

CENTRO PASTORALE ADOLESCENTI E GIOVANI
DIOCESI DI CONCORDIA-PORDENONE

sussidio per gruppi adolessenti

Scelta



alcune premesse

all'uso del presente sussidio

Adolescenti

Noi abbiamo messo insieme un sussidio per accompagnare gruppi di adolescenti.

Noi = Pastorale Adolescenti e Giovani della diocesi di Concordia-Pordenone. Gli adolescenti sono il cuore delle nostre proposte educative parrocchiali e ci teniamo molto al loro percorso. Per questo abbiamo pensato di darti alcune idee per guidare un gruppo parrocchiale tra i 14 e i 19 anni.

volete dirmi che non sono capace di guidare un gruppo adolescenti? Se vuoi lo usi e sennò lo butti ;) Il sussidio che hai fra le mani non è per adolescenti. Si tratta di uno strumento per “educatori”. Cioè coloro che si occupano della guida di gruppi ado. È solo un palinsesto, gli incontri dovranno essere poi aggiustati su misura del gruppo.

vabbè... e come lo uso? Funziona per moduli tematici divisi in tre livelli. In questo momento hai fra le mani una tematica di terzo livello, colore “rosso”: l' **#scelta**! È un tema importante e da gestire dopo aver affrontato i primi livelli, per questo forse adatta anche ad ado più grandi.

ho l'impressione che mi stiate incastrando! Ahahah no! La nostra è solo una proposta... Ogni tema infatti contiene diversi materiali, per esempio nella tematica dell' **#scelta** troverai una proposta di un film, un paio di video, un libro, un quadro con degli spunti, una canzone, uno schema di preghiera con un piccolo gesto da fare insieme. La scelta di usare o prendere spunto da questi hints sta a te! In fin dei conti si tratta del tuo gruppo e tu lo conosci meglio di noi.

ok. detto così sembra quasi utile... Vero? Tra l'altro, vista l'abbondanza di materiali, per esaurire il tema dell' **#scelta** non ti basterà un incontro soltanto.

e tipo... se lo uso che mi date in cambio? Iniziamo a seguirti su IG e così potrai scriverci nel caso tu abbia bisogno di aiuto. Inoltre, nel sussidio troverai dei links per accedere ad un sacco di materiali online dal nostro sito.

mi avete convinto! Serio? Allora ti auguriamo buon lavoro! E come diceva Madre Teresa: “L'aiutare a riflettere sulla vita rientra nella missione della Chiesa, che gode nel vedere gli adolescenti sbocciare come fiori al sole, primizia del frutto abbondante che verrà



lavagna

con alcuni appunti sulla #scelta

*“Ogni giorno, quello che scegli,
quello che pensi e quello che fai è
ciò che diventi.” (Eraclito)*

Ogni giorno ci troviamo davanti a
delle scelte da fare, dalle più ovvie
e banali a quelle più complesse ed
elaborate:

*Che gusto di gelato
mangerò oggi pomeriggio?
Con che vestiti mi
presenterò domani a scuola?
Studio prima geografia o
storia?*

In ogni giorno della nostra vita
siamo chiamati a compiere delle
scelte che riguardano sia la nostra
persona, ma anche il mondo che
ci circonda.

Con l'adolescenza queste non
fanno che aumentare e assumere
sempre di più importanza tanto
da segnare un vero e proprio

sentiero fino a formare il nostro
futuro. Quindi, quando prima
prendere scelte era del tutto
naturale e quasi immediato,
adesso diventa tutto più ansioso e
instabile: perché il peso delle
scelte diventa sempre più grande.
Scegliere infatti diventa faticoso e
richiede un sacco di energie! Non
si può semplicemente tirare a
caso o affidarsi al destino...stiamo
parlando della nostra vita! E
mette paura.

*Avrò scelto la scuola giusta
per me? Cosa voglio fare da
grande? Qual è la mia strada?*

Non esiste la scelta perfetta, ma
esiste cosa è meglio per ME in
base a ciò che sono, ciò che piace
e a quello che mi riesce fare. Ecco
perché è importante conoscersi e



non semplicemente seguire la massa, o quello che tutti fanno.

Puoi lasciare che altri decidano per te, che la vita e i suoi “casi” ti spingano e poi ti trattengano dentro situazioni in cui alla fine ti accomodi. Oppure puoi imparare a scegliere, a decidere, in un percorso di consapevolezza. Ma anche di fede.

Ma cosa vuol dire scegliere?

Come riuscire a fare delle “giuste scelte”?

So cosa scegliere per me?



*Giada,
Membro CPAG*



bussola

per orientare il cuore

Dal Vangelo secondo Marco (Mc10,17-22)

¹⁷ Mentre andava per la strada, un tale gli corse incontro e, gettandosi in ginocchio davanti a lui, gli domandò: «Maestro buono, che cosa devo fare per avere in eredità la vita eterna?». ¹⁸ Gesù gli disse: «Perché mi chiami buono? Nessuno è buono, se non Dio solo. ¹⁹ Tu conoschi i comandamenti: Non uccidere, non commettere adulterio, non rubare, non testimoniare il falso, non frodare, onora tuo padre e tua madre». ²⁰ Egli allora gli disse: «Maestro, tutte queste cose le ho osservate fin dalla mia giovinezza». ²¹ Allora Gesù fissò lo sguardo su di lui, lo amò e gli disse: «Una cosa sola ti manca: va', vendi quello che hai e dallo ai poveri, e avrai un tesoro in cielo; e vieni! Seguimi!». ²² Ma a queste parole egli si fece scuro in volto e se ne andò rattristato; possedeva infatti molti beni.

