

Educare cittadini e cristiani che concorrono al bene comune

CRESCERE STRUMENTI DI PACE

O ci si salva insieme, o non è pace

Fase 2: LA MAPPA DELLA PACE

OBIETTIVI:

- Far sperimentare che la pace si costruisce con gesti concreti: riparo, rispetto del corpo e accoglienza.
- Allenare competenze relazionali: ascolto, gestione del conflitto, confini, inclusione.

TEMPI DI GIOCO

Decidete tempi e luogo in base alle necessità del vostro Branco/Cerchio, scegliete se usare una riunione, se usare il tempo di una Caccia/Volo o le VDBC.

Fase 1: lancio e consegna della missione.

Fase 2: le 5 tappe di gioco

Fase 3: verifica giocata per mettere insieme i concetti e costruire la Mappa della Pace.

LANCIO

Create un lancio semplice e coinvolgente, se lo ritenete opportuno potete usare l'ambientazione Bosco/Giungla utilizzando i racconti suggeriti più avanti o quelli che secondo voi possono essere più calzanti.

RACCONTO

Consigliamo di valutare se i racconti che il Branco/Cerchio sta attualmente vivendo possano essere funzionali per questo tipo di esperienza, cercando di valorizzare la dimensione scelta. Per ognuna vi suggeriamo un racconto Giungla e uno Bosco.

COME FUNZIONA IL GIOCO

- 1) **Preparazione** (capi). Per ogni tappa scegliete una coppia tra le proposte: un Messaggio protagonista e uno Spunto. Poi inventate la prova, il gioco o la sfida che faccia vivere quel messaggio.
- 2) **Simbolo**. In ogni tappa deve emergere un simbolo dell'esperienza. Il simbolo lo scegliete voi quando preparate la tappa: niente immagini scaricate e ritagliate, usate materiali semplici e creatività da Branca L/C.
- 3) **Consegna**. A fine tappa consegnate alla squadra una tessera con il messaggio che resta per voi come bussola. Se preferite, potete consegnare solo una parola-chiave vostra (purché non sveli il focus).
- 4) **Segretezza del senso**. I bambini devono vivere il gioco, non indovinare la teoria: evitate di dire in anticipo "questa tappa parla di...". Tenete il significato sottotraccia e fate emergere tutto nella verifica.
- 5) **Verifica**. Alla fine, una chiusura breve e concreta: pochi minuti, una restituzione essenziale

Qui di seguito troverete 5 spunti per ogni dimensione dell'educare alla pace. Quello che dovrete fare è adattarli ai L/C del vostro Branco/Cerchio. Il gioco è a tappe e in ognuna di queste i bambini e le bambine, divisi in squadre, faranno una piccola attività/prova che permetta loro di vivere concretamente uno degli spunti suggeriti o quelli che avete individuato come staff sul tema.

Vi suggeriamo di suddividere così le 5 tappe:

- 3 tappe sulla dimensione principale (quella che “serve” di più al vostro gruppo);
- 1 tappa per ciascuna delle altre due dimensioni.

È importante secondo noi che i bambini e le bambine vivano tutte e tre le dimensioni della pace, ma con un focus chiaro.

In ogni tappa deve emergere un simbolo dell'esperienza (un oggetto o segno che rappresenta quella prova). Quando la squadra completa la tappa, riceve una tessera.

Importante: quando create il simbolo dell'esperienza niente immagini scaricate, stampate e ritagliate: creatività da Branca L/C, quella vera.

Chiusura finale. Alla fine del gioco fate una chiusura breve e concreta: pochi minuti, una restituzione essenziale (una frase, un gesto, una cosa imparata) e si chiude.

POSSIBILE UPGRADE (più avventuroso). Invece di consegnare subito le tessere in tutte le tappe, potete fare così:

- Consegnate due tessere per ogni tappa;
- Solo in 1 tappa consegnate le due tessere senza chiedere nulla in cambio.
- Nelle altre 4 tappe, chiedete alla squadra in cambio una tessera che rappresenta una delle altre tappe (scelto da voi).

Obiettivo: i L/C dovranno ricostruire l'ordine corretto delle prove.

