

**LIBRETTO EDUCATORI**  
Campo Scuola ACR 29 luglio – 2 Agosto 2013  
Villa settanni, Rutigliano

**29 LUGLIO: LA VITA UN CERCHIO DA TRACCIARE**

**8.15 incontro in chiesa con i ragazzi + preghiera**

**10.30 arrivo + giochi di conoscenza**

**-INDOVINA CHI!**

**-RIPEL TIPEL**

Dopo un veloce giro di nomi, Siamo in cerchio e un educatore comincia il gioco con dire: RIPEL TIPEL VALERIA SENZA TIPEL CHIAMA RIPEL TIPEL(NOME RAGAZZO). Il ragazzo chiamato dirà la stessa filastrocca chiamando un altro ragazzo, purchè non sia suo amico. Quando un ragazzo sbaglia la formula, riceverà una penitenza.

**-ANNUSA ANNUSA**

Ogni ragazzo bendato dovrà riconoscere un compagno ANNUSANDOLO o annusando un oggetto di tale persona. Più l'oggetto puzza, più è divertente.

**11.30 presentazione regole (rafiki e uccello)**

**12.00 divisione in gruppi:** ogni ragazzo riceverà un biglietto dove ci sarà scritto il nome del proprio gruppo(**leoni, tucani, scimmie, iene**) e i ragazzi dovranno riconoscersi e riunirsi imitando i versi dell'animale che gli è stato assegnato.

**Giochi:**

**La fossa dei serpenti**

Gioco da giocare... all'aperto e al chiuso

Regole:

I giocatori sono disposti in cerchio tenendosi per mano e formano la fossa dei serpenti.

Due volontari (i serpenti a sonagli) stanno al centro del cerchio uno distante dall'altro, bendati e ognuno tiene

in mano un barattolo pieno di fagioli o lenticchie o qualsiasi altro oggetto che fa rumore. Uno farà il predatore e l'altro la preda. Il predatore deve rincorrere la preda e può suonare fino a 5 volte, mentre la preda tutte le volte che vuole. I giocatori in cerchio possono muoversi intorno, restringersi o allargarsi, roteare, stando attenti che nessuno dei due serpenti finisca fuori della fossa.

Vince chi... riesce a catturare la preda.

Quando ciò accade si scelgono altri due serpenti e il gioco ricomincia.

**Oggetti in musica**

i ragazzi divisi in squadre dovranno associare una canzone a un oggetto che sta su un tavolo. Vince la squadra

che fa più associazioni (es. "come un pittore" va associato al pennello)

**-SENZA NUVOLE:** nuvoletta disegnata

**-SIGLA LADY OSCAR:** spada

**-SIGLA MILA E SHIRO:** pallone

**-CAMMINA NEL SOLE:** scarpe

**-CERCAVO AMORE:** cuore

**-50 SPECIAL:** vespa

**-DAMMI UNA LAMETTA:** lametta

**-IL CAFFÈ DELLA PEPPINA:** caffè  
**-NON È L'INFERNO:** coda diavolo

**13.00 pranzo**

**14.00 sistemazione camere + relax**

**16.00 storia + riflessione don**

**NARRATORE:** Nella savana, in mezzo alla natura, c'è un posto magnifico, pieno di animali, di alberi di fiori dove tutti gli animali vivono felici. Un luogo dove regna la pace perché chi a capo di tutto questo c'è un re leone molto buono, Mufasa, che regna su quel posto magnifico con sua moglie. La nostra storia comincia in un giorno magnifico, il giorno in cui nasce Simba, figlio di Mufasa ed erede al trono (entrano i personaggi accompagnati dalla musica) Rafiki, il vecchio saggio, accarezza la testa di Simba, poi rompe il frutto sacro e col suo succo bagna la testa del piccolo, poi raccoglie un pugno di polvere e lo spande sul leoncino. ....Eeeeetciù ! Lo starnuto di Simba fa sorridere il leone e la leonessa. Rafiki si sporge sulla rupe dei Re dei re e con un gesto solenne mostra dall'alto il leoncino alla folla degli animali commossi. "Ecco il vostro principe" – annuncia e la folla gioiosa lo acclama. Ma Scar, fratello di Mufasa, per gelosia, non ha partecipato alla cerimonia. Da tempo sognava di diventare re e per questo odia Simba, legittimo erede al trono. Scar è ipocrita e malvagio e farà di tutto per riprendersi ciò che crede suo.....

**ZAZU:** scaaaaaaar!

**SCAR:** (sospira leggermente) Che cosa vuoi ?

**ZAZU:** Sono qui per annunciare l'imminente arrivo di re Mufasa. (si inchina) Così faresti bene a trovare una buona scusa per la tua assenza alla cerimonia questa mattina. E' infuriato come un ippopotamo con l'ernia.

**SCAR:** ooh...sto tremando di paura. (Sulla parola "PAURA" Scar si accovaccia e mostra i denti a Zazu.

**ZAZU** (molto preoccupato) Avanti, Scar, non guardarmi in quel modo... AIUTO!

**MUFASA** (quasi immediatamente, entrando in scena) Scar!

**SCAR:** Mm-hmm?

**MUFASA:** Mollalo! SCAR. (con tono sarcastico) Ma guarda! E' proprio il mio fratellone disceso dall'olimpio per mescolarsi con i comuni mortali!

**MUFASA:** Sarabi ed io non ti abbiamo visto alla presentazione di Simba.

**SCAR** (fingendo stupore) La cerimonia era oggi? Oh, quanto sono mortificato! Deve essermi sfuggito dalla mente. Sai, ero io il primo della fila... finché non è nato quel micio spelacchiato.

**MUFASA** (incontrando lo sguardo di Scar, con tono di rimprovero) Quel "micio spelacchiato" è mio figlio... e il tuo futuro Re.

**SCAR:** Ohh, dovrò perfezionare la riverenza! Scar lo respinge e comincia ad uscire.

**MUFASA** (con tono di ammonizione) Non voltarmi le spalle, Scar.

**SCAR** (guardando indietro) Oh, no, Mufasa. Forse TU non dovresti voltarmi le spalle.

**MUFASA:** Mi stai sfidando ?

**SCAR:** Calma, calma. Non mi sognerei mai di sfidarti. no! ( i due leoni si guardano con tono di sfida e si allontanano)

**NARRATORE:** passano settimane, stagioni, l'erba e i fiori crescono, proprio come il leoncino Simba, che crescendo diventa sempre più curioso e coraggioso. La sua curiosità lo porta anche a disobbedire agli ordini di suo padre. Infatti Simba, a causa di uno sfortunato consiglio di Scar, va alla ricerca del famoso "cimitero degli elefanti" posto pericoloso dove il padre gli aveva espressamente vietato di andarci. Scar l'aveva mandato lì affinché le iene sue alleate potessero ucciderlo, ma per fortuna suo padre arriva in tempo per salvare lui e la sua amica Nala. Le iene scappano e i tre tornano alla rupe dei re. Mufasa è molto arrabbiato con il figlio...

**MUFASA:** Simba, mi hai molto deluso.

**SIMBA:** (con molta calma e tristezza) Lo so.

**MUFASA:**(continuando)Avrebbero potuto ucciderti. Mi hai disobbedito deliberatamente. E, quel che è peggio, hai messo in pericolo Nala!

**SIMBA:**(sul punto di piangere) Stavo soltanto cercando di essere coraggioso, come te.

**MUFASA:**Ma io sono coraggioso solo quando devo esserlo. Simba... essere coraggiosi non significa andare in cerca di guai.

**SIMBA:**Ma tu non hai paura di niente.

**MUFASA:**si che ho paura!Oggi ho avuto paura di perderti

**SIMBA** Oh. (con lo sguardo che si illumina leggermente)Allora anche i re hanno paura, huh?

**MUFASA**(annuendo)Mm-hmm. Vedi simba, essere re vuol dire avere grandi responsabilità. Nella vita bisogna capire che cosa è giusto e di cosa è sbagliato e allontanare le cose sbagliate!

**SIMBA**(sussurrando con tono da complotto)Ma sai una cosa?

**MUFASA:**Che cosa?

**SIMBA:**Credo che le iene oggi abbiano avuto una paurissima!

**MUFASA:**(ride)Perchè nessuno può permettersi di sfidare tuo padre. Vieni qua, piccolo..

**SIMBA:**Oh no, no... Aaagh! Errrghh!(i 2 giocano e scherzano)

**SIMBA:**Siamo amici, vero?

**MUFASA:**(ride)Certo.

**SIMBA:**E staremo sempre insieme, vero?

**MUFASA:** Simba... lascia che ti dica una cosa che mio padre disse a me... Guarda le stelle. I grandi Re del passato ci guardano da quelle stelle. Fanno parte anche loro del grande cerchio della vita!

**SIMBA:**(con soggezione)Veramente?

**MUFASA** :Sì...perciò, quando ti senti solo, ricorda che quei Re saranno sempre lì per guidarti...e ci sarò anch'io.

**NARRATORE:** I 2 si allontanano ridendo, sembra che vada tutto bene, ma i piani di Scar per salire al potere sono ancora in agguato...

**16.30 gruppo studio:** ogni ragazzo con uno zaino in mano dovrà attraversare un percorso dove a ogni tappa dovrà mettere nello zaino cose pesanti come delle pietre. Nel frattempo ci saranno tanti oggetti per terra e gli verrà chiesto quali oggetti gli servirebbero per fare un viaggio. Ovviamente più vanno avanti più il peso diventerà eccessivo e verrà chiesto loro di lasciare a terra qualche oggetto che hanno precedentemente scelto. Il gioco finisce quando tutti fanno il percorso.

**RIFLESSIONE:**il viaggio non è altro che la nostra vita. Molto spesso ci capita che il peso che lasciamo andare via le cose importanti della vita( fede, famiglia, amici ecc..) portandoci dietro solo le cose futili. È importante far comprendere ai ragazzi quali siano le cose importanti per la vita di un vero cristiano e far capire loro che devono lasciare via le cose che in realtà non ci servono. Alla fine della riflessione si leggerà la storia di **BENNY E SALVO**, due ragazzi apparentemente simili ma diversi: uno vivrà la propria vita con la fede e circondandosi sempre di amici. L'altro penserà solo a se stesso fino a rimanere completamente solo.

#### **VITE PARALLELE**

Benny e Salvo, due amici che vivono in una grande città.

Benny ha vissuto un'infanzia piena di richieste soddisfatte tanto da crescere arrogante e poco disponibile verso gli altri, tratta male i suoi amici e li considera inferiori.

Diventato grande, è talmente pieno di sé che pensa di non aver bisogno di nessuno, neppure di Dio e di riuscire a realizzare le sue aspirazioni da solo.

Salvo invece è un ragazzo intelligente, come Benny, ma più sensibile e modesto. Anche lui ha tante aspirazioni ma è stato abituato a pensare che per realizzarle serve l'aiuto di Dio, degli amici e di chi gli vuole bene.

Passano gli anni e Benny fa una luminosissima carriera, diventa Direttore Generale di una grande Società: guadagna molto, ma il suo comportamento, sempre così altezioso, non lo fa amare da nessuno neanche dai suoi collaboratori, che sono trattati da lui in maniera pessima. Si sente

talmente importante ed è convinto che nulla possa far cambiare la sua situazione. E' all'ultimo piano di un grattacielo.

Anche Salvo ha realizzato le sue aspirazioni. Ha una fiorente Azienda e diversamente da Benny ha i piedi ben piantati per terra. Ha capito che per arrivare bisogna contare sulla collaborazione di tutti, ma soprattutto sull'aiuto di Dio. E' stimato dai suoi dipendenti e condivide con loro il buon andamento dell'azienda. E' al primo piano di un grattacielo.

Vedete entrambi percorrono strade diverse e parallele, però a un certo punto, causa una grave crisi economica, si trovano in difficoltà.

Come pensate che Benny e Salvo affrontino e risolvano le loro difficoltà? Sentire le opinioni dei ragazzi e continuare a leggere il racconto.

I due ragazzi reagiscono in maniera differente.

Benny ,Non essendosi comportato bene si trova da solo, senza amici e avendo poca Fede non cerca neppure l'aiuto del Signore. Non trova quindi la motivazione per risollevarsi e la sua azienda fallisce miseramente, costringendolo a chiudere.

