



## TITOLO

**Cronache e magia**

## SOTTOTITOLO

Campo scuola nel mondo di Narnia.

## PRESENTAZIONE

I personaggi del primo libro della saga di Narnia, in particolare Lucy, Edmund, Susan, Peter, La Strega Bianca, il Fauno Tumnus e Aslan il leone condurranno i preadolescenti in una magica avventura tra cronache, giochi, attività, laboratori di magia, animali parlanti e ambientazioni fantastiche, alla scoperta della bellezza dei legami profondi che salvano la vita e che la rendono il bene più prezioso.

## DESCRIZIONE DELLA PROPOSTA

7 giornate di campo estivo, in genere dal lunedì alla domenica, per immergersi nell'ambientazione di Narnia e rivivere alcune vicende degli esordi della saga, in forma di narrazioni degli eventi vissuti dai 4 ragazzi protagonisti, ogni giorno dal punto di vista di un personaggio diverso. Lunedì ascolteremo i racconti di Lucy, la più piccola ed entusiasta dei 4 fratelli protagonisti; martedì del secondogenito Edmund, preadolescente in ricerca di una maggiore considerazione; mercoledì della sorella posata e materna Susan; giovedì del più grande e maturo dei fratelli Peter; il venerdì avremo il punto di vista dell'antagonista, la malvagia Strega Bianca; il sabato dal punto di vista del fauno Tumnus, esemplare tipico della popolazione del Regno di Narnia; e la domenica del leone Aslan, vero sovrano di Narnia e detentore della magia salvifica propria di questo regno fantastico.

## STRUTTURA DELLA PROPOSTA

Per ogni giornata sono previsti: la storia in forma di "cronaca di un personaggio", 1 gioco ambientato, 1 attività a tema, 1 laboratorio di magia, "l'ingresso nell'armadio" ovvero un'attività di apertura giornata, "il ritorno a casa" un'attività di fine giornata, la preghiera sul Vangelo del giorno con relativo commento, simbolo e impegno e uno spazio di riflessione individuale "cronache private", nelle quali ciascun ragazzo potrà fare riflessioni sui temi e gli stimoli proposti in quella giornata e nell'intera esperienza del campo scuola proposto. In calce e in riferimento alla VI e VII giornata la proposta di una Celebrazione Penitenziale ed Eucaristica a tema.

## CONTENUTI E OBIETTIVI

Le stesse vicende della saga come l'ingresso nell'armadio, il tradimento di Edmund per un pugno di gelatine e per l'illusione di diventare indiscusso regnante, l'incontro dei ragazzi con i personaggi di questo regno incantato, il disgelo del regno e il ritorno della vita e della primavera alla comparsa di Aslan, il sacrificio di Aslan per salvare Edmund, la cattura di Aslan e la battaglia tra l'esercito della Strega Bianca e il popolo di Narnia... saranno vicende raccontate dai diversi punti di vista dei 7 personaggi e questo ci permetterà di far emergere l'ampio spettro emotivo dell'animo umano, fatto di intenzioni buone e di cupidigie, sensibile alle tentazioni nelle quali è possibile inciampare, ma che mai possono diventare ostacolo tra coloro che si amano e in particolare tra Dio, rappresentato simbolicamente da Aslan nella storia, e gli uomini che "Egli ama". Una storia di avventura, fantasia e magia per farsi incantare da un'ambientazione da sogno e riconoscere le fragilità e i desideri dell'animo umano come occasioni per incontrare la misericordia di Dio, il perdono dei fratelli, e per raggiungere la pienezza della propria maturità identità, anche grazie alle cadute, proprio come succede per ciascuno dei 4 fratelli protagonisti, al termine della storia qui raccontata. Ciascuno di loro, infatti, compie un proprio interiore percorso di crescita, accompagnato dall'amore fraterno e da una comunità che li corregge, non li lascia soli e dimostra piena fiducia nel buono che c'è in loro, sempre.