Riflessione *Gesù e l'uomo ricco*

Quest'uomo sta impostando la propria vita. E cerca una direzione dialogando con il Maestro, che gli rivolge uno sguardo pieno d'amore. Purtroppo la sua scelta non può essere libera. Però, teniamo presente che, ogni volta che scegliamo, siamo chiamati a lasciare qualcos'altro. Solo saper lasciare è vera libertà.



Preghiera da fare insieme

Nel mio cammino Signore devo fare delle scelte:
alcune quotidiane, altre decisive.

In esse sono sempre io a mettermi in gioco,
nel piccolo come nel grande.

Signore, voglio essere fedele al progetto di grandezza
che tu mi hai posto nel cuore, alla mia vocazione:
per realizzarla ho bisogno di compiere delle scelte.

Però Signore spesso non so dove sbattere la testa,
a volte sono confuso, mentre in altre ho paura.

Ma tu Signore donami forza,
infondimi coraggio e fedeltà, a Te e a me stesso,
a quanto hai scritto nella mia vita.

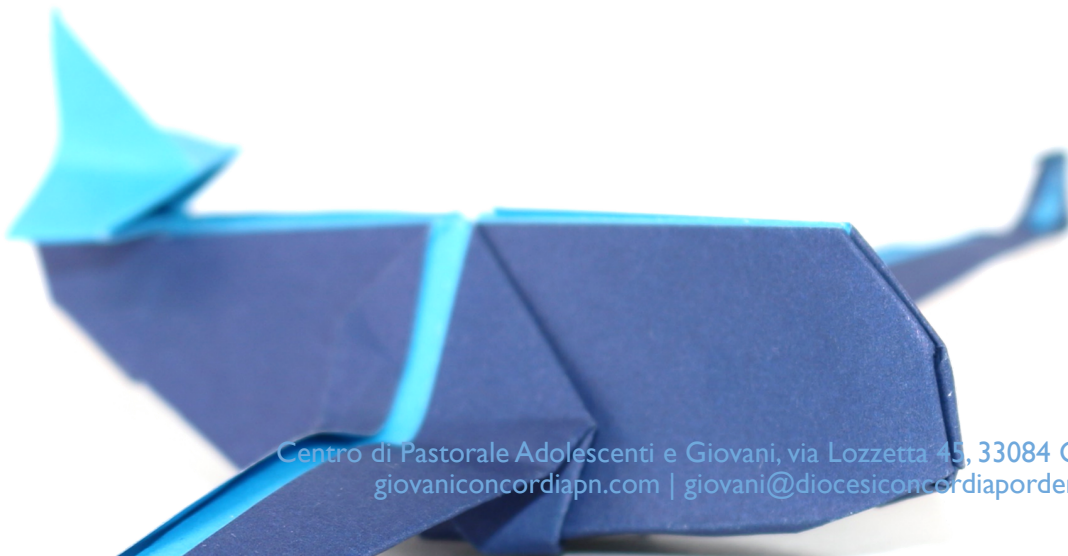
Stammi ancor vicino, Signore.

Tieni la tua mano sul mio capo,
ma fa' che anch'io tenga il capo sotto la tua mano.

Prendimi come sono, con i miei difetti, con i miei peccati,
ma fammi diventare come tu desideri e come anch'io desidero.

Amen.

Giovanni Paolo I



zaino

con il necessario per l'attività

Attività

GIOCO *L'isola della scelta*

L'ISOLA DELLA SCELTA

Premessa e presentazione gioco

E' un gioco fatto con grandissimo successo in una due giorni per ragazzi di terza media (di Pisogne e di Collebeato) a Montisola, il 5-6 maggio 2001. Il posto era un piccolissimo paesino in riva al lago, ma il gioco può essere tranquillamente essere adattato in base a dove ci si trova. Questo gioco è stato impostato tutto sulla scelta perché era il tema centrale del cammino che i ragazzi stavano svolgendo.

Idea di fondo del gioco e ambientazione

Il gioco vuole far capire l'importanza delle scelte che siamo chiamati a fare, e che ogni nostra scelta ha delle conseguenze (delle quali dobbiamo assumerci anche la responsabilità). L'idea è quella che dobbiamo cercare di trovare la bussola, cioè un punto di riferimento che ci aiuti nelle scelte che dobbiamo fare. Ma la ricerca sarà naturalmente fatta senza bussola. I gruppi rappresenteranno delle barche (ciurme), che navigheranno tra un'isola e l'altra, alla ricerca della bussola (che rappresenterà, come si vedrà il giorno dopo, il Signore).