Salvo invece è più preparato ad affrontare la situazione e aiutato dalla Fede in Dio, dai suoi collaboratori e dagli amici riesce a uscire dalla crisi. Gli insegnamenti avuti nel suo percorso cristiano lo hanno reso forte, tanto da essere in grado di non lasciare solo Benny e di aiutarlo a risollevarsi.

Morale:

Chi più in alto sale e si sente un "super uomo", quando cade si fa molto male e se non modifica il suo atteggiamento e apre il suo cuore a Gesù, difficilmente raddrizza la sua vita.

Mentre chi vive con Fede e altruismo, chiedendo aiuto agli altri riesce a superare le difficoltà che la vita gli presenta e ha la capacità di aiutare chi è in difficoltà.

Alla fine i ragazzi scriveranno su una piccola valigia le cose importanti per la propria vita.( simbolo da lasciare al bastone di rafiki

**17.30 merenda**

**18.00 docce**

**20.00 preghiera:**

**Dal Vangelo secondo Matteo (3,13-17)**

Battesimo di Gesù

[13]In quel tempo Gesù dalla Galilea andò al Giordano da Giovanni per farsi battezzare da lui.

[14]Giovanni però voleva impedirglielo, dicendo: «Io ho bisogno di essere battezzato da te e tu vieni da me?». [15]Ma Gesù gli disse: «Lascia fare per ora, poiché conviene che così adempiamo ogni giustizia». Allora Giovanni acconsentì. [16]Appena battezzato, Gesù uscì dall'acqua: ed ecco, si aprirono i cieli ed egli vide lo Spirito di Dio scendere come una colomba e venire su di lui.

[17]Ed ecco una voce dal cielo che disse: «Questi è il *Figlio mio*

**La lezione della farfalla**

Un uomo trovò il bozzolo di una farfalla. Un giorno apparì una piccola apertura. Si sedette e guardò per diverse ore la farfalla mentre lottava per far passare il suo corpo attraverso quel piccolo buco. Poi sembrò che non facesse più alcun progresso. Appariva come se fosse uscita per il massimo che poteva e non potesse avanzare ulteriormente. Così l'uomo decise di aiutare la farfalla. Prese un paio di forbici e divise in due la parte del bozzolo ancora chiusa. La farfalla uscì facilmente. Ma aveva un corpo gonfio e piccole ali avvizzite. L'uomo continuò a guardare la farfalla, perché si aspettava che, da un momento all'altro, le ali si sarebbero ingrandite ed espanse in modo tale da essere in grado di sorreggere il corpo, che si sarebbe, nel frattempo, sgonfiato. Non successe niente!! Di fatto la farfalla impiegò il resto della sua vita trascinandosi intorno. Non fu mai capace di volare. Ciò che quell'uomo, con il suo gesto di gentilezza e con l'intenzione di aiutare non capiva, era che passare per lo stretto buco del bozzolo era lo sforzo necessario affinché la farfalla potesse trasmettere il fluido del suo corpo alle sue ali, così che essa potesse volare. Era la forma con che Dio la faceva crescere e

sviluppare. A volte, lo sforzo é esattamente ciò di cui abbiamo bisogno nella nostra vita. Se Dio ci permettesse di vivere la nostra esistenza senza incontrare nessun ostacolo, saremmo limitati. Non potremmo essere così forti come siamo. Non potremmo mai volare. Non potremmo mai volare!

**Riflessione per il don..**

*Vivi la vita senza paura, essendo te stesso, affronta tutti gli ostacoli e cerca di superarli....ricordandoti che dove non puoi arrivare con le tue forze può arrivare l'amore di chi ti sta intorno.... Abbi il coraggio e l'umiltà di dire: ho bisogno di te!*

“E un bel giorno ti accorgi che esisti...” E che fai parte del “grande cerchio della vita” in cui sei entrato dal momento in cui Dio ti ha pensato, prima ancora che nascessi. Questo ingresso è stato segnato anche da una celebrazione importante, quella del tuo Battesimo, che ti ha “segnato” per la vita. In quel momento sei entrato a far parte di una grande famiglia, la Chiesa, diventando figlio di Dio e fratello di Gesù. Come Mufasa e Sarabi presentano Simba alla loro comunità, impegnandosi a farlo crescere come un re, così anche i tuoi genitori nel giorno del Battesimo ti hanno presentato alla comunità impegnandosi a farti crescere come un cristiano: cioè insegnandoti ad amare Dio e i fratelli.

**GESTO: OGNI RAGAZZO CONSEGNERA' LA VALIGIA**

**PREGHIERA FINALE** *a cori alterni: prima i ragazzi e poi le ragazze*

Camminerò a testa alta.

Sorriderò a tutti.

Conterò le stelle.

Imiterò coloro che amo.

Canterò mentre faccio la doccia.

**TUTTI:** Grazie, Signore della Vita!

Ascolterò un mio professore insopportabile.

Accarezzero un bimbo.

Giocherò con il solo scopo di divertirmi.

**TUTTI:** Grazie, Signore della Vita!

Darò ascolto ad un anziano.

Abolirò la parola “rancore”.

Dirò a mia madre e mio padre “Ti voglio bene”.

Dirò ai miei educatori: “Grazie”.

**TUTTI:** Grazie, Signore della Vita!

Spegnerò la Tv e parlerò di più.

Saluterò il mio vicino di casa. Chiederò aiuto.

Lascero che qualcuno abbia cura di me.

**TUTTI:** Grazie, Signore della Vita!

Mi permetterò di sbagliare.

Accetterò un complimento.

Per oggi non mi preoccuperò.

Canterò una canzone. Manterrò le promesse.

Praticherò il coraggio dei miei doveri quotidiani.

**TUTTI:** Grazie, Signore della Vita!

Per un giorno non dirò “non posso”.

Darò importanza alle piccole cose.

Leggerò un buon libro. Contemplerò la luna.

Odorerò il profumo di un fiore.

Ringrazierò Dio per il sole e per la Vita.

*TUTTI*: Penserò che ogni minuto sono amato da Te, mio Signore!.

## **21.00 CENA**

### **22.00 SERATA: La maledizione della Mummia**

#### **Ambientazione:**

Nel deserto egiziano viene scoperta una grandissima piramide di cui non si era neppure informati dell'esistenza.

Un gruppo di archeologi, entrati nella piramide per esplorare la costruzione, si imbattono in una terribile mummia che vuole uccidere i profanatori della sua tomba.

Per far addormentare la mummia è necessario recuperare i sei diamanti, custoditi dalle sei maggiori divinità egiziane che vivono nella piramide....

Regole:

Le squadre devono riuscire a recuperare i sei diamanti custoditi dalle divinità egiziane per riuscire ad

addormentare la mummia. Questi dei non sono disposti ad aiutare gratuitamente gli umani, ma vogliono

essere ripagati con dei talismani...

Le squadre devono girare nel campo di gioco dove sono stati precedentemente sparpagliati circa 300

talismani (possono essere piccoli bastoncini – tipo quelli del ghiaccio, acquistabili a prezzi bassissimi –

pezzettini di legno o anche ritagli di giornale o di cartoncini).

Dopo aver raccolto un po' di talismani le squadre si mettono alla ricerca delle divinità; esse devono stare

sempre all'erta perché contemporaneamente anche le divinità sono sulle loro tracce e li inseguono.

Gli dei egizi, però, sono particolarmente esigenti e permalosi: ognuno di loro esige una quantità di talismani

differenti e diventa molto irascibile nel caso in cui gli archeologi non possiedono la quantità di talismani

necessari.

Qualora una squadra incontri una divinità e similmente qualora una divinità 'catturi' una squadra si possono

verificare due casi:

1. se la squadra possiede il numero di talismani richiesto dalla divinità, essa consegna il suo diamante.

2. se, invece, la squadra non possiede il numero necessario, la divinità, in preda all'ira, infligge al gruppo una grande penitenza.

#### **DIVINITA' – pene inflitte qualora le squadre non abbiano il n° di talismani richiesto**

**1. OSIRIDE:** spalma sulle labbra dei concorrenti spicchi di aglio (30 bastoncini)

**2. ISIDE:** far annusare i calzini sporchi dell' educatore (18 bastoncini)

**3. AMON RA:** la squadra deve camminare scalza sui ceci (5 bastoncini)

**4. SETH:** un componente deve essere completamente rivestito di carta igienica (12 bastoncini)

**5. BASTET:** farà bere un intruglio particolare( caffè, the, spicchio d'aglio, chi più ne ha, più ne metta!) (8

bastoncini)

**6. ANUBI:** la divinità dipinge con pennarelli indelebili la faccia dei concorrenti, (8 bastoncini)

NOTA BENE

Una stessa divinità può infliggere più volte la punizione alla stessa squadra (se questa ritorna dalla divinità o viene fermata da essa e non possiede il numero di talismani necessari).  
Vince chi... nel minor tempo possibile, riesce a conquistare i sei diamanti e portarli alla mummia.

### 30 LUGLIO: HAKUNA MATATA

#### 7.30 sveglia

#### 8.00 risveglio muscolare

#### 8.30 preghiera + colazione

Dal Vangelo di Matteo 4,1-11:

In quel tempo, Gesù fu condotto dallo Spirito nel deserto per essere tentato dal diavolo. E dopo aver digiunato quaranta giorni e quaranta notti, ebbe fame. Il tentatore, allora, gli si accostò e gli disse: "Se sei Figlio di Dio, di' che questi sassi diventino pane". Ma egli rispose: "Non di solo pane vivrà l'uomo, ma di ogni parola che esce dalla bocca di Dio". Allora il diavolo lo condusse con sé nella città santa, lo depose sul pinnacolo del tempio, e gli disse: "Se sei Figlio di Dio, gettati giù, poichè sta scritto: # Ai suoi angeli darà ordini a tuo riguardo, ed essi ti sorreggeranno con le loro mani, perchè non abbia ad urtare contro un sasso il tuo piede #". Gesù gli rispose: "Sta scritto anche: # Non tentare il Signore Dio tuo #". Di nuovo il diavolo lo condusse con se sopra un monte altissimo e gli mostrò tutti i regni del mondo con la loro gloria, e gli disse: "Tutte queste cose io ti darò, se prostrandoti, mi adorerai". Ma Gesù gli rispose: "Vattene, satana! Sta scritto: # Adora il Signore Dio tuo e a lui solo rendi culto #". Allora il diavolo lo lasciò ed ecco gli angeli gli si accostarono e lo servivano).

**9.00 pulizie:** ogni ragazzo decide se partecipare all'attività mattutina assegnata alla propria squadra. L'attività non deve superare di 20/30 min il tempo impiegato solitamente per ogni attività. Quest'attività è volta a testare la responsabilità di ciascun ragazzo.

#### 9.30 scenetta

**NARRATORE:** scar è sempre più motivato a raggiungere i suoi scopi e dopo il primo tentativo andato male, escogita un nuovo piano, ancora più crudele, per uccidere il leone. Simba si trova in una valle deserta a giocare. Scar l'aveva mandato lì dicendogli che suo padre l'avrebbe raggiunto al più presto con una sorpresa divertente. Ma il povero leoncino è vittima di una trappola: una mandria impazzita di centinaia di gnu corrono verso Simba e il povero leoncino comincia a fuggire spaventato per cercare di salvarsi. Nel frattempo scar, va a chiamare Mufasa dicendogli di andare a salvare il figlio. I due leoni arrivano alle sporgenze più basse della gola e vedono Simba, arrampicato ad un albero traballante in balia della mandria. Mufasa va a finire tra la mandria in fuga e corre insieme alla fine all'albero. l'albero di Simba cede, facendo cadere il cucciolo, ma Mufasa si rialza in tempo per afferrarlo.. Salta sulla sporgenza di una roccia vicina e mette giù Simba, ma è subito colpito da un animale ed è trascinato via dalla mandria in fuga. Simba guarda con orrore perchè non riesce a trovare il padre nella massa di gnu che girano vorticosamente sotto di lui.

