?)
un eroe fa solo salvi tutti!

**È SALVI TUTTI, MA CHE GRANDE NOVITÀ
È SALVI TUTTI, CI SIAMO PROPRIO TUTTI
È SALVI TUTTI, CHE GRANDE FESTA SARÀ
TU GRIDA FORTE, CI SIAMO TUTTI!**

Ricomincia l'estate e vedrai che bellezza,
il nostro motto sarà: vogliamo la salvezza!
La voce di tutti, le braccia di tutti,
sarà il segnale che ci salveremo tutti!

Chi pensa solo a sé e vive per un salvi me
crede che la sua vita non è anche per te.
C'è chi si crede forte e non lo è neanche un po'
scrivendo su di un muro si salvi chi può.
(Instrumental)

**È SALVI TUTTI, MA CHE GRANDE NOVITÀ
È SALVI TUTTI, CI SIAMO PROPRIO TUTTI
È SALVI TUTTI, CHE GRANDE FESTA SARÀ
TU GRIDA FORTE, CI SIAMO TUTTI! (X2)**

"cantiamo a Te che togli la tristezza, sapere che ci sei per noi è proprio la Salvezza!"



WWW.GRESTATE.IT