Avete due modalità possibili (sceglierne una):

- Modalità “ripeti la prova”. Se tornano in una tappa nel momento “sbagliato”, devono rifare la prova. Solo quando ci arrivano nel punto giusto (o dopo la seconda volta, a vostra scelta) ricevono il simbolo.
- Modalità “secondo giro semplificato”. La prima volta fanno la prova ma non ricevono il simbolo. Quando tornano la seconda volta, non rifanno tutto: date loro direttamente il simbolo.

Questi sono i messaggi e gli spunti che vi suggeriamo per costruire 5 tappe (3+1+1), se lo ritenete opportuno potete crearne voi a vostro piacimento e a quello dei vostri L/C.

1) GIUSTIZIA RIPARATIVA (riparare, riconciliare, restare in relazione, responsabilità senza umiliazione)

- Messaggio: Il conflitto non è la fine: può diventare un inizio se restiamo in relazione.
Spunto: “Non scappo: ci sto.”

- Messaggio: Prima di giudicare, distinguiamo: fatti, emozioni e interpretazioni non sono la stessa cosa.
Spunto: “Racconto pulito.”
- Messaggio: Quando qualcosa si rompe, si guarda il danno e il bisogno, non solo “chi ha torto”.
Spunto: “Che cosa serve adesso?”
- Messaggio: Riparare significa fare un gesto concreto, non solo dire parole veloci.
Spunto: “Scuse con le mani.”
- Messaggio: Dopo la riparazione si torna nel “noi”: nessuno resta etichettato per sempre.
Spunto: “Rientro nel cerchio.”
- RACCONTO GIUNGLA: *Come venne la paura*
- RACCONTO BOSCO: Dalle 8 coccinelle in viaggio “La Cicala” - “Il Ragno”

2) CORPOREITÀ (emozioni, energia, confini, rispetto di sé e dell’altro, coerenza corpo-parola)

- Messaggio: Il corpo parla sempre: se lo ascolto, capisco prima di esplodere.
Spunto: “Il corpo avvisa.”
- Messaggio: Dare un nome a ciò che provo mi aiuta a guidarlo invece di esserne guidato.
Spunto: “Lo chiamo per nome.”
- Messaggio: Il rispetto passa dai confini: chiedere permesso è un atto di pace.
Spunto: “Posso?”
- Messaggio: Dire “stop” è legittimo. Rispettare lo “stop” è maturità.
Spunto: “Stop vale.”
- Messaggio: Regolare l’energia fa bene a tutti: pausa e respiro non sono perdere tempo.
Spunto: “Rallento per restare.”
- RACCONTO GIUNGLA: *I cani rossi*
- RACCONTO BOSCO: *Ratha la farfalla – La coppa dello stagno*

3) ACCOGLIENZA (appartenenza, ascolto che cambia, fragilità, ambiente che include, andare oltre l’etichetta)

- Messaggio: Accogliere significa fare spazio vero: un posto, non solo un “ciao”.
Spunto: “C’è posto.”
- Messaggio: L’ascolto cambia qualcosa: dopo, facciamo un passo concreto.
Spunto: “Ascolto che muove.”
- Messaggio: Nel gruppo nessuno deve essere spettatore fisso: ognuno ha un ruolo reale.

Spunto: “Serve anche te.”

- Messaggio: Dietro un comportamento c’è un bisogno: andare oltre l’etichetta apre strade.
Spunto: “Vedo oltre.”
- Messaggio: La qualità del “noi” si misura su chi sta ai bordi: la pace comincia lì.
Spunto: “Richiamo chi è fuori.”
- RACCONTO GIUNGLA: *L’Ankus del re*
- RACCONTO BOSCO: *La Notte Delle Lanterne – Gli Animali Del Pino – Fam Scoiattolo – Il Formicaio*

L’ultima fase del gioco consiste nella costruzione della Mappa della Pace, con un vincolo chiaro: la mappa si costruisce usando le tessere conquistate, non “parlandoci sopra”.

Se ritenete, potete usare le indicazioni che trovate qui sotto per verificare con i vostri L e C, l’importante è che costruiate la mappa, il compito di come farlo lo lasciamo a voi.

Regole:

- La mappa deve essere fatta con le tessere (si può aggiungere tutto quello che si vuole, l’importante è che ci siano le tessere che hanno giocato);
- Nessuna tessera può restare isolata: ognuna deve toccarne almeno un’altra o essere collegata con lo spago;
- Devono creare 3 “zone” sulla mappa (le chiamano loro, senza suggerimenti), possono usare il materiale che vogliono, libero sfogo alla creatività;
- In ogni zona devono mettere almeno 1 tessera.