## PERCORSO DI SPIRITUALITÀ

Per ogni puntata sarà presentato un brano dai Vangeli di Luca, con relativo commento di spiegazione per gli educatori, a tema con la parola chiave del giorno; un simbolo metafora del sgonfiato del brano evangelico, che possa ogni giorno essere collocato nella tenda di Aslan, la tenda della spiritualità dedicata ai momenti di preghiera; un impegno che ciascun ragazzo sarà invitato a prendersi quotidianamente, verso se stesso, verso gli amici di campo scuola, verso la famiglia e verso la comunità parrocchiale e la preghiera serale prima di coricarsi, sezione dal titolo "Davanti alla tenda di Aslan".



**TITOLO GIORNATA:** Attraverso l'armadio.

**CRONACHE:** dal punto di vista di Lucy

**PAROLA CHIAVE:** Coraggio

**SPIRITUALITÀ:** "Chi è come loro appartiene al regno di Dio", Lc 18, 15-16



**TITOLO GIORNATA:** Le gelatine di frutta.

**CRONACHE:** dal punto di vista di Edmund

**PAROLA CHIAVE:** Solitudine

**SPIRITUALITÀ:** "Chi tra voi governa diventi servo", Lc 22 24-27



**TITOLO GIORNATA:** A casa dei castori.

**CRONACHE:** dal punto di vista di Susan

**PAROLA CHIAVE:** Fraternità

**SPIRITUALITÀ:** "Marta tu ti affanni, ma Maria ha scelto la parte migliore", Lc 10, 38-42



**TITOLO GIORNATA:** I doni di Babbo Natale.

**CRONACHE:** dal punto di vista di Peter

**PAROLA CHIAVE:** Doni

**SPIRITUALITÀ:** "Il Padre vostro celeste darà lo Spirito Santo a coloro che glielo chiedono!", Lc 11, 9-13



**TITOLO GIORNATA:** La cattura di Aslan.

**CRONACHE:** dal punto di vista di Jadis

**PAROLA CHIAVE:** Giustizia

**SPIRITUALITÀ:** "Quelli saranno giorni di vendetta, affinché tutto si compia", Lc 21, 20-28



**TITOLO GIORNATA:** Il risveglio della primavera.

**CRONACHE:** dal punto di vista di Tumnus

**PAROLA CHIAVE:** Speranza

**SPIRITUALITÀ:** Celebrazione penitenziale, con escursione, sul Vangelo di Lc 8, 40-56 (l'emorroissa e la figlia preadolescente che torna alla vita).



**TITOLO GIORNATA:** L'incoronazione dei nuovi re di Narnia.

**CRONACHE:** dal punto di vista di Aslan

**PAROLA CHIAVE:** Fiducia

**SPIRITUALITÀ:** Celebrazione Eucaristica, con le famiglie, sul Vangelo di Lc 5, 17-26 (il paralitico salvato dalla fede dei fratelli)

# ASLAN

**È** il vero Re di Narnia, un grande leone dalla bella e folta criniera capace di far rinascere le statue di pietra con il suo soffio di vita.

**L**ui è simbolo di colui che tutto può, che tutto comprende, che tutto salva, come annunciato nell'antica profezia del regno riportata sul libro delle Cronache di Narnia: *"Il dolore sparirà quando Aslan comparirà; al digrignare dei suoi denti fuggon tutti i malviventi; quando romba il suo ruggito, gelo e inverno è ormai finito; se lui scuote la criniera, qui ritorna primavera"*.

**T**anto imponente e capace di spaventare, quanto buono e generoso.

**S**i offre alla Strega Bianca Jadis che tiene sotto scacco il regno, in cambio della vita di Edmund, prigioniero della strega per aver tradito i suoi fratelli cedendo alle sue lusinghe. Per lui nessuna vita può essere perduta, e tutti sono importanti, hanno diritto al perdono e hanno doni da mettere in campo e non sprecare.



# LUCY

**È** la più piccola dei fratelli, dolce e sensibile, ma anche allegra, curiosa e cordiale. Di una simpatia contagiosa, per lei ogni creatura è una meraviglia da scoprire e il suo cuore è così puro da riuscire per prima a scoprire Narnia e la sua magia e a maturare un rapporto privilegiato con Aslan, verso il quale lei nutre una fiducia indiscussa.