Svolgimento

I ragazzi vengono divisi in 4 gruppi (più o meno da 4), le ciurme, che saranno identificate con quattro colori. Dovranno girare tra un'isola e l'altra, per arrivare a trovare il tesoro finale, che è la bussola. Tutte le ciurme partono dalla stessa isola (Tuari), anche se con tempi diversi in



base ad un giochetto che faranno prima (mettersi in cerchio e sedersi uno sulle gambe dell'altro; si valuta chi lo fa meglio). Ma poi ogni ciurma segue un percorso diverso, che viene costruito in base alle scelte fatte. Ogni volta che ci si trova su di un'isola (che sarà un foglio visibile nel paese), viene presentata, una situazione di vita concreta, anche se ambientata nel mondo della navigazione, che pone di fronte una scelta tra 2-3 possibilità. La scelta verrà fatta prendendo un foglio (della propria ciurma) anziché un altro, in base alla possibilità scelta. Ci saranno 2-3 buste con dentro i foglietti (possibilmente graffiati, in modo che non possono aprirli tutti per vedere la scelta più conveniente), uno per squadra, dunque con sopra un pallino colorato. Sul foglio ci saranno delle prove da fare, seguite un rimando ad un'altra isola. Tutte le volte, la ciurma dovrà svolgere la prova di fronte ad un membro della giuria (che può anche girare per il paese), altrimenti non potrà andare a cercare l'isola successiva. Il giurato firma il bigliettino su cui era scritta la prova. Se la prova (o il rimando) sarà difficile o farà tornare indietro, la squadra non dovrà certo arrendersi, visto che è chiamata ad assumersi le proprie responsabilità. In questo modo passano da un'isola all'altra, fino ad arrivare al tesoro. Quando parte una certa musica, il gruppo deve fare qualcosa di prestabilito collaborando

(per esempio il giochetto fatto all'inizio, mettendosi in cerchio e sedendosi uno sulle gambe dell'altro), altrimenti gli animatori (che rappresenteranno i condizionamenti nelle scelte, e si chiameranno "Pirati"), possono sporcarli di tempera in faccia. E la squadra non può continuare fino a quando non sono tutti puliti (cioè liberi dai condizionamenti per poter scegliere) dalla tempera. Per questo ogni concorrente avrà a disposizione una borraccia d'acqua e un pacchetto di 10 fazzoletti di carta. Il tesoro finale (bussola), sarà indicato dal biglietto che si trova con una delle scelte dell'ultima isola (Montenne). Potrà essere un anagramma, un messaggio cifrato, un indovinello o qualcosa del genere che li rimandi ad un altro posto (possibilmente dove non sono ancora andati), nel quale sarà nascosto il



tesoro (bussola). La bussola, a differenza delle isole, dovrà essere nascosta bene!

Isole e prove utilizzate a Montisola

ISOLA TUARI

Devi continuare il tuo viaggio e inizia una fortissima tempesta:

A – ammaini le vele e aspetti a riprendere il tuo viaggio

B – riparti comunque perché sei in ritardo sulla tabella di marcia

Se scegli:

A – siccome aspetti, non sai cosa fare mentre finisce la tempesta; giocate a carte e provate a fare un castello. Andate dalla giuria e costruite almeno 4 castelli di carte (di almeno due piani l'uno).

Poi potrete andare a cercare l'*isola Bironte*

B – affrontate il rischio per non perdere tempo, però la tempesta è pericolosa. Vestitevi il più possibile con oggetti impermeabili (k-way, cappelli, ombrelli ecc.), andate nel bar che c'è vicino al porto, entrate e gridate: "arriva l'alluvione, si salvi chi può!". Il tutto in presenza di un membro della giuria.

Poi potrete cercare l'*isola Padureddù*.

ISOLA BIRONTE

In quest'isola c'è una fiera stupenda e fate tappa a visitarla:

A – vi ubriacate tutti perché tanto il giorno dopo ripartite soltanto il pomeriggio, e la mattina potete dormire di più

B – partecipate alla gara di rutti (e sapete di avere buone possibilità di vittoria...)

C – dopo un giretto alla fiera, tornate a casa a dormire perché il giorno dopo si riparte

Se scegli:



A – siccome siete ubriachi, dovete inventare una canzone che parli del vino, e andare a cantarla sulle panchine del parco (il tutto davanti ad un membro della giuria). La canzone prima deve essere approvata dalla giuria, e deve essere di almeno 15 righe.

Poi siccome siete ubriachi e la mattina dormite, tornate a cercare l'*isola Tuari*.

B – i rutti sono poco fini, però il vino può essere niente male. E quello di Montisola? Prendete dalla casa un bicchiere vuoto, fatelo vedere alla giuria, e poi andate a chiedere a qualche “indigeno” se vi regala un mezzo bicchiere di vino rosso. Poi fatelo assaggiare alla giuria.

Alla fine potrete cercare l'*isola Curicciù*.

C – non vi siete ubriacati, però volete rimanere comunque in allegria. Decidete allora di passare la serata a raccontarvi barzellette. Andate dalla giuria e rappresentate in scenetta almeno 3 barzellette. Devono essere decenti e far ridere i giurati!

E poi... *isola Padureddù*.

ISOLA CURICCIU

Tra la ciurma scoppia una rissa per motivi banali:

A – adottate la soluzione più veloce; punizione per tutti quelli coinvolti (così puliscono bene il ponte)

B – perdetevi un po' di tempo ma cercate di far dialogare e riappacificare i marinai coinvolti nella rissa

C – fate finta di niente richiamando tutti al loro lavoro

Se scegli:

A – OK, bella idea, però non hanno pulito bene e dovete dargli una mano. Scendete sul pezzo di spiaggia di fronte al parco, e lavate benissimo 2 asciugamani usati in cucina per la cena. Non devono essere bagnati, ma pulitissimi.