All'ultimo momento, Mufasa salta fuori dalla mandria e comincia ad arrampicarsi con grande difficoltà su per il pendio della roccia. Fuori dalla visuale di Simba, Mufasa raggiunge un punto proprio sotto una sporgenza su cui non può arrampicarsi perché è troppo ripida. I suoi artigli stanno raschiando e le zampe posteriori non hanno trazione. Scar è sopra di lui, sulla sporgenza, Scar guarda giù con disprezzo, e poi improvvisamente blocca le zampe anteriori di Mufasa con gli artigli allungati. Mufasa guarda con orrore il fratello, che dopo qualche secondo lo fa cadere .La mandria passa. Simba si avvicina al corpo inerme del padre cercando di svegliarlo senza risultati. Cerca aiuto ma l'unico a sentirlo è scar...

**SCAR:** simba, che cosa hai fatto?

**SIMBA:** io non ho fatto niente!

**SCAR:** invece è colpa tua! Che cosa dirà tua madre! Devi scappare simba...scappa perché nessuno potrà guardarti negli occhi dopo quello che hai fatto!

**NARRATORE:** Simba scappa via piangendo mentre Scar va alla rupe dei re dicendo che che simba e mufasa sono morti e che l'unico che può regnare è lui...scar ha finalmente raggiunto i suoi scopi, diventando re mentre il povero leoncino rimane tutto solo senza sapere cosa fare, né dove andare...

**PUMBA:** Hey, Timon. vieni a dare un'occhiata. Credo che sia ancora vivo.

**TIMON:** Allora, vediamo che cosa abbiamo qui! Cribbio, è un leone! Scappa, Pumbaa! Presto!

**PUMBA:** Hey, Timon. Non vedi che è solo un cucciolo? Guardalo. E' così carino, e tutto solo! Possiamo tenerlo?

**TIMON:** Pumbaa, ma sei impazzito? Stiamo parlando di un leone. I leoni mangiano quelli come noi.

**PUMBA:** Ma è così piccolo.

**TIMON:** Ma diventerà grande.

**PUMBAA:** Forse starà dalla nostra parte.

**TIMON:** A-huh! Questa è la cosa più stupida che abbia mai sentito. Forse starà... Hey, ci sono! E se lui stesse dalla nostra parte? Sai, non mi dispiacerebbe affatto avere un leone come amico.

**PUMBAA:** Allora, lo teniamo?

**TIMON:** Senza dubbio. Cavoli, sto cuocendo. Andiamo via di qui e cerchiamo un po' d'ombra. (Pumbaa parte al trotto con Timon sulla schiena e Simba tra le zampe. lo portano vicino a una pozza d'acqua e lo svegliano)

**TIMON:** Stai bene, piccolo?

**SIMBA:** Credo di sì.

**PUMBA:** Ti credevamo morto.

**TIMON:** lo ti ho salvato.

**SIMBA:** (con tono debole) Grazie dell'aiuto.

**TIMON:** Hey, dove stai andando?

**SIMBA:** Da nessuna parte.

**TIMON:** (guardando Simba e parlando a Pumbaa) Ehi, è proprio nero.

**PUMBAA:** A me sembra marrone chiaro.

**TIMON:** No, no, no, no. intendevo dire depresso.

**PUMBAA:** Oh.

**TIMON:** Allora, da dove vieni...?

**SIMBA:** Che importa? Visto che non posso tornarci.

**PUMBA:** Che cosa hai fatto, piccolo?

**SIMBA:** Una cosa terribile. Ma non voglio parlarne.

**PUMBA:** Possiamo fare niente per te?

**SIMBA:** Solo se poteste cambiare il passato.

**PUMBA:** Devi sempre lasciare il passato dietro di te". Senti, ragazzo. Le cose brutte accadono, e tu non puoi farci niente, giusto?

**SIMBA:** Giusto. (ARRIVANO ALLA CASA DI TIMON E PUMBAA)

**TIMON:** Intanto....Benvenuto nella nostra umile casa!

**SIMBA:** Voi vivete qui?

**TIMON:** Noi viviamo dove vogliamo.

**PUMBAA:** Già. Casa è dovunque fai riposare il posteriore. Heh!

**SIMBA:** E' un posto bellissimo.

**PUMBAA:** (con un forte rutto) Ho fame.

**SIMBA:** Io ho così fame che potrei mangiare una zebra intera.

**TIMON:** Eeehhah. Temo che la zebra sia terminata.

**SIMBA:** Avete dell'antilope?



**TIMON:**Niente. Senti, piccolo; se vivrai con noi, dovrai mangiare come noi. Hey, questo sembra un

ottimo posto per racimolare un po' di cibo.

(Timon si è fermato di fronte ad un ceppo d'albero. Pumbaa lo sradica con il naso, scoprendo molti insetti. Timon ne tira su uno.)

**SIMBA:**Eeew. Che cos'è?

**TIMON:**Una larva. A te che cosa sembra?

**SIMBA:**Eeew. Che schifo.

**TIMON:**Credi a me, ragazzo, questa è vita. Nessuna regola. Nessuna responsabilità. E, la cosa migliore...nessuna preoccupazione.Ripeti con me:Hakuna Matata.

**SIMBA:**Che cosa?

**PUMBA:**Ha-ku-na Ma-ta-ta. Significa "Non ci pensare" !

**SIMBA:**Hakuna Matata?

**TIMON:** E' il nostro motto!

**PUMBA:**Sai, ragazzo, due magiche parole contro tutti i tuoi problemi !

**TIMON:**Esatto!

(simba si rallegra e comincia a cantare hakuna matata con i suoi nuovi amici)

**10.00 Percorso ad ostacoli con trampoli:** ogni squadra si affronta in un percorso ad ostacoli mettendo in campo un partecipante alla volta. I partecipanti camminano su dei trampoli realizzati con un barattolo, o altro materiale simile, e delle corde. Vince la squadra che completa il percorso in minor tempo. Gli educatori devono tentare i ragazzi con ogni mezzo per testare la loro responsabilità in squadra (es. con bibite o cibo).

**Caccia al tesoro:** ogni bambino deve indipendentemente trovare 10 pietre segnate con colore rosso. Ad alcuni bambini verrà detto dove trovarle. Si sperimenterà così il grado di responsabilità e di onestà nella competizione dei bambini. Vince la squadra che raccoglie più pietre.

## 11.00 GRUPPO STUDIO

### Dal Vangelo di Matteo 4,1-11:

In quel tempo, Gesù fu condotto dallo Spirito nel deserto per essere tentato dal diavolo. E dopo aver digiunato quaranta giorni e quaranta notti, ebbe fame. Il tentatore, allora, gli si accostò e gli disse: "Se sei Figlio di Dio, di' che questi sassi diventino pane". Ma egli rispose: "Non di solo pane vivrà l'uomo, ma di ogni parola che esce dalla bocca di Dio". Allora il diavolo lo condusse con sé nella città santa, lo depose sul pinnacolo del tempio, e gli disse: "Se sei Figlio di Dio, gettati giù, poichè sta scritto: # Ai suoi angeli darà ordini a tuo riguardo, ed essi ti sorreggeranno con le loro mani, perchè non abbia ad urtare contro un sasso il tuo piede #". Gesù gli rispose: "Sta scritto anche: # Non tentare il Signore Dio tuo #". Di nuovo il diavolo lo condusse con sé sopra un monte altissimo e gli mostrò tutti i regni del mondo con la loro gloria, e gli disse: "Tutte queste cose io ti darò, se prostrandoti, mi adorerai". Ma Gesù gli rispose: "Vattene, satana! Sta scritto: # Adora il Signore Dio tuo e a lui solo rendi culto #". Allora il diavolo lo lasciò ed ecco gli angeli gli si accostarono e lo servivano). PAROLA DEL SIGNORE.

1. Quale significato ha il deserto?  
Riporta l'uomo alla sua condizione essenziale, eliminando ciò che in lui è superfluo. Infatti l'uomo nel deserto è alla ricerca di acqua, cibo ma soprattutto di una strada giusta, che lo riporta a casa.
2. Chi è il diavolo? In cosa si manifesta?  
E' colui che divide l'uomo da Dio e può manifestarsi in tutto ciò che ci allontana da Dio.
3. Prima tentazione: il diavolo cerca di tentare Gesù, sfinito fisicamente, dopo 40 giorni di digiuno.

Gesù riconosce la tentazione rispondendo : "Non di solo pane vivrà l'uomo, ma di ogni parola che esce dalla bocca di Dio!". Spesso siamo portati a soddisfare necessità momentanee e trascuriamo il nostro spirito.

4. Seconda tentazione: il Diavolo sprona Gesù ad ostentare la sua natura divina e i suoi "poteri" affinché il mondo, vista la sua essenza divina, lo adori. Spesso adoriamo chi ci affascina: uomini dello spettacolo, calciatori, cantanti, perché abbiamo bisogno di idoli.
5. Terza tentazione: il Diavolo offre a Gesù tutti i regni del mondo a condizione che egli si prostri ai suoi piedi. Gesù risponde: "Vattene, satana! Sta scritto: Adora il Signore Dio tuo e a lui solo rendi culto". Questo deve essere d'esempio a tutti coloro che per potere, sete di denaro, carriera, si prostrano ai piedi di gente priva di etica.

#### **RIFLESSIONE SCENETTA E ATTIVITA'**

- Cos'è Hakuna Matata?
- Vantaggi.
- Liberandoci da ogni responsabilità, ci rende più liberi?
- Hakuna Matata è costruttivo per me e per chi mi è intorno?
- Confronto Simba (riferimento alla scenetta mattutina) e Gesù nel deserto (riferimento al vangelo mattutino).
- Riflettere sull'attività "Caccia al tesoro". Perché i ragazzi hanno deciso di seguire il consiglio dell'educatore? Cosa ha spinto invece gli altri ragazzi alla competizione?

**13.00 pranzo**

**14.00/16.00 giochi post pranzo**

#### **16.00 Scenetta**

**NARRATORE:** simba cresce diventando grande e forte. Vive senza pensieri con i suoi amici, mangiando, ridendo e dormendo tutto il giorno senza nessuna responsabilità. Ma il passato purtroppo non si può cambiare.... (Nella giungla. Si sente un enorme rutto che riecheggia. Timon, Pumbaa e Simba sono stesi sulla schiena e guardano le stelle.)

**SIMBA:** Cavoli, quant'ho mangiato.

**PUMBAA:** Anch'io. Ho mangiato come un maiale.

**SIMBA:** Pumba... tu sei un maiale!

**PUMBA:** Oh. Giusto. Timon?

**TIMON:** Sì?

**PUMBA:** Sai cosa sono quei lumicini lassù?

**TIMON:** Sono lucciole. Lucciole che...uh... sono rimaste attaccate a quella enorme...cosa... nero bluastra.

**PUMBAA:** Oh, davvero. Io ho sempre pensato che fossero masse gassose che bruciano a miliardi di chilometri di distanza.

**TIMON:** Pumbaa, tutto quello che pensi lo trasformi in gas?!

**PUMBAA:** Simba, tu che cosa pensi?

**SIMBA:** Beh, una volta qualcuno mi ha detto che i grandi Re del passato ci guardano e ci proteggono da lassù.

**PUMBA:** Veramente?

**TIMON:** Vuoi dire che un mucchio di salme reali ci sta guardando? (timon e pumbaa ridono)  
Ma chi ti ha raccontato una cosa simile? Quale babbeo se l'è inventata?

**SIMBA:** Già. E' una scemenza, vero? Già.

**TIMON:** Ah, mi fai morire, Simba.

(Simba guarda di nuovo le stelle, poi lentamente si alza ed esce )

**TIMON:** Ho detto qualcosa che non va?

(la scena cambia, si trovano timon e pumbaa a cercare qualcosa da mangiare e c'è un leone in agguato, i due lo trovano e si spaventano e chiamano simba a proteggerli.)

**TIMON:** simbaaaaaa corri a salvarci ( i 2 leoni combattono ma si fermano stupiti...)

**SIMBA:** Nala?

**SIMBA:** Sei proprio tu?

**NALA:** Chi sei?

**SIMBA:** Sono io, Simba.

**NALA:** Simba? (fa una pausa per accertarsi meglio)

**NALA:** Non posso crederci, come... salti fuori?.. E' bello vederti...

**SIMBA:** Aaah! Come... chi... wow... è fantastico... è stupendo vederti...

**TIMON:** Hey, si può sapere che cosa succede?

**SIMBA:** Che ci fai qui?

**NALA:** Come sarebbe a dire "Che cosa ci faccio qui?". Che cosa ci fai TU qui?

**TIMON:** Hey! Si può sapere che cosa succede qui!?!?!

**SIMBA:** Timon, questa è Nala. E' la mia migliore amica!

**TIMON:** Amica?!? Whoa! Whoa. aspettate ragazzi... tempo. Fatemi capire bene. Tu conosci lei. Lei conosce te. Ma lei vuole mangiare lui. E la cosa mi sembra perfettamente normale.... Mi è sfuggito qualcosa?!?