**P**ortatrice di speranza, le sarà affidato il compito di guarire le persone in fin di vita con una pozione magica.

**S**tringe un profondo legame di amicizia con il fauno Tumnus che sarà il suo primo amico e primo fedele suddito di Narnia.



# EDMUND

**L**o immaginiamo frequentare le medie inferiori prima della guerra che li aveva allontanati dall'Arizona e di finire a Narnia per caso, entrando nell'armadio di cui parlava sua sorella Lucy.

**S**i lascia ingannare dalla perfida strega Jadis, la quale è molto Sabile a conquistarlo, offrendogli gustose gelatine, e a illuderlo con la promessa di farlo diventare un grande re.

**E**dmund, del resto, incontra la strega in una fase della sua vita di ribellione e contrasto con la famiglia e i fratelli, in particolare con suo fratello Peter, al quale non ama sottomettersi ed obbedire. Ma nonostante gli scontri, vuole loro bene. Infatti, non impiega molto a pentirsi di averli traditi e, crescendo, acquisirà una maturità e una saggezza che saranno di grande aiuto ai suoi fratelli regnanti.



# PETER

**P**eter è il fratello maggiore e per questo investito sia dai genitori sia da se stesso della responsabilità dei fratelli più piccoli. Sa che deve riportarli a casa tutti sani e salvi. Per questo a volte il suo lato protettivo, nei confronti in particolare dei più piccoli, adombra un po' la sua ilarità, facendolo sembrare più burbero di quanto non sia.

**C**ertamente è un ragazzo deciso, forte e coraggioso, talora un tantino impulsivo e per questo imparerà nel tempo ad ascoltare i consigli dei più prudenti Susan ed Edmund.

**T**uttavia, per lui i suoi fratelli sono ciò che ha di più prezioso e non esita un istante a perdonare e abbracciare suo fratello Edmund, anche dopo il tradimento, disposto a combattere strenuamente per salvargli la vita, dotato della brillante spada dei re di Narnia.



# SUSAN

**B**ella, saggia, caparbia e gentile Susan è il ritratto della figlia e della giovane sorella maggiore modello. Studiosa e preparata, argomenta con proprietà e ragionevolezza nelle discussioni e cerca di essere molto prudente e concreta portando i suoi fratelli a ragionare sulle conseguenze delle loro azioni.

**M**olto affezionata a Lucy, la sostiene e protegge, ponendo grande fiducia nel cuore buono e generoso della piccola. A lei sarà affidato arco e frecce come arma da battaglia e soprattutto il corno di Narnia, che serve per chiamare i soccorsi nei momenti di difficoltà.

## I CASTORI

**L**i incontriamo qui attraverso il diario di cronaca di Susan. E come lei li descrive rende bene l'idea della loro capacità di accogliere e di essere premurosi. In particolare, il Signor Castoro ha questa grande capacità di leggere negli occhi e nei cuori delle persone e sapeva già del tradimento e del subbuglio interiore di Edmund prima ancora che lui scappasse dalla strega. Ma sapeva anche del cuore buono e gentile di tutti e 4 i figli di Adamo.

**È** il custode della storia e della profezia di Narnia e la guida che condurrà i ragazzi ad incontrare Aslan e a prepararsi per la riconquista di Narnia.