Solo così si va per premio all'*isola Bironte*.



B – siete proprio dei bravi educatori. Ma volete mettervi con i vostri educatori? Andate dalla giuria e recitatele una poesia di lode (dove ci siano complimenti per tutti), che scriverete ora.

E poi all'*isola Padureddù*.

C – pessima scelta, ma che comandanti siete? Così la prossima volta si scannano, e magari anche voi capitate nel mezzo della rissa. Allora dovete allenarvi con un po' di pallavolo; fate dei palleggi, ma attenti, perché dovete riuscire a passarvi la palla almeno 20 volte senza che cada la palla. E poi per punizione prendete la *scelta A*.

ISOLA PADUREDDU'

Arrivate su un'isola dove due anni fa avevate conosciuto una ragazza della quale vi eravate innamorati; poi però eravate partiti e non l'avevate più vista:

A – la cercate almeno per salutarla, anche se potreste rimanerci male se lei nel frattempo avesse trovato un altro

B – fate finta di niente, stando attenti a non capitare nei posti nei quali potreste vederla

Se scegli:

A – OK, allora via con la ricerca. La ragazza si chiama Maria. Ma ora dovete dichiararvi. Fate una stupenda (valuteremo la qualità) dichiarazione d'amore ad una ragazza di un altro gruppo. I due (dichiarante e ragazza) devono essere di due paesi diversi.

Poi andate all'*isola Fretucchè*.

B – avete scelto di evitarla, però sarà lei a cercarvi e voi dovete scappare. E per farlo fate un giro lunghissimo, con il pullman ed il traghetto. Andate al porto e alla fermata del pullman, e copiate tutti gli orari delle partenze e degli arrivi. Ma dopo questo, non vi basterà e dovrete scegliere anche la *lettera A* (solo dopo aver fatto la prova degli orari).



ISOLA FRETUCCHE'

Avete la nave piena di rifiuti e capitate su un'isola deserta, dove non ci sono posti per buttarli:

A – tanto non vi vede nessuno e non “deturpa l'ambiente”, per cui scavate una fossa e li buttate dentro

B – ve li tenete in nave cercando in fretta un porto su un'altra isola

C – fate un bel falò sull'isola

Se scegli:

A – ma bravi inquinatori. Scrivete dei cartelloni con scritto “siamo dei cessi”, appendetevi al collo e attraversate tutto il paese.

E poi tornate all'*isola Tuari*.

B – siete dei bravi ecologisti, e sapete distinguere cosa si butta da cosa si ricicla. Portateci allora 7 oggetti il cui nome inizia con la lettera A, 6 con la lettera P, 8 con la lettera S, e 7 con la lettera M.

Poi veloci a cercare l'*isola Aiuae Aiuae*.

C – certo certo, così scoppia anche un bell'incendio!!! E adesso va spento. Prendete dei secchi e portate alle piante del parquet almeno 20 secchi d'acqua (dal lago naturalmente). Poi per capire come bisogna fare in questi casi, fate anche la prova scritta sulla *possibilità B*.

ISOLA AIUOE AIUOE

Piccola isola deserta senz'acqua; non piove da mesi e avete ancora pochissima acqua potabile e per una settimana non ci sono isole in vista:

A – decidete di lavarvi solo con acqua di mare

B – fate la danza della pioggia per 3 ore e mezza

Se scegli:

A – è un'idea veramente economica, però ora puzzate come delle capre e siete appiccicosi di sale. Non c'entra niente, ma se volete continuare, fate una bellissima scultura umana, rappresentando sul lungolago una macchina (anche con audio), e rimanete così per almeno 4 minuti.



Poi tornate all'isola *Aiuoe Aiuoe*.

B – OK, però dovete ballare per davvero. Scegliete una musica, e preparate un balletto decente, da fare tutti insieme.

Poi andate all'isola *Montenne* a fare rifornimento d'acqua.

ISOLA MONTENNE

Eccoci arrivati vicini all'isola tanto cercata! Ci siamo quasi. Ora però troviamo su quest'isola tre ragazze, vestite di bianco, di rosso e di nero. Sono molto carine, e vi chiamano ad andare verso di loro. Quale scegliete?

A – quella vestita di bianco

B – quella vestita di rosso

C – quella vestita di nero

Se scegli:

A – è un'infermiera: vuole farti delle analisi e tu la aiuti. Misurate quanti battiti cardiaci avete al minuti (ognuno di voi) e ditelo alla giuria.

Dopodichè provate con la *prova numero C*.

B – era una esploratrice che vi indica la strada giusta. Ora andate a cercare la bussola dopo aver risolto questo questo labirinto.

C – vi è andata male; è la strega dell'isola! Vi obbliga a stare con i piedi nell'acqua del lago (davanti al parchetto) per almeno 4 minuti, e poi vi fa ritentare la scelta tra A e B.