Devono scegliere e contrassegnare:

- la tessera PIÙ FACILE da vivere;
- la tessera PIÙ DIFFICILE da vivere;
- la tessera CHE CI SERVE ADESSO (quella che “ci allena”)

Svolgimento:

- Fase 1: costruzione
“Avete 5 minuti per costruire la vostra Mappa della Pace rispettando i vincoli.”
- Fase 2: tour guidato
Ogni squadra fa una minipresentazione in 30 secondi:
“Queste tre zone le abbiamo chiamate...”
“La tessera più facile per noi è...”
“La più difficile è...”
“Quella che ci serve adesso è...”
- Chiusura lampo:
Un ultimo giro “a scelta”: “La tessera che mi porto a casa è...” (solo una parola).

Varianti rapide

- Variante A: Mappa a percorso

Vincolo extra: le tessere devono diventare un sentiero dalla partenza all'arrivo (inizio = "noi", fine = "pace"). Spiegano perché quell'ordine.

- Variante B: Mappa a scambio
Ogni squadra costruisce la mappa, poi la scambia con un'altra: l'altra deve interpretarla e dare un titolo alle 3 zone.

ATTENZIONI DA TENERE

- Tenete il focus sottotraccia: fate vivere, non spiegate troppo;
- Curate i passaggi: energia alta richiede rientro e calmare i toni;
- Date valore a chi sta ai margini: ruoli e responsabilità fanno pace;
- Una buona tappa è quella che lascia una traccia, non quella perfetta.

EDUCARE ALLA VITA CRISTIANA

Un ponte semplice

Nel Patto associativo ci riconosciamo come operatori di pace in spirito di evangelica nonviolenza e nel cammino associativo su Educare alla vita cristiana l'invito è partire dalla vita per riconoscere una Presenza. Il nostro percorso *Crescere strumenti di pace* si aggancia bene alla logica del percorso EVC: le tappe sono esperienze (vivere), la verifica è una rilettura (raccontare), e l'impegno finale apre al cambiamento (generare).

Parola e suggestioni (da scegliere liberamente)

Se volete, potete inserire una brevissima Parola (una frase) nella chiusura, senza trasformarla in catechesi. Alcuni spunti emersi nei materiali di lavoro:

- **Lc 19,1-10** (per Giustizia riparativa)
Zaccheo non resta "il colpevole": riconosce il danno e passa alla **riparazione concreta** ("restituisco... e il quadruplo"). È la riconciliazione come rientro nel "noi".
- **Gv 8,1-11** (per Giustizia riparativa)
Gesù sposta lo sguardo dal "processo" alla persona ferita e alla verità, senza etichette. Non minimizza ("va' e d'ora in poi non peccare più"), ma evita la gogna: **cura + responsabilità**.
- **Mc 6,30-32** (per Corporeità)
"Venite in disparte e riposatevi un po'". Quando l'energia sale, Gesù non alza la voce: **cambia ritmo**, introduce spazio e respiro. Ottimo per parlare di regolazione e confini.
- **Lc 8,43-48** (per Corporeità)
C'è un **contatto** che chiede cura e un Gesù che "ferma la scena", fa emergere la verità senza schiacciare nessuno. È un brano potente per rileggere **distanza, consenso, vergogna, fiducia**, e come si rientra nella relazione.
- **Mc 2,13-17** (per Accoglienza)
Perché calza: Gesù chiama uno "scomodo" e lo rimette in circolo con un gesto pubblico di appartenenza (la tavola). "Non sono venuto per i giusti...": accoglienza che cambia il posto di qualcuno nel gruppo.
- **Lc 10,25-37** (per Accoglienza)
Perché calza: non è accoglienza "a parole": si vede in **azioni, tempo, cura, risorse**. Perfetto per far emergere "dopo l'ascolto deve esserci un passo vero".

Una frase da tenere in tasca

"I bambini giocano alla guerra. È raro che giochino alla pace" (B. Brecht).

Per questo qui non chiediamo solo di parlare di pace, ma di farla giocare e diventare abitudine.