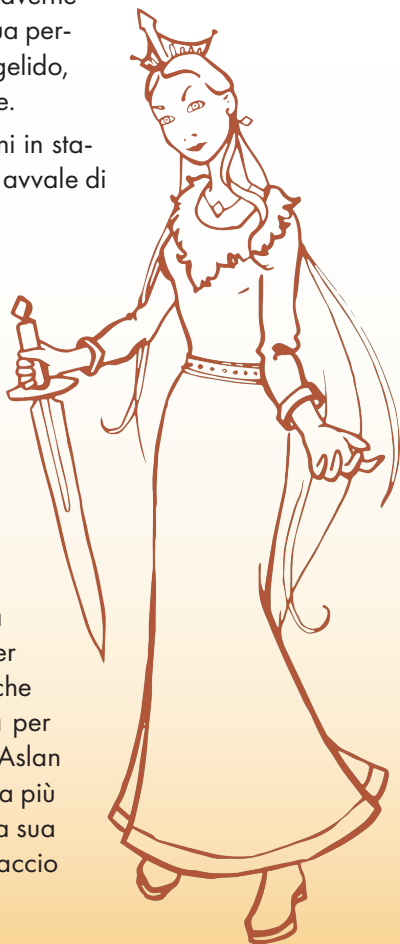
# JADIS

**J**adis si è autonominata regina di Narnia, senza averne diritto e tenendo sotto scacco il regno con la sua perfida magia, per la quale vige sempre un inverno gelido, come il suo cuore di ghiaccio, e non è mai Natale.

**T**rasforma chi la contrasta e gli abitanti buoni in statue di pietra, souvenir per il suo castello e si avvale di un esercito di lupi terrificanti come seguaci.

**T**eme molto la profezia secondo la quale 4 figli di Adamo, 2 maschi e 2 femmine, si riprenderanno il regno di Narnia riportandovi la primavera, per questo quando casualmente incontra Edmund aggirarsi sperduto nel regno per la prima volta, e capisce che è uno dei quattro figli di Adamo, lo ammalia per fare in modo che lo aiuti inconsapevolmente a catturare anche i suoi fratelli.

**M**a finirà con il perdere la battaglia finale e il regno stesso, perché sottovaluta l'amore di Edmund per i suoi fratelli e il loro per lui, l'unità e il coraggio degli abitanti di Narnia che nascosti non attendevano altro che la profezia per liberarsi della strega, e soprattutto sottovaluta Aslan e la grande magia, supponendo che la paura sia più potente della misericordia. Ma avrà il resto della sua immortale vita imprigionata in un cubo di ghiaccio per riflettere sulle sue errate convinzioni.



# TUMNUS

**S**impatico abitante di Narnia, dalle gambe e i corni di capra e il busto umano, Tumnus è un esperto dissimulatore. La strega pensava di averlo ingaggiato affinché gli consegnasse eventuali estranei, soprattutto se umani, pervenuti nel regno, e invece lui ha un cuore tenero dalla parte degli abitanti di Narnia e soprattutto che non resiste al sorriso, alla dolcezza e alla bontà della piccola Lucy, da cui è conquistato. Al punto che la aiuta a fuggire e ritornare a casa prima che la strega, o meglio le spie che ha disseminato in tutto il regno, si accorgano della sua presenza.

**F**orse temporeggia però un po' troppo a far rientrare Lucy, per il piacere di ospitarla nella sua buffa tana piena di libri e di strane suppellettili. Infatti, alla fine qualcuno si accorge di loro e lo riferisce a Jadis, che ovviamente punirà Tumnus per il suo comportamento, trasformandolo in una statua di pietra.

**A**lmeno fino a quando Aslan non lo risveglierà, per sempre.



# ATTRAVERSO L'ARMADIO

I miei fratelli non mi credevano. Ma li capisco. È il destino dei più piccoli. I grandi credono a ciò che vedono e toccano, mentre per me non è così. Io credo a quello che sento, a ciò che è bello. Desidero, sogno e spero.

È per questo che ho visto per prima il grande leone Aslan e che ho continuato a vederlo e a sentirlo anche quando gli altri non vi riuscivano. Non mi è mancato il **CORAGGIO** di sperare. Del resto, cosa ci può essere di più fantastico se non aprire un armadio, entrarvi per nascondersi, e poi avanzare per gettarsi a strofinare il naso in morbide pellicce, ma accorgersi che l'armadio non ha fondo, di pellicce ce ne sono tante e per un lungo corridoio, al termine del quale si apre un mondo, completamente nuovo e inaspettato.

Una foresta coperta da un candido manto di neve, e proprio lì fuori dall'armadio, un lampione, così comune da indicarmi la strada dell'armadio tutte le volte che era tempo di lasciare Narnia e rientrare. Narnia era la terra e il magico regno nel quale ero capitata. E nel quale ho incontrato uno dei miei più cari amici, Tumnus.