Riepilogo percorso

A B C

tuari – (a)bironte (b)padereddu

bironte – (a)tuari (b)caricciù (c)padureddù

curicciù – (a)bironte (b)padureddù (c)a

padureddù – (a)fretucchè (b)a

fretucchè – (a)tuari (b)aiuoe aiuoe (c)b

aiuoe aiuoe – (a)aiuoe aiuoe (b)padureddù

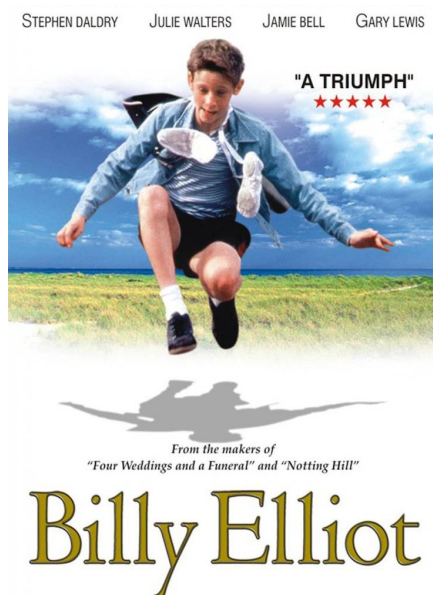


montenne – (a)c (b)tesoro scelta (c)a-b

tablet

con i contenuti multimediali

FILM *Billy Elliot*



Il film *Billy Elliot* racconta la storia di un ragazzo di 11 anni, che vive in un villaggio del Nord dell'Inghilterra. L'intero film si svolge durante lo sciopero dei minatori inglesi tra il 1984 e il 1985 che coinvolge l'intera famiglia di Billy. Il fratello maggiore ed il padre sono minatori, attivisti sindacali. La madre è morta poco tempo prima. In casa, Billy rimane a badare alla nonna, affetta da una forma di demenza senile. Billy si esercita nella boxe spinto dai famigliari e dall'ambiente, anche se è per lui attività di poco interesse. Sembra invece molto più attratto

dalla danza, con la quale entra in contatto grazie a una maestra di ballo, Mrs. Wilkinson. Quest'ultima lo incoraggia a ballare e ben presto Billy inizia a praticare la danza di nascosto dal padre e dal fratello. Quando il padre si accorge delle bugie di Billy, si crea un momento di rottura: la danza per il padre e per il senso comune del tempo e del luogo, è cosa da omosessuale.

Billy spera comunque di superare l'esame di ammissione al Royal Ballet School di Londra e si allena individualmente con Mrs. Wilkinson, all'insaputa della famiglia. Una sera, il padre lo scopre mentre si esercita in compagnia del suo amico Michael e Billy lo "sfida" improvvisando una danza che convince il padre a sostenerlo e a riconoscerne la passione. La solidarietà dei minatori permette di mettere insieme una colletta e alla fine Billy riesce ad entrare nella compagnia di danza, proprio mentre i minatori perdono la causa. Attraverso una ricerca degli aspetti psicologici



di cui il film Billy Elliot è ricco, emerge un aspetto di fondo che rappresenta uno dei temi più all'avanguardia della psicologia moderna: la *resilienza*. La resilienza è la capacità di un individuo di affrontare e superare un evento traumatico o un periodo di difficoltà in modo positivo. Per meglio comprendere, è utile indagare l'origine del termine: la resilienza è un aggettivo usato dal mondo della fisica e rappresenta la proprietà di alcuni metalli di assorbire un urto senza rompersi. Etimologicamente il termine deriva dai latini e veniva usato per riferirsi alla capacità di risalire sulla barca quando questa si era ribaltata. Di fronte ad un qualunque stress, inteso come la reazione fisiologica ad un cambiamento, l'individuo può essere più o meno vulnerabile. Interessante è vedere come i diversi componenti della famiglia di Billy riescano, con modalità diverse, ad essere resilienti di fronte alla maggior parte dei fattori stressanti a cui sono sottoposti: incertezza economica, accudimento di una persona anziana, instabilità lavorativa, aspettative sociali, pregiudizi ecc.

L'adolescenza rappresenta uno dei periodi di vita più importanti in cui l'*identità autonoma* si plasma, cercando di sganciarsi dalla famiglia e acquisendo una connotazione unica e originale. Il tema cardine di tale processo è il cambiamento e le scelte che ci portano poi a cambiare. Si assiste a cambiamenti fisici, psicologici, cognitivi al fine di riorganizzare il sé come se l'identità fosse un vero e proprio "cantiere aperto". All'interno del film possiamo osservare come tale processo coinvolga Billy, soprattutto come l'ambiente inizialmente cerchi di ostacolarlo in questa ricerca (ad esempio rifiutando la sua sperimentazione nell'ambito della danza) e di come invece alla fine l'ambiente stesso lo supporti grazie alla capacità e alla tenacia di Billy nel promuovere la sua libertà di scelta.

per la riflessione?

- *rispetto alla reazione del padre quando Billy prende lezioni di danza, tu cosa ne pensi? ha ragione o torto?*



- *Billy cerca di farsi piacere una cosa che non fa per lui (la boxe). Distinguo tra i miei desideri del cuore e quelli indotti (dagli amici, dalla famiglia, dalla pubblicità...)?*
- *Scopre casualmente invece un'attività che lo appassiona. Come nasce questa occasione? Parte da se stesso o da una proposta di altri?*
- *La famiglia (la danza nel cortile chiuso da alte mura è un simbolo), la società stessa (il "muro" di poliziotti) e in alcuni momenti anche l'insegnante, sono per Billy dei freni forti: anche se tutti cercano di "fare il suo bene", capita che "tarpino le ali" al suo sogno. Riesco a superare i muri (indifferenza, scoraggiamento, tentativo di banalizzazione, attese non corrisposte) che gli altri costruiscono intorno a me e a mantenere il mio sogno limpido?*
- *Nel cammino ci sono anche momenti di verifica, di prova (per esempio l'esame di ballo), di fatica (non sempre riesce tutto bene!). La prova è solo una "valutazione", un freno, o può essere un'occasione di crescita?*
- *Billy non compie da solo il suo cammino. La figura dell'insegnante di ballo è importante: senza di lei il ragazzo non avrebbe provato a ballare, non avrebbe continuato, forse si sarebbe arreso davanti alle difficoltà e agli insuccessi. Può essere importante una figura di guida, che aiuti a crescere, a verificare il cammino, a trovare i passi giusti da fare in un certo momento?*