**SIMBA:** Calmati, Timon.

**NALA:** Quando gli altri sapranno che sei stato qui tutto questo tempo! Specialmente tua madre... che ne penserà lei?

**SIMBA:** (frintendendo) Non è necessario che lo sappia. Non deve saperlo nessuno.

**NALA:** Certo che lo devono sapere. Ti credono tutti morto. Scar ci ha detto della tua fuga.

**SIMBA:** Ah, davvero? Bene... Che altro vi ha raccontato?

**NALA:** Ma cosa importa? Sei vivo... e questo significa... che sei il Re!

**TIMON:** Re? Pbbb... bella mia, ho l'impressione che tu abbia preso un granchio!

**PUMBAA:** Re? Vostra Maestà! io mi "inquino" ai vostri piedi.

Dà un bacio rumoroso sulla zampa di Simba.

**SIMBA:** Smettila! io non sono il Re. Forse lo sarei diventato ma... era tanto tempo fa.

**TIMON:** Fatemi capire bene. Tu sei il Re? E non ce l'hai mai detto?

**SIMBA:** Sentite, io sono sempre lo stesso.

**TIMON:** (avidamente entusiasta) Eh sì, ma con il potere!

**NALA:** (con tono di scusa) Volete scusarci per qualche minuto... voi due?

**SIMBA:** Hmm. Ragazzi, fate come ha detto.

**TIMON:** (inorridito, poi rassegnato) Non posso crederci, uno crede di conoscere gli amici...

**NALA:** (con calma) E' come se fossi tornato dall'aldilà. Tu non sai quello che significherà per tutti...

(con un'espressione di dolore)... quello che significa per me.

**SIMBA:** Ehi, non dire così.

**NALA:** Mi sei mancato molto.

**SIMBA:** Anche tu mi sei mancata.

**SIMBA:** Non è un posto magnifico?

**NALA:** E' davvero molto bello. Senti, però io non capisco una cosa. Se per tutto questo tempo tu eri

vivo, perché non sei tornato alla Rupe dei Re?

**SIMBA:** Beh, diciamo che avevo bisogno... di cavarmela da solo. Di vivere la mia vita. E l'ho fatto. E' stato fantastico.

**NALA:** A casa abbiamo bisogno di te.

**SIMBA:** Nessuno ha bisogno di me.

**NALA:** Sai che non è vero! Tu sei il Re.

**SIMBA:** Nala, basta. Te l'ho già detto, non sono io il Re. Scar è il Re.

**NALA:** Simba, lui ha permesso alle iene di impossessarsi delle Terre del Branco.

**SIMBA:** Che cosa?

**NALA:** Ha distrutto ogni cosa. Non c'è più cibo. Né acqua. Simba, se non fai qualcosa moriranno tutti di fame.

**SIMBA:** Non posso tornare.

**NALA:** (con tono più alto) Perché?

**SIMBA:** Non capiresti. Non ha importanza. Hakuna Matata.

**NALA:** (confusa) Che cosa?

**SIMBA:** Hakuna Matata. E' un cosa che ho imparato qui. Vuol dire senza pensieri

**NALA:** ma è una tua responsabilità!

**SIMBA:** E tu allora? Anche tu te ne sei andata.

**NALA:** Sono andata via per cercare aiuto! E ho trovato te. Ma proprio non vuoi capire? Sei la nostra

unica speranza. Ma cosa ti è successo? Non sei il Simba che ricordo.

**SIMBA:** Hai ragione. Non lo sono. Adesso sei soddisfatta?

**NALA:** No, sono solo delusa.

**SIMBA:** Lo sai, mi sembra di risentire mio padre. Si allontana di nuovo.

**NALA:** Bene. magari potrebbe esserti di stimolo.

**SIMBA:** (adirato) Senti, credi di venire qui e dirmi come vivere la mia vita? Non hai idea di quello che ho passato!

**NALA:** Forse ce l'avrei, se me lo dicessi!

**SIMBA:** Lascia perdere!

**NALA:** Va bene!

#### **ATTIVITA'**

Gioco della staffetta: ogni squadra ha un cartone con delle pietre. Ciascun ragazzo deve portare una pietra nel punto stabilito, dove prende un piuma ( o qualcosa che indica la leggerezza) e la riporta al punto di partenza. Al suo arrivo parte un altro ragazzo. Vince la squadra che raccoglie più piume.

#### **16.30 GRUPPO STUDIO:**

- Riflessione attività: il peccato è associato alla pietra che ci porta verso il basso, mentre la piuma simbolo di leggerezza ci porta in alto.
- Rapporto Hakuna matata e confessione: la confessione ci libera dai nostri pesi e ci fa ritornare sulla nostra strada. Ci permette di capire i nostri errori e ci rende migliori.
- Simba ritorna sui suoi passi grazie all'intervento di Nala, anche noi abbiamo bisogno di una guida?
- Ripercorrendo in breve la Passione di Cristo, far emergere Cristo come modello di responsabilità.
- Compiti del cristiano
  - nella famiglia;
  - con gli amici;
  - verso la natura

**IL COMPITO DEL CRISTIANO NELLA FAMIGLIA:** Ogni famiglia cristiana costituisce una Chiesa domestica e in quanto tale deve partecipare attivamente alla vita e alla missione della Chiesa, deve agire secondo carità

**IL COMPITO DEL CRISTIANO NELLA SOCIETA':** I cristiani hanno sempre confessato l'uguaglianza tra gli uomini e le donne e predicato la carità come strumento di amore per arrivare ad essa.

**IL COMPITO DEL CRISTIANO VERSO LA NATURA:** Tutto ciò che ci circonda rientra nel disegno d'amore di Dio, egli infatti ha creato l'universo, il mondo, i fiumi le piante, gli animali e in fine

l'uomo affinché egli potesse godere di queste magnifiche creazioni. La Natura non solo ci offre acqua e cibo ma è il legame tra noi e Dio in quanto è un dono fatto dal Signore.

Attività : i ragazzi scrivono su una pergamena un peccato abituale e ogni gruppo li raccoglie in un sacchetto. Questo sarà consegnato come simbolo della giornata durante la preghiera della sera.

### **17.30 merenda**

### **19.00 docce**

### **20.00 preghiera + cena**

Mentre uscivano, incontrarono un uomo di Cirene, chiamato Simone, e lo costrinsero a portare la sua croce. Giunti al luogo detto Gòlgota, che significa «Luogo del cranio», gli diedero da bere vino mescolato con fiele. Egli lo assaggiò, ma non ne volle bere. Dopo averlo crocifisso, si divisero le sue vesti, tirandole a sorte. Poi, seduti, gli facevano la guardia. Al di sopra del suo capo posero il motivo scritto della sua condanna: «Costui è Gesù, il re dei Giudei».

Insieme a lui vennero crocifissi due ladroni, uno a destra e uno a sinistra.

- Se tu sei Figlio di Dio, scendi dalla croce!

Quelli che passavano di lì lo insultavano, scuotendo il capo e dicendo: «Tu, che distruggi il tempio e in tre giorni lo ricostruisci, salva te stesso, se tu sei Figlio di Dio, e scendi dalla croce!».

Così anche i capi dei sacerdoti, con gli scribi e gli anziani, facendosi beffe di lui dicevano: «Ha salvato altri e non può salvare se stesso! È il re d'Israele; scenda ora dalla croce e crederemo in lui. Ha confidato in Dio; lo liberi lui, ora, se gli vuol bene. Ha detto infatti: "Sono Figlio di Dio"!».

Anche i ladroni crocifissi con lui lo insultavano allo stesso modo.

- Eli, Eli, lemà sabactàni?

A mezzogiorno si fece buio su tutta la terra, fino alle tre del pomeriggio. Verso le tre, Gesù gridò a gran voce: «Eli, Eli, lemà sabactàni?», che significa: «Dio mio, Dio mio, perché mi hai abbandonato?». Udendo questo, alcuni dei presenti dicevano: «Costui chiama Elia». E subito uno di loro corse a prendere una spugna, la inzuppò di aceto, la fissò su una canna e gli dava da bere. Gli altri dicevano: «Lascia! Vediamo se viene Elia a salvarlo!». Ma Gesù di nuovo gridò a gran voce ed emise lo spirito.

### **Salmo 22**

Il Signore è il mio pastore:

non manco di nulla;

2 su pascoli erbosi mi fa riposare,

ad acque tranquille mi conduce.

3 Mi rinfranca, mi guida per il giusto cammino,

per amore del suo nome.

4 Se dovessi camminare in una valle oscura,

non temerei alcun male, perché tu sei con me.

Il tuo bastone e il tuo vincastro

mi danno sicurezza.

5 Davanti a me tu prepari una mensa

sotto gli occhi dei miei nemici;

cospargi di olio il mio capo.

Il mio calice trabocca.

6 Felicità e grazia mi saranno compagne

tutti i giorni della mia vita,

e abiterò nella casa del Signore

per lunghissimi anni.

## 21.00 serata

“ Senza Pensieri??”

Ogni squadra, durante il gruppo studio del pomeriggio, deve inventare una scenetta seguendo il tema assegnatole e dovrà rappresentarla durante la serata.

Tucani: Il perdono

Iene: L'uguaglianza

Leoni: Rispetto della natura

Scimmie: La famiglia

## 31 LUGLIO: IO VALGO

Obiettivo: l'importanza di rimanere sé stessi

### 7.30 Sveglia

### 8.00 Risveglio muscolare

### 8.30 Preghiera del mattino + colazione

Corinzi 12, 12-31

Come infatti il corpo, pur essendo uno, ha molte membra e tutte le membra, pur essendo molte, sono un corpo solo, così anche Cristo. E in realtà noi tutti siamo stati battezzati in un solo Spirito per formare un solo corpo, Giudei o Greci, schiavi o liberi; e tutti ci siamo abbeverati a un solo Spirito. Ora il corpo non risulta di un membro solo, ma di molte membra. Se il piede dicesse: «Poiché io non sono mano, non appartengo al corpo», non per questo non farebbe più parte del corpo. E se l'orecchio dicesse: «Poiché io non sono occhio, non appartengo al corpo», non per questo non farebbe più parte del corpo. Se il corpo fosse tutto occhio, dove sarebbe l'udito? Se fosse tutto udito, dove l'odorato? Ora, invece, Dio ha disposto le membra in modo distinto nel corpo, come egli ha voluto. Se poi tutto fosse un membro solo, dove sarebbe il corpo? Invece molte sono le membra, ma uno solo è il corpo. Non può l'occhio dire alla mano: «Non ho bisogno di te»; né la testa ai piedi: «Non ho bisogno di voi». Anzi quelle membra del corpo che sembrano più deboli sono più necessarie; e quelle parti del corpo che riteniamo meno onorevoli le circondiamo di maggior rispetto, e quelle indecorose sono trattate con maggior decenza, mentre quelle decenti non ne hanno bisogno. Ma Dio ha composto il corpo, conferendo maggior onore a ciò che ne mancava, perché non vi fosse disunione nel corpo, ma anzi le varie membra avessero cura le une delle altre. Quindi se un membro soffre, tutte le membra soffrono insieme; e se un membro è onorato, tutte le membra gioiscono con lui. Ora voi siete corpo di Cristo e sue membra, ciascuno per la sua parte.

Alcuni perciò Dio li ha posti nella Chiesa in primo luogo come apostoli, in secondo luogo come profeti, in terzo luogo come maestri; poi vengono i miracoli, poi i doni di far guarigioni, i doni di assistenza, di governare, delle lingue. Sono forse tutti apostoli? Tutti profeti? Tutti maestri? Tutti operatori di miracoli? Tutti possiedono doni di far guarigioni? Tutti parlano lingue? Tutti le interpretano?

Aspirate ai carismi più grandi! E io vi mostrerò una via migliore di tutte.