La prima volta quando l'ho visto, mi sono spaventata a morte. Immaginate, una bimbetta di Phoenix catapultata in questa nuova dimensione, che si ritrova davanti un essere stranissimo, con busto umano e gambe e orecchie da puledro, il quale parla come noi e dice di essere un fauno. Eppure, lui creatura magica, mi ha subito capita.

Mi ha chiamata "regina" e mi ha detto che aspettava da tempo che io e i miei fratelli venissimo a liberare Narnia dalla strega Jadis e dai suoi malefici.

Ricordo di avergli prestato il mio fazzoletto di stoffa, con le mie iniziali, perché per la commozione di avermi vista si mise a piangere. Fazzoletto che lui ha custodito, come dono prezioso, fino al giorno in cui Narnia è stata liberata ed il grande Re Aslan è tornato da dove era venuto. E che poi mi ha ridato, perché lui conosceva il mio cuore tenero, e sapeva bene che mi affeziono molto alle persone ed ho la lacrima facile, pertanto, sarebbe servito più a me che a lui.

## LE GELATINE DI FRUTTA

Uhm... che buone le gelatine: albicocca, fragola, mirtillo, arancia... Sono la leccornia più buona che abbia mai mangiato. Per una confezione di gelatine potrei fare pazzie. Ah già, sì. L'ho già fatta. Quando ho tradito i miei fratelli per mettermi alla stregua della strega Jadis. Vorrei vedere voi al posto mio. Mio fratello Peter mi tratta sempre come uno sciocco, inaffidabile, incapace.

Mia sorella Susan gioca a farci da mamma, visto che mamma ci ha spedito lontani per via della guerra, e mia sorella Lucy è nel suo magico mondo, onestamente troppo piccola perché mi possa divertire a giocare con lei. Insomma, mi sentivo **SOLO**.

Io speravo che mio fratello mi considerasse un po' di più e così anche i nostri genitori. Invece lui, che è più grande, riceve tutti gli onori e il diritto di comandare su di noi più piccoli. Insomma, mentre mi animavano questi pensieri, mi si presenta la regina di ghiaccio, terribilmente affascinante e ammaliatrice nel suo abito agghiacciante, che mi promette addirittura un regno in cambio di sequela, mentre mi invita a gustare le adorato gelatine.

Aspettavo da una vita un'occasione così. Non potevo rifiutare. Certo, di fatto la figura dello stupido l'ho fatta, perché lei ha astutamente usato le mie debolezze (*la golosità per le gelatine e il bisogno di essere valorizzato*), per catturare me e attirare in trappola i miei fratelli. E non vi dico la furia di quel borioso di mio fratello Peter, quando se ne è reso conto.

Ma in fondo siamo fratelli. E quei tre non ce l'hanno fatta a lasciarmi sbranare dai lupi della regina o a permettere che mi trasformasse in una statua di pietra per sempre.

Penso che una decisiva buona parola l'abbia messa il grande Aslan, che davvero è grande di nome e di fatto, sia con i miei fratelli facendoli ragionare, sia con la strega, facendola desistere dall'idea di immolarmi sulla tavola di pietra in quanto traditore.

Asme Aslan ha saputo rivolgere solo sagge parole di comprensione. Mi ha fatto comprendere la portata del mio errore, ma anche che tutti abbiamo delle debolezze e che è normale per gli uomini cadere in tentazione. Piuttosto è bene conoscerle e imparare a impedire che altri ne facciano uso per ricattarci e farci del male.

Ad Aslan devo tutto. Non solo la comprensione e il perdono, ma anche l'aver letto nel mio cuore la profonda sete di giustizia che mi anima e per cui combatto, e ancor più l'essersi offerto in sacrificio alla strega al mio posto. Neanche i miei fratelli si sono offerti per salvarmi! Però devo riconoscere che erano disposti a morire in battaglia per me.

Loro i valorosi, io il giusto.



## A CASA DEI CASTORI

**D**a profonda amante e osservante la cultura inglese, quale sono, mai avrei immaginato di prender il miglior te della mia vita a casa di due Castori. Castori, sì avete capito bene.