FILM *Invictus* - l'invincibile



Imparare ad essere leader di se stessi e della propria vita: questo è il messaggio-chiave della pellicola *Invictus* – L'invincibile del 2009 diretta da Clint Eastwood, un film che vede al centro della sua trama la figura di Nelson Mandela e il



suo operato come presidente del Sudafrica. Tutto il film ruota attorno ad una celebre poesia, che aiutò Mandela durante il periodo in carcere e che fa da sipario conclusivo alle vicende narrate nell'opera:

*“Non importa quanto stretta sia la porta,
Quanto impietosa sia la vita,
Io sono il padrone del mio destino:
Io sono il capitano della mia anima.”*

Questo brano di Ernest Henley dal denso significato, che dà peraltro il titolo al film, riassume l'essere leader di Madiba (come affettuosamente lo chiamavano le persone a lui più vicine) e contiene l'essenza e l'importanza del diventare “padroni del proprio destino”. L'opera cinematografica, ambientata negli anni Novanta del secolo scorso, si concentra in particolare modo sui metodi di Mandela per fare politica e sulla collaborazione con il mondo dello sport in occasione dei mondiali di rugby del 1995, disputati proprio in Sudafrica. Come viene narrato nel film, Mandela riuscì a stringere una forte collaborazione con il capitano bianco della squadra Francois Pienaar, al fine di diffondere un messaggio di pace e mettere fine alla politiche di segregazione razziale che per anni avevano diviso la popolazione sudafricana. Per portare a termine questa missione, l'atteggiamento del presidente fu subito quello di una guida carismatica forte e capace.

Il capitano della squadra invece subisce una notevole evoluzione durante tutto lo svolgimento del film, molto vicino alla realtà dei fatti. Diversi e complementari sotto molti aspetti, le due figure incarnano due punti di riferimento per le persone che decidono di seguirli e affidarsi alla loro guida. Entrambi portano avanti il messaggio secondo cui siano la forza di volontà, la costanza e l'incoraggiamento a fare di un leader un capitano da



seguire. Il messaggio racchiuso in questa pellicola è più ampio: come si può divenire leader di qualcuno se prima non si diviene leader di se stessi? È partendo da un profondo lavoro sulla propria persona che si può divenire capi di una squadra, di un gruppo o, ancora meglio, di una nazione.

“Io sono il capitano della mia anima”, questa è la frase che l'ex presidente sudafricano ripeteva spesso. Non è un percorso facile e Mandela ne è un esempio lampante, ma occorre affrontare tutte le tappe di questo percorso per poter diventare delle forti figure carismatiche. Nonostante i momenti dolorosi e difficili, *Invictus* è una pellicola che insegna come essi vadano affrontati con coraggio e decisione. Un leader non deve semplicemente dare ordini o essere un capo, ma occorre che dia il buon esempio, che incoraggi gli altri verso il successo, attraverso la responsabilità per le proprie azioni. Egli non è un capo supremo, ma una guida da cui cogliere insegnamenti importanti, è il primo a tracciare la strada giusta per fare in modo che gli altri lo seguano.

Ognuno di noi può decidere del proprio destino indipendentemente dal ruolo che ricopre nella società: svegliandoci ogni mattina possiamo scegliere cosa vogliamo diventare, abbiamo una sconfinata libertà di scelta. Possiamo decidere se lasciare che tutto ci passi davanti passivamente o prendere le redini della situazione. Questo è quello che si vede in particolare nel film con la figura del capitano Pienaar. Egli, spinto dalle richieste di aiuto e collaborazione del presidente, subisce una completa trasformazione: da capitano comprende che è con il suo esempio che può portare l'intera squadra a crescere. Abbandona il suo atteggiamento arrendevole e abbattuto per per lasciar spazio ad un vero team leader:



ancora una volta la trasformazione parte prima da sé, si convince che la squadra possa realmente migliorare e si impegna in prima persona a guidare i compagni e farsi seguire, senza assumere posizioni di comando o supremazia.