**TUTTI:** “Signore, fa che ognuno di noi possa scoprire la propria unicità e avere la forza di apprezzare sé stessi in tutti i momenti della vita, quelli che tu hai riservato per noi. Amen”.

### 9.00 Gruppi servizio

### 10.00 Divisione gruppi studio:

Attività in riferimento al passo del Vangelo della mattina: far riflettere sull'importanza di ogni parte del corpo come insieme del tutto senza della quale è impossibile svolgere una determinata attività → riferimento all'importanza di ognuno di noi come essere autentico e irripetibile.

L'attività inizia con una pesca della situazione da mettere in atto.

SITUAZIONI:

1. giocare a pallavolo senza mani (per 2 persone che si alternano per testare la difficoltà).
2. giocare a calcio senza piedi (uno o due coinvolti, si può stare in ginocchio)
3. sistemare la stanza senza mani (coinvolte 2 persone ogni bambino sceglie l'amico che dovrà accompagnarlo nell'attività)
4. Cercare di esprimere un concetto senza usare le parole

**12.00 Scenetta + riflessione don** (che si rifà al gruppo studio della mattina)

**NARRATORE:** simba sta camminando da solo nel prato e pensa al padre. Ad un tratto sente dei passi...il leone nota che una scimmia lo sta seguendo canticchiando qualcosa di strano ...vedendo che la cosa continua ancora per un po' di tempo, si rivolge verso la scimmia tutto arrabbiato...

**SIMBA:**Avanti, la vuoi smettere?

(Rafiki, ridendo, fa acrobazie sugli alberi)

**RAFIKI:**Non posso smettere. Ho appena cominciato!(ride)

**SIMBA:**Orribile scimmietta. Vuoi smetterla di seguirmi? Ma chi sei?

**RAFIKI:**La domanda è:Chiiii ... sei tu?

**SIMBA:**(stupito, poi sospirando)Credevo di saperlo. Ora non ne più sono tanto sicuro.

**RAFIKI:**Beh, lo lo so chi sei. Shhh. Vieni qui. E' un segreto.

**RAFIKI:**Asante sana!Squash banana!Wewenugu!Mi mi apana!

**SIMBA:**Ora basta. mi vuoi spiegare cosa vuol dire?

**RAFIKI:**Significa che sei tu il babbuino, e io no.

**SIMBA:**(allontanandosi)Io credo... che tu sia un po' confuso.

**RAFIKI:**(di nuovo di fronte a Simba)Sbagliato. Tra noi due non sono io ad essere confuso. Sei tu quello che non sa chi è.

**SIMBA:**(irritato, con tono sarcastico)Oh, e immagino che lo sappia tu!?

**RAFIKI:**Ma certo: sei il figlio di Mufasa!.... Ciao!

(Simba è sorpreso da questa rivelazione)

**SIMBA:**Hey, aspetta!Conoscevi mio padre?

**RAFIKI:**Errore! Io conosco tuo padre.

**SIMBA:**Vorrei non dovertelo dire, ma... lui è morto. Molto tempo fa.

**RAFIKI:**No, sbagliato di nuovo! Ha ha hah! E' vivo! E io te lo farò vedere. Segui il vecchio Rafiki, lui conosce la strada. Dai!

**SIMBA:**Hey, whoa. Aspetta, aspetta.

**RAFIKI:**Avanti, dai.

**SIMBA:**Vuoi rallentare?

**RAFIKI:**fermo! Vieni qui a guardare.

(Simba con calma ed attenzione si fa strada a fatica. Guarda oltre il margine e vede il suo riflesso in una pozza dell'acqua.)

**SIMBA:**(con un sospiro di delusione)Quello non è mio padre. E' solo il mio riflesso.

**RAFIKI:**Noo. Guarda con attenzione.

**MUFASA:**Simba.

**SIMBA:**Padre.

**MUFASA:**Simba, mi hai dimenticato.

**SIMBA:**No, come avrei potuto.

**MUFASA:**Hai dimenticato chi sei e così hai dimenticato anche me.Guarda dentro te stesso Simba, tu sei molto più di quello che sei diventato, e devi prendere il tuo posto nel cerchio della vita.

**SIMBA:**Come posso tornare? Non sono più quello che ero.

**MUFASA:**Ricordati chi sei, tu sei mio figlio, l'unico vero re. Ricordati chi sei.

**SIMBA:**No, ti prego, non lasciarmi.

**MUFASA:**Ricordati, ricordati.

**SIMBA:**Padre, non lasciarmi!

(Simba rimane da solo nei campi. E' rimasta solo una nuvola là dove c'era l'immagine del padre. Il vento agita l'erba in modo incessante. Rafiki si avvicina.)

**RAFIKI:**E quello che cos'era? (ride)Il tempo...Pbbbah! Davvero inconsueto. Non credi?

**SIMBA:**Già. Sembra che il vento stia cambiando.

**RAFIKI:**Ahhh...I cambiamenti sono positivi.

**SIMBA:**Si, ma non è facile. So quello che devo fare. Ma tornare significa affrontare il mio passato.

Sto scappando da troppo tempo.

(Rafiki batte la testa di Simba con il bastone.)

**SIMBA:**Oww! Che male! Perché mi hai colpito?

**RAFIKI:**Non ha importanza, ormai è passato!

**SIMBA:**(strofinandosi la testa)Si, ma continua a fare male.

**RAFIKI:**Oh sì, il passato può far male. Ma, a mio modo di vedere, dal passato puoi scappare, oppure... imparare qualcosa.

**RAFIKI:**Hah, hai visto! Allora, che cosa decidi?

**SIMBA:**Per prima cosa, prenderò il tuo bastone.

**RAFIKI:**No, no, no, no! Il bastone no!

(Mentre Rafiki raccoglie il suo bastone, Simba comincia a correre via.)

**RAFIKI:**Hey, dove stai andando?

**SIMBA:**Sto tornando a casa!

**RAFIKI:**Bene! Va'! Vai via da qui!

### **13.00 Pranzo + relax**

### **14.00/16.00 Giochetti post pranzo**

#### **ACCHIAPPA IL BASTONE**

Mettete in cerchio tante sedie quanti sono i bambini, meno una. Colui che non ha sedia è sotto e sta in piedi in mezzo al cerchio con un bastone o con una scopa con la punta poggiata per terra. Quindi chiama per nome uno dei bambini seduti e subito dopo lascia andare il bastone: il bambino che è stato chiamato deve acchiappare il bastone prima che questo tocchi per terra. Se non riesce ad acchiapparlo, va sotto. Se invece ci riesce, quello che è sotto ne chiama un altro.

#### **PALLA FISSA**

Un bambino prende una palla e la butta in aria, piuttosto in alto, per avere il tempo di battere tre volte le mani prima che torni giù. Gli altri bambini dovranno scattare in tutte le direzioni, cercando di arrivare lontano. Il bambino deve afferrare la palla al volo e una volta presa griderà: "Palla fissa!". Gli altri bambini allora dovranno fermarsi e restare immobili. A questo punto chi ha la palla prende bene la mira e lancia la palla, non forte, cercando di colpire un bambino. Chi è sotto tiro potrà fare qualsiasi movimento ma solo con il corpo. Non può assolutamente muovere i piedi. Se riesco a colpire qualcuno, tutti ricominciano a scappare e si ricomincia il gioco.

### **16.00 Gruppo studio dove si creerà simbolo per serata**

#### **Riflessione per gli animatori**

Simba stava bene nella foresta con i suoi amici, aveva tutto il necessario per vivere bene, ma Rafiki risveglia in lui la sua vera natura e lo rende consapevole del suo compito nella savana e del ruolo al quale era stato chiamato dal momento della sua nascita.

L'apostolo Paolo scrive: "come il corpo, pur essendo uno, ha molte membra e tutte le membra, pur essendo molte, sono un corpo solo....." Anche gli uomini sono diversi l'uno dall'altro, ma tutti, all'interno della "chiesa" hanno un ruolo ed una responsabilità. Il corpo è composto da tante parti, ognuna delle quali ha un ruolo ed un compito preciso e, per il buon funzionamento di tutto il corpo, ogni parte deve attenersi alla sua responsabilità.

Rafiki fa presente a Simba che alla Rupe dei Re non sono state rispettate gerarchie, ruoli e responsabilità e così la vita è diventata insopportabile e la savana non "funziona" più come prima.

Sentiamoci anche noi responsabili verso gli altri e portiamo avanti il nostro compito nella comunità dove viviamo per il bene comune della stessa.

Durante l'Ascensione Gesù gettò un'occhiata verso la terra che stava piombando nell'oscurità. Soltanto alcune piccole luci brillavano timidamente sulla città di Gerusalemme. L'Arcangelo



Gabriele, che era venuto ad accogliere Gesù, gli domandò: “Signore, che cosa sono quelle piccole luci?” “Sono i miei discepoli in preghiera, radunati intorno a mia madre. E il mio piano, appena rientrato in cielo, è di inviare loro il mio Spirito perché quelle fiaccole tremolanti diventino un incendio sempre vivo, che infiammi d’amore, poco a poco, tutti i popoli della terra.” L’Arcangelo Gabriele osò replicare: “E che farai, Signore, se questo piano non riesce?” Dopo un istante di silenzio il Signore gli rispose dolcemente: “Ma io non ho un altro piano”. Per la sera preparare cartelloni: lampadina(Titolo: Io valgo perché...) dove scrivere come essere luce per gli altri

## 17.30 Giochi d’acqua

### 1° Gioco

Tutte le squadre sono sulla linea di partenza. Una coppia di giocatori si prepara alla partenza:

uno è il trasportatore, che deve prendere a cavalluccio il compagno. Al via parte la prima coppia di ogni squadra. A cavalluccio del trasportatore, ciascun giocatore si fa portare verso dei palloncini pieni d’acqua ed appesi ad una corda. Questo giocatore deve scoppiare un palloncino del colore che l’animatore, prima del via, ha detto di scoppiare. Il giocatore che sta sotto (il trasportatore), ha in mano un secchio e deve raccogliere l’acqua che il giocatore di sopra gli getta mentre scoppia il palloncino. Scoppiato il palloncino, la coppia torna indietro, il contenuto del secchio viene versato in una bottiglia, e parte una seconda coppia (con lo stesso trasportatore o no). Quando i palloncini di quel colore sono finiti allora l’animatore urla un nuovo colore, e le nuove coppie si precipitano a scoppiare i palloncini corrispondenti. Il gioco finisce quando tutti i palloncini sono finiti. Vince la squadra che avrà raccolto più acqua

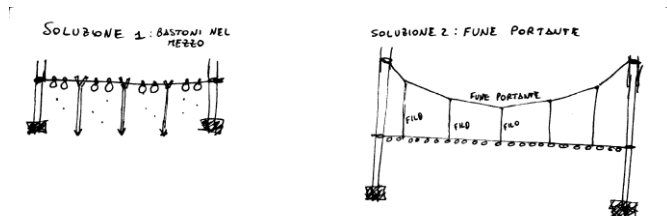
Avvertenze:

occhio a chi fa il furbo e scoppia i palloncini del colore sbagliato;

può darsi che una sola bottiglia non basti, per cui ogni squadra avrà a disposizione più bottiglie da riempire, e quando si procederà a misurazione dell’acqua presa, i giudici di gara dovranno utilizzare un recipiente graduato, lo stesso per tutti

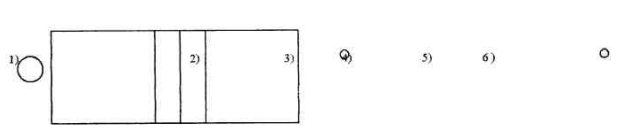
ATTENZIONE: la preparazione è molto delicata, in quanto i palloncini con l’acqua pesano molto quando sono tanti. Per cui proponiamo due soluzioni per far sì che la corda non venga giù per il peso. In particolare la seconda soluzione (più complicata ma più ganza) prevede che quando i ragazzi cominciano a scoppiare i palloncini, non appena la corda comincia a salire (perché il peso diminuisce e la corda portante tira), un animatore tagli i fili che reggono la corda di sotto, così che quest’ultima riscenda all’altezza originaria.

Per legare i palloncini alla fune si fa così: si gonfiano e chiudono i palloncini alla fontana; ci si lega mezzo metro di spago; si portano tutti i palloncini dove c’è la fune e si legano gli spaghi alla fune.