**I**l Signor e la Signora Castoro, tipici esemplari parlanti e di animo buono del regno di Narnia. Quando mia sorella Lucy ha iniziato a raccontarci che era capitata in questo regno entrando nell'armadio, pensavamo fossero i suoi soliti deliri di fantasia. E invece la piccola grande Lucy come sempre ha dalla sua parte la ragione del cuore. Ed è riuscita a trascinarci tutti là. Ed ora che siamo tornati a Phoenix, quel regno, quella vita da re e regine che abbiamo condotto per anni mi manca terribilmente. E non parlo solo dei sontuosi vestiti, accessori e palazzi, che in ogni caso niente a che fare hanno con lo stile casual qui quotidiano, ma soprattutto della bellezza del regno, e di quanto sono sorprendenti tutte quelle creature: alberi che danzano, animali che parlano, incantesimi iscritti nel libro della "grande magia".

**E**ra tutto così perfetto in quella casa: marmellate di ogni gusto che amorevolmente la Signora Castoro faceva per il Signor Castoro, porcellane preziose per i pasti, letti puliti e confortevoli per il riposo, cibi gustosi preparati con cura.

**U**na tana piccola, ma un focolare caldo, accogliente, nel quale aleggiava un clima di autentica **FRATERNITÀ**.

**È** stato proprio il Signor Castoro a spiegarci tutto del regno di Narnia e della profezia che ci riguardava: i 4 figli di Adamo che avrebbero richiamato Aslan e con lui liberato il regno di Narnia dalla malvagia strega Jadis. Il Signor Castoro ci ha condotto all'amore verso tutti gli esseri viventi di quel regno e delle loro "stranezze". È grazie a lui che abbiamo compreso chi è Aslan il grande re leone e che siamo riusciti a ritrovare Edmund, prigioniero nel castello della strega.

**E**chi ritornava a casa da mamma senza un fratello? Io no di certo!

# I DONI DI BABBO NATALE

**N**on poteva che essere Babbo Natale. E dire che non ci avevo mai creduto molto. Ma la lunga barba bianca riccioluta, i capelli lunghi e bianchissimi, il panciotto rotondetto e le guance paffute, gli occhialini tondi e la slitta di legno erano indizi evidenti della sua identità. È vero che il paesaggio all'intorno era coperto di neve e quindi poteva suggestionare la visione, ma quando dal sacco di iuta ha estratto i **DONI** per noi, ogni dubbio è svanito.

**B**abbo Natale conosceva perfettamente l'animo e i talenti dei figli di Adamo, futuri re di Narnia. Prima di noi, sapeva già chi saremmo diventati. E a ciascuno ha consegnato l'arma perfetta per combattere le battaglie che ci avrebbero atteso.

**A**Lucy, caparbia e sensibile, un pugnale per difendersi e la pozione per guarire creature in fin di vita.

**A**Susan, alla quale non mancano di certo parole acute, capaci di centrare il bersaglio, arco e frecce, e un corno, per chiamare in aiuto le creature e i re di Narnia in caso di pericolo.

**A**me, di cui ben conosce la forza e il valore, la spada del re dei re.

**C**ome mi è dispiaciuto che per mio fratello Edmund non fosse previsto alcun dono. Del resto, lui ci aveva traditi e lasciati, preferendo la magia oscura della regina di ghiaccio. Se solo quel ragazzo mi avesse ascoltato. Penso che sia il suo maggior difetto. Non ascolta e fa di testa sua. Non rispetta i ruoli e l'autorità. Orgoglioso, replica e cova rancore.

**C**erto che col senno di poi, ripensando ad alcune vicende poi accadute, è un bene che Edmund non abbia sempre fatto ciò che gli ho chiesto. Ad eccezione dello schierarsi con la strega Jadis, si capisce. Ma quello lo ha ben capito anche da solo. Parecchie volte, infatti, a seguire, ha avuto ragione e facendo di testa sua, più di una volta, mi ha salvato la vita. Penso soffra del fatto che è il terzogenito e il secondo maschio. Forse anche lui vorrebbe prender parte alle decisioni ed essere di riferimento per il gruppo.