Seguendo allora l'insegnamento di *Invictus*, solo quando comprenderemo di essere noi gli artefici del nostro destino potremo aiutare gli altri a costruire il loro, senza imporre la nostra opinione, ma aiutandoli a crescere ed evolversi giorno dopo giorno.

per la riflessione:

- *che cosa rappresenta lo sport, ed in particolare il rugby, in questo film e per il presidente Mandela?*
- *che cosa scaturisce l'incontro fra il presidente Mandela e il capitano della nazionale di rugby François Piennar?*
- *come cambia il capitano Pienaar dall'inizio alla fine della vicenda?*
- *quali valori trasmette il film? e quali valori trasmette lo sport in generale?*

VIDEO “Dovremmo vivere per amare – riflessione sulla vita”

<https://www.youtube.com/watch?v=dEHNzNfs2VW0>



taccuino

poetico e letterario

LIBRO *Va' dove ti porta il cuore* (Susanna Tamaro)



Olga nasce a Trieste, in una famiglia della borghesia di origine ebraica, da genitori rigidi e antica, e cresce in semi solitudine senza sentirsi amata. Al momento di terminare gli studi al liceo, il padre le nega la possibilità di frequentare l'università. Olga, spirito inquieto e intelligente, trascorre la sua giovinezza a casa con i genitori senza riuscire a trovare un fidanzato, immersa in un'idea romantica dell'amore, ma senza neanche fare nulla per cercarlo.

Ormai quasi trentenne, viene corteggiata da Augusto, un uomo abruzzese più vecchio di lei, rimasto vedovo, e in contatto professionale con il padre. Dopo soli sei mesi di conoscenza, Augusto e Olga si sposano, tuttavia Augusto non mostrerà alcun trasporto affettivo per la moglie, preferendo invece dedicarsi al lavoro e alla sua passione per l'entomologia. Il matrimonio di convenienza porta Olga a un chiaro scetticismo nei confronti delle decisioni puramente razionali. La donna, trasferitasi all'Aquila, diventa sempre più inquieta e depressa mentre il mondo è sconvolto dalla seconda guerra mondiale: alla fine della guerra apprende della distruzione della sua casa paterna e con il marito ritorna frettolosamente a Trieste, dove acquistano una villetta alla

periferia della città per accogliere i suoi genitori, ormai vecchi. La coppia si trasferisce definitivamente nel capoluogo giuliano.

Prendendo come pretesto il mancato arrivo di un figlio (del resto non sorprendente, dato che fra Olga e Augusto non vi sono in genere rapporti sessuali), Olga si reca per due settimane alle terme di Porretta. Qui conosce un dottore di idee comuniste, Ernesto, con il quale inizia a intrattenere una relazione segreta. Olga inizia a sentire il sentimento amoroso che aveva cercato per tutta la vita.

Ritornata a Trieste, la donna scopre di essere incinta di Ernesto, ma decide comunque di tenere la bambina, che chiamerà Ilaria, facendo credere ad Augusto che il padre sia lui. Intanto prosegue la relazione segreta con Ernesto, con lettere e incontri clandestini, fin quando una notte il medico si schianta contro un albero con la sua automobile e muore. Olga scopre la morte dell'amante dopo qualche mese e cade in una profonda depressione, tanto da iniziare a trascurare la figlia Ilaria, che accusa il colpo e inizia a nutrire un profondo rancore verso la madre. Con l'aiuto di padre Thomas, un gesuita tedesco, Olga inizia lentamente a riprendersi e avvia un percorso spirituale, ma deve scontrarsi con la crescente ostilità della figlia Ilaria. Quest'ultima, con il preciso intento di allontanarsi dalla famiglia, si iscrive alla facoltà di filosofia dell'università di Padova, dove comincia a frequentare assiduamente gli ambienti del Sessantotto nonché i collettivi femministi, imbevendosi delle nuove idee politiche con un preoccupante fanatismo.

In questo periodo muore Augusto, malato da diversi anni. In punto di morte, Augusto lascia capire ad Olga, con una mezza frase, di aver sempre saputo che Ilaria non era sua figlia, gettando la donna in un profondo sconforto. Adesso vedova, Olga tenta di recuperare il suo rapporto con Ilaria. Quest'ultima lascia gli studi di filosofia, che peraltro aveva seguito malamente, e si affida alle cure di uno psicologo privo di studi regolari - in realtà una specie di santone, che rende ancora più instabile la già fragile psiche della ragazza. Ilaria rimane incinta e alla madre racconta di avere avuto un'avventura durante un viaggio in Turchia.



Ilaria è sempre più fragile, ha sperperato tutti i suoi soldi a causa del santone e fa uso di droghe e psicofarmaci. Sommersa dai debiti, si rivolge alla madre chiedendole un ennesimo aiuto finanziario. Ma la madre per la prima volta in vita sua dice di no alla figlia: quest'ultima esplode in un pianto isterico, nasce una lite violenta e Olga si lascia sfuggire il segreto sulla vera paternità di Ilaria; quest'ultima fugge via disperata, schiantandosi contro una quercia in auto, e morendo qualche giorno dopo all'ospedale. La piccola figlia di Ilaria, rimasta orfana, viene affidata alla nonna Olga. Olga, anche se anziana, cresce la nipote sviluppando con lei un rapporto affettuoso, favorita anche da una certa affinità di carattere. Durante l'adolescenza però la nipote, travagliata da una dura inquietudine, si scontra sempre più violentemente con la nonna, giungendo spesso a provocazioni arroganti e volgari.