### 2° Gioco

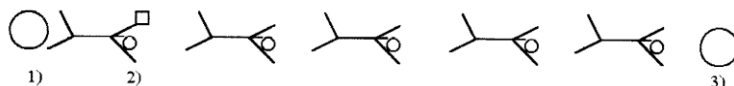
E’ un gioco a percorso. 1) Il primo giocatore prende un gavettone, corre fino alla linea di lancio e lo tira al giocatore che è in 2); 2) il giocatore lo prende (se ci riesce) e lo porta al punto 3) dove lo rompe in un bicchiere 4) un terzo giocatore con la cannucchia aspira l’acqua, corre al punto 5) e la “sputa” in un bicchiere 6) un altro giocatore prende il bicchiere e lo versa nella bottiglia. Vince chi riempie di più la bottiglia.



### 3° Gioco

Questo gioco si fa da sdraiati

- 1) il primo giocatore riempie il bicchiere con l'acqua dalla prima bacinella, e lo passa al secondo giocatore, il secondo al terzo e così via, 2) fino ad arrivare alla seconda bacinella
- 3) l'ultimo giocatore quindi versa il bicchiere nella seconda bacinella e fa tornare indietro il bicchiere passandolo agli altri giocatori. Vince chi, in un dato tempo, riesce a riempire di più la bacinella.



18.30 Merenda

19.00 Docce

20.00 Cena

### 21.30 Veglia(itinerante)

#### • Prima Tappa (davanti al falò)

**Passo del Vangelo:** Simeone benedice Gesù

[25]Ora a Gerusalemme c'era un uomo di nome Simeone, uomo giusto e timorato di Dio, che aspettava il conforto d'Israele; [26]lo Spirito Santo che era sopra di lui, gli aveva preannunziato che non avrebbe visto la morte senza prima aver veduto il Messia del Signore. [27]Mosso dunque dallo Spirito, si recò al tempio; e mentre i genitori vi portavano il bambino Gesù per adempiere la Legge, [28]lo prese tra le braccia e benedisse Dio:

[29]«Ora lascia, o Signore, che il tuo servo vada in pace secondo la tua parola;

[30]perché i miei occhi han visto la tua salvezza,

[31]preparata da te davanti a tutti i popoli,

[32]luce per illuminare le genti

e gloria del tuo popolo Israele».[33]Il padre e la madre di Gesù si stupivano delle cose che si

dicevano di lui. [34]Simeone li benedisse e parlò a Maria, sua madre: «Egli é qui per la rovina e la risurrezione di molti in Israele, segno di contraddizione [35]perché siano svelati i pensieri di molti cuori. E anche a te una spada trafiggerà l'anima».

**Simbolo:** Durante il canto ogni bambino accenderà la sua candela a una grande che simboleggia la luce di Gesù che li guiderà per tutta la veglia

**Canto:** Le tue meraviglie

#### • Seconda Tappa (deve essere fatta nel luogo dove si trova il bastone)

**Passo del Vangelo:** Dal Vangelo secondo Matteo 5,13-16

In quel tempo, Gesù disse ai suoi discepoli: "Voi siete il sale della terra; ma se il sale perdesse il sapore, con che cosa lo si potrà render salato? A null'altro serve che ad essere gettato via e calpestato dagli uomini.

Voi siete la luce del mondo; non può restare nascosta una città collocata sopra un monte, né si accende una lucerna per metterla sotto il moggio, ma sopra il lucerniere perché faccia luce a tutti quelli che sono nella casa. Così risplenda la vostra luce davanti agli uomini, perché vedano le vostre opere buone e rendano gloria al vostro Padre che è nei cieli".

**Simbolo:** Presentare il simbolo dei gruppi studio

**Canto:** vieni e seguimi

#### • Terza tappa (vicino a una croce)

**Passo del Vangelo:** Giovanni 13,1-15

1 Prima della festa di Pasqua Gesù, sapendo che era giunta la sua ora di passare da questo mondo al Padre, dopo aver amato i suoi che erano nel mondo, li amò sino alla fine. 2 Mentre cenavano, quando già il diavolo aveva messo in cuore a Giuda Iscariota, figlio di Simone, di tradirlo, 3 Gesù sapendo che il Padre gli aveva dato tutto nelle mani e che era venuto da Dio e a Dio ritornava, 4 si alzò da tavola, depose le vesti e, preso un asciugatoio, se lo cinse attorno alla vita. 5 Poi versò dell'acqua nel catino e cominciò a lavare i piedi dei discepoli e ad asciugarli con l'asciugatoio di cui si era cinto. 6 Venne dunque da Simon Pietro e questi gli disse: «Signore, tu lavi i piedi a me?». 7 Rispose Gesù: «Quello che io faccio, tu ora non lo capisci, ma lo capirai dopo». 8 Gli disse Simon Pietro: «Non mi laverai mai i piedi!». Gli rispose Gesù: «Se non ti laverò, non avrai parte con me». 9 Gli disse Simon Pietro: «Signore, non solo i piedi, ma anche le mani e il capo!». 10 Soggiunse Gesù: «Chi ha fatto il bagno, non ha bisogno di lavarsi se non i piedi ed è tutto mondo; e voi siete mondi, ma non tutti». 11 Sapeva infatti chi lo tradiva; per questo disse: «Non tutti siete mondi».

12 Quando dunque ebbe lavato loro i piedi e riprese le vesti, sedette di nuovo e disse loro:

«Sapete ciò che vi ho fatto? 13 Voi mi chiamate Maestro e Signore e dite bene, perché lo sono. 14 Se dunque io, il Signore e il Maestro, ho lavato i vostri piedi, anche voi dovete lavarvi i piedi gli uni gli altri. 15 Vi ho dato infatti l'esempio, perché come ho fatto io, facciate anche voi.

**Simbolo:** Durante il Canto I bambini ricevono un foglio con su scritto un'azione da fare il giorno dopo (devono firmarlo) lo consegnano in un cesto sotto una croce (uno alla volta). I bigliettini verranno mischiati e ogni bambino ne pescherà uno. I bambini cercheranno l'autore del biglietto pescato e gli diranno che nel giorno seguente dovrà svolgere quell'azione.

**Canto:** Preghiera semplice (San Francesco)

- **Quarta tappa**

**Passo della Bibbia:** Creazione (ritorno al punto iniziale: il cerchio si chiude)

13 terzo giorno.

14 Dio disse: «Ci siano luci nel firmamento del cielo, per distinguere il giorno dalla notte; servano da segni per le stagioni, per i giorni e per gli anni 15 e servano da luci nel firmamento del cielo per illuminare la terra». E così avvenne: 16 Dio fece le due luci grandi, la luce maggiore per regolare il giorno e la luce minore per regolare la notte, e le stelle. 17 Dio le pose nel firmamento del cielo per illuminare la terra 18 e per regolare giorno e notte e per separare la luce dalle tenebre. E Dio vide che era cosa buona. 19 E fu sera e fu mattina

**Simbolo:** consegna della piantina che verrà messa in dei contenitori di fortuna (barattoli di yogurt, fondi di bottiglia ...). **Canto:** Cantico delle Creature (San Francesco)

*..L'Amore è il motore della vita..*

**7.30 Sveglia**

**8.00 Risveglio muscolare**

**8.30 Preghiera del mattino + colazione:**

Passo del vangelo in riferimento alla giornata: *Vangelo di Giovanni 20 – 19,23*

Come il padre ha mandato me, così io mando voi. La missione che Gesù affida ad ognuno di noi è la stessa degli apostoli: con il battesimo ognuno di noi ha ricevuto il compito di trasmettere l'Amore di Dio agli altri fratelli. L'Amore di Dio vince ogni cosa e ha il potere di rallegrarci, poiché ci mette in contatto con il Signore.

**Preghiera dell'adolescente**

ADOLESCENTE: Signore, vorrei amare, ho bisogno d'amare.

Sono solo mentre vorrei essere due.

Parlo e nessuno è presente ad ascoltarmi.

Vivo e nessuno coglie la mia vita.

Perché essere così ricco e non aver nessuno da arricchire?  
Dove viene quest'amore? Dove va?  
Vorrei amare, Signore,  
ho bisogno d'amare.  
Ecco stasera, Signore, tutto il mio amore inutilizzato.  
**SIGNORE:** Ascolta, mio caro,  
fermati,  
fai, in silenzio, un lungo pellegrinaggio fino in fondo al tuo cuore.  
Cammina lungo il tuo amore nuovo,  
così come si risale un ruscello per scoprirne la sorgente.  
E al termine, laggiù in fondo, nell'infinito mistero della tua  
anima turbata, Mi incontrerai,  
perché io mi chiamo Amore piccolo,  
ed io non sono altro che Amore, da sempre,  
E l'amore è in te.  
Io ti ho fatto per amare, per amare eternamente.  
Ed il tuo amore sarà un altro te stesso.  
Credimi, è un lungo tirocinio l'amore,  
e non vi sono diverse specie di amore:  
***Amare, vuol sempre solo dire abbandonare se stessi  
per darsi agli altri.....***

#### **9.00 Gruppi servizio**

**10.00 Scenetta** (Duello tra Scar e Simba, ruggito, presentazione della figlia). Riflessione con  
**NARRATORE:** Simba attraversa lentamente la terra desolata. Raggiunge il bordo di un dirupo e  
guarda la sua casa di un tempo. La rupe dei re è priva di vita, dipinta in toni grigi. Osservando la  
desolazione, uno sguardo di fermezza, perfino di rabbia, appare sulla faccia di Simba.  
**NALA:** Simba, aspettami! E' terribile, non è vero?  
**SIMBA:** Ed io che Non volevo crederti.  
**NALA:** Che cosa ti ha convinto a tornare?  
**SIMBA:** Qualcuno è riuscito a farmi rinsavire. E ho un bernoccolo a dimostrarlo... E poi, questo è  
il  
mio regno. Se non mi impegno a difenderlo, chi lo farà?  
**NALA:** Lo farò io.  
**SIMBA:** Potrebbe essere pericoloso.  
**NALA:** (citando le parole di Simba bambino) Pericoloso? Ah! Io rido in faccia al pericolo. Ah ah ah  
ah.  
**TIMON:** Io non vedo che cosa ci trovi di divertente.  
**SIMBA:** Timon? Pumbaa? Che cosa ci fate qui?  
**PUMBAA:** Al tuo servizio, mio Signore.  
**TIMON:** Uh. sei venuto a batterti con tuo zio... per questo?  
**SIMBA:** Sì, Timon. Questa è casa mia. Sono venuto a battermi per amore della mia casa e della  
mia famiglia!  
**TIMON:** Beh, ci vorrebbe una bacchetta magica! D'accordo Simba, se è importante per te...ti  
seguiremo ovunque.  
**TIMON:** Iene. Io odio le iene. Allora, qual è il tuo piano per distrarre quelle bestiacce?  
**SIMBA:** Tu e Pumbaa farete da esca.  
**TIMON:** Buona idea. (rendendosi poi conto) Eheey.?????  
**SIMBA:** Avanti, Timon: voi due farete da diversivo.  
**TIMON:** mmmmmm va bene!!  
(Corrono via urlando per portare via un pò delle iene. Simba e Nala vengono avanti.)  
**SIMBA:** Nala, tu trova mia madre e raduna le leonesse. (con determinazione) Io andrò da Scar!!

(Simba si dirige verso la Rupe dei Re. Sentendo Scar chiamare sua madre, Simba si ferma e osserva.)

**SCAR:**Sarabi!

**SARABI:**Sì, Scar?

**SCAR:**Dov'è la tua squadra di cacciatrici? Non stanno facendo il loro lavoro.

**SARABI:**(con calma)Scar, non c'è più cibo. Le mandrie si sono spostate.

**SCAR:**No. Non si stanno dando da fare abbastanza.

**SARABI:**E' finita. Non è rimasto niente. Ormai non abbiamo più scelta. Dobbiamo lasciare la Rupe dei Re.

**SCAR:**Non andiamo da nessuna parte.

**SARABI:**In questo modo ci stai condannando a morte

**SCAR:**Allora che sia!

**SARABI:**(disgustata, stupita) Non puoi farlo, Scar.

**SCAR:**Io sono il Re. Posso fare ciò che voglio.

**SARABI:**Se valesse solo la metà di quanto valeva Mufasa... (Scar colpisce Sarabi, gettandola a terra.) (Simba appare sulla sporgenza di roccia, ringhiando forte. Salta giù e corre da sua madre. Scar scambia Simba per Mufasa ed è comprensibilmente spaventato.)