**M**a verrà un tempo, ne sono certo, in cui questa mia spada la impugnerà lui e sarà lui il solo re di Narnia.

**Q**uando sarà un po' più grande.

# LA CATTURA DI ASLAN

L' amore, la misericordia, il perdono. Tutte frottole. Per avere, ottenere, possedere conta il potere e il timore che i sottoposti hanno di te. Più fai paura, più fanno quello che vuoi tu.

Non c'è nulla di istintuale più forte della paura, per tenere per la gola, sotto ricatto, un figlio di Adamo o una creatura vivente. L'amore, quello, è un sentimento costruito, che altro non vuole che sudditanza, legami di dipendenza, usare la solitudine per avere qualcuno su cui comandare e di cui disporre. Non è certo il mezzo più efficace per dirigere un regno. Figuriamoci l'intero universo. Aslan pretende di diffondere queste bazzecole, offuscando e ingannando la mente dei sudditi. Ma questi non sono che marionette che vogliono vedere espressi i propri infiniti desideri: cibo, piaceri, visibilità, potere, riconoscimento, bellezza, eternità.

Ecco quello che vogliono. Tutte velleità effimere, che nulla possono con l'immortalità e la potenza della magia. Nient'altro che lusinghe, che con la magia puoi apparentemente soddisfare, in cambio di patti irreversibili, da cui non si ritorna se non con la morte.

Il "maestoso leone" pretende di venire a spiegare la "grande magia" a me, che la pratico da centinaia di migliaia di anni. Stolto. Pensava che immolandosi al posto di quel misero ragazzino, avrebbe salvato lui e il suo regno di pacifisti. Sciocchezze. Così mi ha servito su un piatto d'argento molto di più di quel che immaginavo.

Ho tagliato la criniera, torturato e ucciso lui, e adesso posso dare il ben servito anche a quello stupido ragazzino e prendermi definitivamente Narnia, trasformando tutto quell'ammasso di piagnucolanti traditori in pietra. Perché i traditori sono miei, di diritto, ieri, oggi e per sempre. Loro hanno scelto di tradire. E una volta che hai tradito, non si torna più indietro. **È GIUSTO.**

Non li ho obbligati io. Se non sanno resistere alle tentazioni e cedono alle loro debolezze, non sono degni di vivere. Non ne hanno la forza. Perché la vita è sopravvivenza. Resta e si evolve chi riesce a sopraffare gli altri. Non c'è abbastanza cibo, spazio, benessere per tutti. Quindi come la natura ha sempre dimostrato, vince e resta il più forte. I deboli: soccombono. E qui, la più forte sono io. Narnia è il primo dei miei tanti regni. Sono solo all'inizio della conquista del grande universo.

Adesso che Aslan è morto, niente e nessuno più mi fermerà.



## IL RISVEGLIO DELLA PRIMAVERA

Sento la pietra che si sgretola, sento di nuovo il vento sulla pelle, sento che posso pian piano muovermi e percepire suoni, odori, sapori... mi sto risvegliando, l'incantesimo di Jadis che mi ha reso pietra sta svanendo!

Sto tornando alla vita. C'è solo un Salito che può avermi scongelato: il soffio di Aslan. Ecco, lo vedo. Bellissimo, imponente, potente come tutti lo ricordiamo. I suoi occhi buoni e comprensivi non sono cambiati. Mi guardo in giro e vedo che tutto all'intorno si sta risvegliando. Il vento che canta, gli alberi che danzano, i fiori che brillano di colore, le roselline che ridono, i fiumi tonanti tornano a inondare la valle, i ciliegi profumano, il cielo è azzurro come mai e il sole, alto, splende caldo. La brezza mi muove la coda e muove i fili d'erba che ripopolano i prati. È proprio la magia del soffio di Aslan, è tornata la primavera.

Un richiamo chiaro per tutte noi creature di Narnia. Aslan è tornato.

Significa che è il tempo della battaglia. Il tempo di riprenderci la nostra terra e di sconfiggere la malvagia Jadis, tiranna che ha estinto quasi tutte le forme di vita e reso inanimata e fredda, morta, ogni cosa. L'arrivo della primavera porta energia, rivitalizza e con lei, al fianco di Aslan e dei 4 figli di Adamo ora riuniti, non temiamo più nulla. Siamo pieni di vigore e **SPERANZA**. Pronti a combattere per Narnia, pronti a combattere per la vita, pronti a dare la vita per gli amici.