Superata la maturità e indecisa sul suo futuro, sceglie di partire per l'America. Olga è colpita da un ictus e ormai, comprendendo di essere alla fine della sua vita, scrive una lunga lettera-diario alla nipote con lo scopo di svelarle tutti i segreti della sua vita ed esortandola sempre ad andare dove la porta il cuore.

per la riflessione:

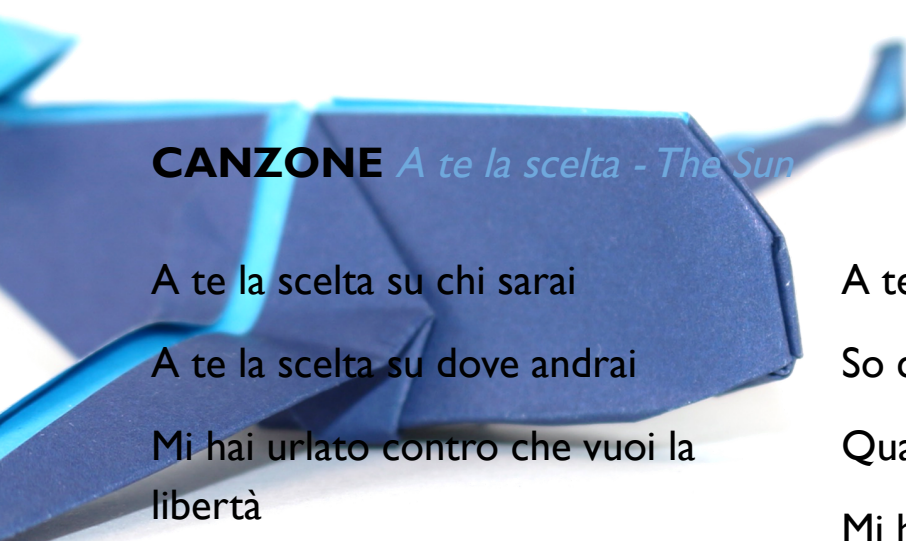
- *che significato ha per te la frase “Va’ dove ti porta il cuore”?*
- *Utilizzi più il cuore o il cervello e la razionalità nelle tue scelte? Perché?*



pentagramma

con musica e parole

CANZONE *A te la scelta - The Sun*



A te la scelta su chi sarai
A te la scelta su dove andrai
Mi hai urlato contro che vuoi la
libertà
Che sai tu come e quando ti
servirà
Ma oggi sei di nuovo qui
È passato molto tempo
E tra le mani porti pezzi della tua
vita
Dimmi ora la tua voce dov'è finita
Sei molto più di questo
Più di ogni giorno perso
In ogni tuo respiro
C'è più dell'universo
Io sento quanto splendi
Anche quando sbagli
Ho posto in te un destino

A te la scelta sul cammino
So cosa provi e so come stai
Quando ti chiedi chi sarai
Mi hai sussurrato quanto lei ti
mancherà
Di quanto è amara e quanto è
dolce la sua libertà
Sei molto più di questo
Più di ogni giorno perso
In ogni tuo respiro
C'è più dell'universo
Io sento quanto splendi
Anche quando sbagli
Ho posto in te un destino
A te la scelta sul cammino
Sei molto più di questo
Più di ogni giorno perso



In ogni tuo respiro
C'è più dell'universo
Io sento quanto splendi
Anche quando sbagli
Ho posto in te un destino

A te la scelta sul cammino
Sei molto più di questo
Sei molto più di questo



tavolozza

per forme e colori

Prima di leggere la descrizione, prenditi qualche minuto per guardare l'opera e raccogliere qualche impressione dai ragazzi. Quale potrebbe essere il titolo? Quali impressioni mi suscita? Cosa centra con il tema che state trattando? Se avessi dovuto rappresentare tu questa tematica, come l'avresti disegnata o scolpita o dipinta?

Descrizione

Tutta la nostra esistenza alla fine si ricollega ad una scelta. Ci siamo trovati spesso a dover scegliere su temi importanti, ed è quello che vuole fare in maniera satirica il pittore surrealista Magritte. Fortemente segnato dalla teoria del filosofo Freud, sceglie di rappresentare questa immagine che, come dice la frase, "questa non è una pipa". Ma... in che senso?

Si vuole sottolineare l'importanza del ponderare bene le proprie scelte, prima di dare loro struttura. Alle volte si può essere ingannati, anche da noi stessi.





Il tradimento delle immagini, Renè Magritte, 1929, olio su tela, 64x47 cm, City County Museum, Los Angeles



road trip

per programmare gli incontri

La tematica offre spunti interessantissimi e di grande slancio. Del tipo:

Primo incontro di 40': lancio dell'attività con un video [#tablet](#) (19); momento di preghiera [#bussola](#) (5). Per casa vedere il film [#tablet](#) (14).

Secondo incontro di 40': inizio con le domande sul film, magari rivedendo insieme qualche scena e discutendo insieme [#tablet](#) (15); concludi con la canzone [#pentagramma](#) (23).

Terzo incontro di 40': inizio con l'attività [#zaino](#) (7); riflessione proposta dal libro del [#taccuino](#) (20); concludi con il quadro e relativa discussione [#tavolozza](#) (16). Per casa vedere il film [#tablet](#) (16).

Quarto incontro di 40': inizio con le domande sul film, magari rivedendo insieme qualche scena e discutendo insieme [#tablet](#) (19).



Crediti: Giada Berti, Alice Bortolin, Mauro Guerra, Emanuele Francescut, Alex Didonè, Riccardo Mior, Luigi Guenzi, don Davide Ciprian, Marika Martinis, Antony Puppo, don Marco Cigana.

Centro Pastorale Adolescenti e Giovani, via Lozzetta 45, 33084 Cordenons (PN).
giovanicordiapn.com. Tutti i diritti riservati©