**SCAR:**Mufasa? No! Sei morto.

**SIMBA:**No. Sono Simba.

**SARABI:**(felice)Simba? Sei vivo? (confusa)Come è possibile?

**SIMBA:**Non ha importanza: sono a casa.

**SCAR:**(confuso)Simba...? (riprendendo contegno)Simba! Sono un po' sorpreso di vederti...  
...ancora vivo...(mentre Sarabi sta a guardare con orgoglio)Dammi solo una buona ragione perché non dovrei farti a pezzi!!

**SCAR:**(indietreggiando verso una parete, con tono di scuse)Oh, Simba, tu devi comprendere. Le preoccupazioni di un regno da governare...

**SIMBA:**...E' una questione che non ti riguarda. Fatti da parte, Scar.

**SCAR:**Oh, oh, sì, Beh, io lo farei, heh, con piacere, heh. Ma sai, c'è solo un piccolo problema. Vedi

lassù? (indica le orde di iene sulle rocce sopra)Loro pensano che io sia il Re.

Nala appare con il resto delle leonesse.

**NALA:**Beh, noi no. Simba è il legittimo sovrano.

**SIMBA:**A te La scelta, Scar. O ti fai da parte o dovrai affrontarmi!

**SCAR:**Oh, perchè bisogna risolvere tutto con la violenza? Mi sarebbe insopportabile l'idea di dover uccidere un membro della famiglia. Non sei d'accordo, Simba?

**SIMBA:**Non funzionerà, Scar. Quella storia l'ho dimenticata.

**SCAR:**Eh, ma che cosa ne pensano i tuoi fedeli sudditi? Anche loro l'hanno dimenticata?

**NALA:**Simba, ma di che cosa sta parlando?

**SCAR:**(felice)Ahh, allora non gli hai ancora svelato il tuo piccolo segreto. Bene, Simba, ora hai l'opportunità di dirglielo. Dì loro chi è il responsabile della morte di Mufasa!

**SIMBA:**(si indurisce, poi fa un passo avanti)Sono io.

**SARABI:**(con molto dolore)No, non è vero. Dimmi che non è vero.

**SIMBA:**(pieno di rammarico)E' vero.

**SCAR:**Avete sentito? Lo ha dovuto ammettere! Assassino!

**SIMBA:**No. E' stato un incidente.

**SCAR:**Se non fosse per te, Mufasa sarebbe ancora vivo. E' solo per colpa tua se è morto; lo vuoi negare?

**SIMBA:**No.

**SCAR:**(con tono severo)Allora... tu sei... colpevole.

**SIMBA:**No. Non sono un assassino.

**SCAR:** Oh, Simba, sei di nuovo nei guai. Ma questa volta, non c'è il tuo paparino a salvarti. Ed ora tutti sanno... perché!

(Scar ha fatto indietreggiare Simba per tutta l'estensione della Rupe dei Re. Dopo l'ultima frase, Simba scivola oltre il bordo e si aggrappa alla sporgenza con le zampe anteriori. Un fulmine cade sotto di lui, provocando un incendio.)

**NALA:** Simba! (Scar si accovaccia e finge di pensare.)

**SCAR:** Ma guarda, questo mi ricorda qualcosa. Hmm. Dove è che ho già visto questa scena? Fammi

pensare. Hmmm... hmmm. Oh sì, adesso me lo ricordo. Tuo padre aveva quell'espressione quand'è morto.

**SCAR:** E adesso ti svelo il mio piccolo segreto: ho ucciso io Mufasa! **IL RE LEONE - COMMEDIA**  
Simba Con un balzo gigantesco salta su e immobilizza Scar sulla schiena. Scar è colto completamente di sorpresa ed è comprensibilmente molto nervoso e turbato.

**SIMBA:** Noooooooo! Assassino!

**SCAR:** No, Simba, ti prego.

**SIMBA:** Dì a tutti la verità.

**SCAR:** Va bene. Va bene.

(con tono calmo ma pieno di astio) Sono stato io.

(Nala fa uno scatto verso Scar, le iene attaccano Simba con un muro di denti. Le leonesse si uniscono alla lotta. Simba intanto ha inseguito Scar fino al punto più alto della Rupe dei Re. Scar corre fino al margine e vede la scarpata a picco. Simba fa un salto per mettersi di fronte a lui sul margine del dirupo. Scar ha molto timore, vedendo che è messo con le spalle al muro e che è alla mercé di Simba.)

**SIMBA:** (con calma e con tono severo) Assassino.

**SCAR:** Simba, Simba. Per favore. Per favore, abbi pietà. Ti supplico.

**SIMBA:** Tu non meriti di vivere.

**SCAR:** Ma, Simba, io faccio parte...della tua famiglia...  
(riprendendo padronanza di sé)

Sono le iene. Sono loro il vero nemico... E' stata colpa loro...E' stata una loro idea!

**SIMBA:** Perché dovrei crederti? Finora non mi hai mai raccontato altro che bugie.

**SCAR:** Che cosa hai intenzione di fare? Non vorrai uccidere il tuo vecchio zio...?!

(con un largo sorriso per ingraziarselo)

**SIMBA:** No, Scar. Io non sono come te.

**SCAR:** (con grande sollievo) Oh, Simba, grazie. Che nobile gesto! Mi farò perdonare, lo prometto. Come posso, ah, sdebitarmi? Dimmi; farò tutto ciò che vuoi.

**SIMBA:** (con serietà e profonda rabbia) Vattene. Fuggi, Scar. E non tornare mai più.

**SCAR:** Sì. Certo. Sarà fatto...

(si avventa contro simba)...vostra Maestà!!

(i 2 combattono ma ha la meglio simba...Scar tenta di rifugiarsi dalle iene ma lo attaccano avendo sentito quello che ha detto a Simba.)

**SCAR:** Ahh, amici miei.

**SHENZI:** A-mi-ci? Credevo che avesse detto che noi fossimo i nemici!

**SCAR:** No. L-L-L-La-La-La-La-Lasciatemi spiegare. No. Voi non capite. No! Non intendevo dire...  
No, No! Aspettate, mi spiace di avervi chiamato... No! Noo!

(La scena si sposta sulla rupe dei re per l'incoronazione di Simba)

**RAFIKI:** E' giunto il momento.

(L'espressione di Simba acquista fiducia e forza. Ruggisce. Le leonesse ruggiscono in risposta. La savana è di nuovo in pieno splendore.)

(Appare Rafiki, che tiene in braccio Kiara. La solleva per presentarla alla folla di animali. Suono di tamburo. Il Cerchio è completato.)

**Atto di amore verso gli altri (scrivere bene sul libretto dei ragazzi):** i ragazzi si impegnano a scrivere sul loro libretto l'impegno di amore e servizio che hanno preso durante la veglia e quindi cosa hanno fatto per mantenerlo entro le 19.00

### 10.30 Attività pratica

Tutti i ragazzi, divisi per squadre dovranno rappresentare per tema i seguenti simboli:



A LOVE

È una sfida a tempo, poiché vince la squadra che per prima compone i simboli usando solo i corpi. SOCOPO : quale simbolo rappresenta per voi meglio l'Amore?

### 11.00 Gruppo studio

Su di un cartellone i ragazzi danno una personale definizione di Amore .

A fine giornata verrà posta ai ragazzi la stessa domanda (è cambiata la loro idea? Cosa hanno imparato oggi?) su di un cartellone che verrà usato nella preghiera della sera così si riflette sul cambiamento di opinione che i ragazzi hanno avuto sull' Amore.

Discorso sull'Amore: si parla del rapporto dei ragazzi con l'Amore

Che tipi di amori conosci ?

Che importanza hanno nella tua vita ?

Qual è, secondo te, la manifestazione più grande dell'Amore nella tua vita?

Secondo te, è sempre facile amare ?

Quali ostacoli ci sono quando ami ?

SCOPO: mettere in evidenza che l'unico modo per superare gli ostacoli e amare veramente è affidarsi a Dio! Alla fine viene dato un cuore di cartoncino dove i ragazzi scrivono un ostacolo, che incontrano quando amano, sul cuore (di carta) il cuore sarà il simbolo da offrire al bastone di Rafiki impegno a superare l'ostacolo.

### Fine Gruppo studio : Sarabanda

Durata massima 20 minuti. I ragazzi non devono sapere bene la canzone! Lo scopo è ridere.

Alla fine del gruppo studio vengono presentate ai ragazzi una serie di canzoni. Ne scelgono una in base alla loro considerazione sull'Amore. Prima di mangiare i ragazzi le cantano davanti a tutti e si decide il vincitore: i ragazzi spiegano anche il motivo della scelta della canzone.

#### Volevo dirti che ti amo

**Gianni Celeste, senza te (p.s. se non la sceglie nessuno, la cantano gli educatori.)**

**Jovanotti, a te**

**Umberto Tozzi, ti amo**

**Gigi D'Alessio, un nuovo bacio**

**Ohi vita mia**

### 13.00 Pranzo + relax

### 14.00/16.00 Giochi post pranzo

### 16. 00 Gruppo studio: testo sull'amore (viene letta a tutti i ragazzi)

#### **La leggenda dell'amore**

*C'era una volta l'Amore ... L'Amore abitava in una casa pavimentata di stelle e adornata di sole. Un giorno l'Amore pensò ad una casa più bella. Che strana idea quella dell'amore! ... E fece la terra, e sulla terra, ecco, fece la carne, e nella carne ispirò la vita e nella vita impresse l'immagine della sua somiglianza. E la chiamò "uomo"! E dentro l'uomo, nel suo cuore, l'Amore costruì la sua casa: piccola ma palpitante, inquieta, insoddisfatta, come l'Amore. E l'Amore andò ad abitare nel cuore dell'uomo e ci entrò tutto, là dentro perché il cuore dell'uomo è fatto d'infinito. Ma un giorno l'uomo ebbe invidia dell'Amore. Voleva impossessarsi della casa dell'Amore, la voleva tutta per sé, voleva solo per sé la felicità dell'Amore ... come se l'Amore potesse vivere da solo! E Amore fu scacciato dal cuore dell'Uomo, che cominciò a riempire il suo cuore di tutti i tesori della terra ... ma era ancora vuoto. L'uomo triste si procurò il cibo con il*

*sudore della fronte, ma era sempre più affamato ... sempre più vuoto, finché non decise di dividerlo con le creature della terra. L'Amore venne a saperlo e si rivestì di carne e venne anche Lui a ricevere il cuore dell'Uomo. Ma l'uomo riconobbe l'Amore e lo inchiodò alla croce. E l'uomo continuo a sudare per procurarsi il cibo ... ma l'Amore si rivestì di cibo, si travestì di pane e attese silenzioso ... Quando l'uomo affamato lo mangiò, l'Amore ritornò nella sua casa, nel cuore dell'uomo ... E il cuore dell'uomo fu riempito di vita, perché la nella sua casa, nel cuore dell'uomo ... E il cuore dell'uomo fu riempito di vita, perché la vita è AMORE!*

**Si dividono nei gruppi senza educatori.** Viene chiesto ai ragazzi, tramite un portavoce, di dare una riflessione (cosa pensano, chi è il personaggio, cosa provano ...) che il gruppo dividerà con tutti.

I ragazzi si riuniscono di nuovo, a cui gli educatori posso intervenire, ed espongono le riflessioni. Alla fine vengono consegnate le domande a cui, i ragazzi dopo essersi nuovamente in gruppi, possono rispondere.

**Chi è secondo voi il protagonista della storia dell'amore?**

**Quando l'uomo viene cacciato dall'amore e finisce sulla terra?**

**Chi è l'amore che si "riveste di carne" e scende sulla terra?**

**Cos'è l'amore che si traveste di pane? Quando lo ricaviamo?**

**Cosa significa, secondo voi, che la vita è amore?**

Dopo aver risposto alle domande tutti si riuniscono in gruppo e verificano le risposte! Questo gruppo studio deve essere riportato sul libretto dei ragazzi!

### **17.00 Merenda e visione del video**

***"Nirkiop – mi aggiusti il cuore?"***

Riflessione tutti insieme

L'educatore pone ai ragazzi le seguenti domande:

**Di cosa parla il video?**

**Impressioni dei ragazzi**

**Perché il meccanico cambia la sua vita?** (non aveva mai provato ad amare ora dedica la sua vita a gli altri. Dio prova verso di noi lo stesso amore. )

Su di un cartellone vengono scritte le seguenti domande, per comprendere il video. Ogni ragazzo da la sua opinione così da creare un dialogo. La risposta più bella sarà scritta su di un cartellone.

**Secondo voi è possibile dire che l'uomo e la macchina sono uguali ? perché ?**

**In che cosa consiste il nuovo lavoro del meccanico ?**

**Voi date la giusta importanza al cuore?**

Il meccanico concretamente si è impegnato ad amare, (verifica dell'atto di amore verso gli altri che vengono compiuti in mattinata).

### **18.30 Giochi:**

**caccia all'educatore.**

Tutti i ragazzi, come segno della missione che hanno ricevuto (quella di trasmettere l'amore di Dio) devono attaccare i cuori su un educatore e nel frattempo scappa. Gli altri educatori devono disturbare i bambini che cercano di prendere l'educatore. Il gioco può essere ripetuto più volte, naturalmente cambiando l'educatore che corre!

Nascondino

Si possono fare anche delle gare tipo: corsa – salto - lancio di qualcosa – ecc.. dove le squadre si sfidano (tipo gare atletiche) 1-corsa 100 m 2- corsa intorno al campo, staffetta 3- salto in lungo 4- salto in alto ( usiamo i materassi) 5- lancio del peso 6- percorso ad ostacoli.

### **19.00 Docce**

Prima di iniziare la preghiera i ragazzi, sempre nella cappella, vengono divisi nei vari gruppi. Ora devono scrivere la nuova definizione di Amore



## **20.00 Preghiera + cena :**

Nella preghiera si spiega il significato del cuore: vincere gli ostacoli con l'aiuto del Signore.  
Si leggono i cartelloni che hanno scritto i ragazzi. L'importante è verificare se quello che hanno scritto i ragazzi è cambiato rispetto al loro pensiero della mattina. È cambiato qualcosa, cosa? Cosa hanno imparato durante la giornata?

### **Dal Salmo 37**

**Cel :** Confida nel Signore e fa' il bene;  
abita la terra e vivi con fede.

Cerca la gioia del Signore,  
esaudirà i desideri del tuo cuore.

**Tutti:** Signore, vogliamo abitare la terra  
costruendo attorno a noi strade di bene.

Tu sei la nostra gioia,  
esaudisci i desideri più belli  
che portiamo dentro di noi!

**Cel:** Manifesta al Signore la tua via,  
confida in lui: compirà la sua opera;  
farà brillare come luce la tua giustizia,  
come il meriggio il tuo diritto.

**Tutti:** Signore, in questa esperienza del campo,  
vogliamo conoscerti un po' di più  
per seguirti nella via dell'Amore.

Fai brillare questo nostro desiderio di bene!

**Cel:** Conosce il Signore la vita dei buoni,  
la loro eredità durerà per sempre.  
Non saranno confusi nel tempo della sventura  
e nei giorni della fame saranno saziati.

**Tutti:** Signore, crediamo che tu sei con noi e ci vuoi bene.  
in ogni istante della giornata tienici per mano!

**Cel:** Sono stato fanciullo e ora sono vecchio,  
non ho mai visto il giusto abbandonato  
né i suoi figli mendicare il pane.

Egli ha sempre compassione e dà in prestito,  
per questo la sua stirpe è benedetta.

**Tutti:** Signore, stiamo crescendo . . .

e non siamo più dei bambini.

Il nostro corpo, la nostra conoscenza

e la nostra voglia di amicizia

sono in continuo sviluppo.

Mentre ti ringraziamo

per il dono della nostra vita che cresce,

ti chiediamo anche

di farci diventare "grandi" nell'AMORE!

### **Preghiera conclusiva**

#### **TUTTI:**

Signore, grazie del tuo invito!

Vogliamo dirti che da oggi decidiamo

di dare un po' del nostro tempo

a chi ha bisogno di noi,

e di amare chi incontriamo,

anche se ci costa fatica.

Decidiamo di amare la vita

come l'ha amata Gesù  
Decidiamo di fare il bene sempre,  
di vivere la gioia, di sapere donare.  
Noi tutti ti ringraziamo, Signore,  
per il coraggio che ci dai.  
Siamo felici del perdono che abbiamo ricevuto.  
Ora sappiamo che tu, Signore, non ci lascerai mai,  
neanche se qualche volta commettiamo degli sbagli.  
Tu sei la forza che ci spinge a tuffarci nel grande oceano della vita

### **21.30 Serata:**

#### **MISTERO NELL'OLIMPO**

**Costumi per scenette: Bisogna trovare una bottiglia e un bicchiere per Bacco e Tabacco, un bastone per Atena (tipo una mazza di scopa); per gli altri dei: i costumi sono – Zeus fulmine, Eros – arco e freccia, Venere – specchio, Diana – spada, Mercurio lettera di posta.**

**LA VICENDA** il narratore legge ai ragazzi il brano, prima di realizzare la scenetta.

Siamo nell'Olimpo. Ultimamente anche tra gli dei le cose paiono non andare troppo bene: liti, gelosie, invidie creano un caos tale che i ruoli di ogni dio/dea vengono confusi. Zeus, il boss, e il suo braccio destro Mercurio, messaggero divino, cercano di porre rimedio alla situazione organizzando un censimento: tutti gli dei si devono radunare nel grande tempio di Mercurio per essere revisionati e istruiti. Dopo giorni di accese discussioni il meeting termina: tutti sono ormai liberi di tornare alle loro faccende. Al momento della partenza però un fragoroso temporale impedisce il viaggio di ritorno. Di comune accordo decidono di trascorrere ancora una notte nel tempio tutti assieme; organizzano così un'accesa serata annaffiata da abbondante vino offerto da Bacco e Tabacco. Al termine dei bagordi, ciascuno torna nella propria camera. Al mattino tutti scendono per colazione tranne Era: preoccupata, Atena apre la porta della stanza di Era e trova la dea distesa per terra priva di vita. A fianco del corpo un bicchiere di vino rovesciato e nell'aria un forte odore di cianuro...

#### **LA SCENA DELL'ASSASSINIO**

(cioè la scenetta da realizzare)

Siamo in camera di Era. Prima di coricarsi, la dea decide di farsi una doccia dopo aver salutato Zeus; si ritira quindi in bagno spegnendo la luce della stanza. Venere (l'assassina) entra nella camera di Era: il suo è però un errore! Avendo ancora i pensieri annebbiati dall'alcool confonde la targhetta della camera di Eros con quella di Era entrando così per sbaglio nella stanza della dea. Al buio versa quindi il cianuro nel bicchiere di vino lasciato sul comodino e si nasconde in un armadio aspettando che Eros esca dal bagno, beva il bicchiere di vino e muoia in modo da impadronirsi del suo arco magico per conquistare Zeus. Era esce dal bagno, va in camera, beve il vino e muore. Venere esce per prendere l'arco, immaginando Eros morto, ma capendo di aver sbagliato, per la rabbia si fa scappare un urlo. Fallendo nel suo intento, rinuncia all'arco e torna in camera.

Riunione degli dei dell'Olimpo. Ade è il Giudice che convoca tutti gli Dei per scoprire chi è l'assassino. Gli dei si mettono in cerchio e cominciano ad accusarsi l'un l'altro e contemporaneamente dicono il loro alibi. Tutto questo agli occhi dei ragazzi, che ricavano delle informazioni per scoprire il colpevole.

#### **ALIBI DEI PERSONAGGI E ACCUSE DOPO L'OMICIDIO**

(cioè cosa gli educatori devono dire durante la scenetta alla presenza di Ade)

**VENERE:** accusa Bacco & Tabacco perché durante la cena rimproverano Era di non lasciare Zeus libero di frequentare la loro taverna come un tempo (Zeus prima del matrimonio era un compagno dei due durante le notti di baldoria).

Alibi di Venere - La notte del delitto ha detto di essersi coricata per la forte emicrania a seguito della sbornia. **BACCO & TABACCO:** accusano Venere rinfacciandole il suo evidente interesse per

Zeus (e quindi per la carica di first - dea). Alibi di Bacco & Tabacco - La notte dell'omicidio dicono di non aver abbandonato la cucina; sentono dei rumori, ma non se ne preoccupano.

**EROS:** difende Venere perché ne è innamorato. Egli dice che Venere doveva andare in camera da lui, ma gli ha dato buca. Alibi di Eros - Non ha sentito nulla poiché stava guardando la pubblicità del Pino il pinguino®. **DIANA:** la sera del delitto dapprima è in cucina ad ubriacarsi con Bacco & Tabacco. Alibi di Diana - 2 poi va in camera a fare pesi e si addormenta sfinita.

**ATENA:** dopo il banchetto aspetta Mercurio in camera con musica romantica. Passano la notte assieme e non sentono i rumori. Al mattino Mercurio se ne va.

**MERCURIO:** la notte stava andando da Atena. Vede passare Zeus che stava tornando dalla stanza di Era in fretta e si nasconde dietro ad una pianta. Poi va in camera di Atena e ci rimane fino all'alba.

**ZEUS:** la sera va nella camera di Era e darle il bacio della buona notte. Torna correndo dalla camera di sua moglie per un improvviso conato di vomito (aveva alzato il gomito). Non vede Mercurio.

Finisce la scenetta: gli dei se ne vanno e raggiungono il proprio stand.

Ora i ragazzi, divisi nei gruppi normali, devono cercare di scoprire il colpevole. Devono raggiungere ogni Dio nel proprio stand, dove al seguito di una prova riceveranno un indizio. La prova può anche essere inventata al momento tipo: trovare e portare 20 calzini !!!!

#### **INDIZI DA DARE AI RAGAZZI:**

**ZEUS:** è il boss. Sposato e amato da sua moglie Era, ha un'altra ragazza, Venere, che più che per amore lo corteggia per convenienza. L'amore per Venere non è corrisposto da Zeus che rimane fedele ad Era. Zeus ed Era si amavano molto e non litigavano quasi mai. È difficile che ci sia stata una dura lite recentemente

**EROS:** dio dell'amore, capace di far innamorare due persone con una freccia scoccata dal suo arco magico. Ama Venere senza però essere ricambiato (è brutto). Non vuole far scoccare l'amore tra Zeus e Venere, nonostante le pressanti richieste della dea, per gelosia. **Non aveva nulla a che fare con Era.**

**BACCO & TABACCO:** fratelli gemelli siamesi (parlano come Qui Quo Qua..dicendo un pezzo a testa), sono proprietari di varie osterie e di un'azienda vinicola; offrono il vino per il banchetto. Sono soliti ubriacarsi spesso. La sera dell'omicidio avevano bevuto proprio tanto e non si reggevano neanche in piedi.

**VENERE:** arrogante, arrivista. Fa l'oca con tutti tranne che con Eros. Mira ad avere, per convenienza, una relazione con Zeus: è gelosa di Era. Per lei è importante ottenere l'arco di Eros. Le serve l'arco per scagliare una freccia contro Zeus per farlo innamorare di lei.

**DIANA:** grossolana, mascolina, snobba le donne che non sono combattive come lei (per esempio Era). Non pensa agli uomini. Non conosceva nemmeno Era, anzi la considerava un po' sciocca.

**MERCURIO:** messaggero degli dei; è il braccio destro di Zeus. Dice di avere una (dubbia) relazione con Atena. Per deformazione personale è parecchio pettegolo. **Nella notte dell'omicidio era impegnato a litigare con Atena.**

**ATENA:** bella ragazza, giovane, di poche parole, discreta. Anche lei dice di avere una relazione con Mercurio. E' legata ad Era da una forte amicizia (Uscivano per scampagnate con Zeus e Mercurio) e perché stava litigando con Mercurio.

**Non è un suggerimento da dare ai ragazzi** ☒ **ADE:** è il giudice; entra solo dopo l'omicidio. Deve far luce sull'assassinio altrimenti l'anima di Era non potrà entrare nell'oltretomba.

I ragazzi tramite gli indizi devono raggiungere Ade e provare ad indovinare chi è il colpevole.