Per me, prima tra tutti, per la regina Lucy. Piccola quanto valorosa e di animo immenso. Se tutto questo è possibile è perché lei ha scoperto e creduto a questo regno, a tutti noi, alla notizia che Aslan ci avrebbe salvati. Lei che con la sua gioia di vivere e il suo amore autentico unisce i suoi fratelli, orienta al bene, si batte per tutte le creature viventi, anche la più insignificante ad occhio umano.

Seppur buffa come tutti gli esemplari della sua specie, e non priva di difetti, lei per me è la più stupenda creatura mai esistita e le sarò fedele, fino alla morte.

# L'INCORONAZIONE DEI NUOVI RE DI NARNIA

**S**pesso le creature viventi mi chiedono perché non intervengo per impedire il male o fermare i malvagi. Ogni volta per un duro colpo assorbire questo rimprovero. Perché devo accettare che essi non mi vedono.

**S**ono tante le forme e i modi che mi sono dati per stare accanto alle creature che amo. Ma non tutti sono ad esse visibili. E le leggi che regolano l'universo e che garantiscono a ciascuna esistenza la tutela della sua libertà sono oltre ogni forma di comprensione, perché se la mente delle creature le comprendesse le governerebbe. Avere il potere della grande magia è un onere e una pesante responsabilità prima che un onore. Esserne investiti, comporta sapersi rendere invisibili, sparire prima che i riflettori possano render gloria, e accettare il giogo della solitudine. Perché infinite sono le creature che per amore occorre lasciar libere di compiere le proprie scelte e vivere secondo le proprie risorse.

**M**a non sono tornato a Narnia per essere compreso o trovare consolazione, piuttosto perché il mio popolo aveva bisogno della mia presenza. Ed io non so resistere al loro grido. Ma anche perché era venuto il tempo di combattere al fianco dei futuri re di Narnia e di porre fine, con loro, definitivamente alla bramosia di male di Jadis. Lei, così esperta della "grande magia" ha dimenticato la legge elementare su cui essa di basa: "se un innocente viene immolato sulla tavola di pietra, la tavola si spezza e l'innocente torna alla vita".

**T**anti regnanti passeranno su queste terre, ma loro 4, i figli di Adamo che ho scelto saranno re e regine per sempre, anche quando, diventati adulti, non sarà loro più concesso di tornare a Narnia. Perché Narnia si raggiunge solo fino a quando si sogna davvero. Lucy, la valorosa, Edmund, il saggio, Susan, la dolce sovrana, Peter il magnifico. Non uno, ma 4 fratelli, che solo uniti posseggono la potenza di un unico re. Nessuno di loro può regnare da solo, contando sulle proprie forze, ma solo insieme, completandosi gli uni gli altri, nella ricchezza della diversità dei loro talenti, foriera di vita e novità. Non saranno immuni da tentazioni, inganni, debolezze, ma se sapranno perdonarsi, comprendersi, amarsi, nulla sarà mai perduto, e tutto concorrerà a farli crescere in magnificenza.

**H**o molta **FIDUCIA** in loro, al punto da affidargli le creature del mio regno. Nutro grande fiducia in particolare nella piccola Lucy, il cui animo puro so che non rinuncerà a prendersi cura di ogni creatura a lei affidata.

**O**ra posso lasciare loro a custodire il mio popolo per lunghi anni. E se un giorno Narnia e i miei piccoli grandi re avranno di nuovo bisogno di me, saprò esserci, in nuove forme, in nuovi modi, pur conservando l'amore grande che ho nel mio cuore da leone, per tutte le creature meravigliose di questo magico regno. Anime fedeli e devote, senza il cui "sì" non esisterebbe nessun regno e nessuno tra noi potrebbe gloriarsi di farsi chiamare re.



## VANGELO

*“Chi è come loro appartiene al regno di Dio”, Lc 18, 15-16*

Gli presentavano anche i bambini piccoli perché li toccasse, ma i discepoli, vedendo ciò, li rimproveravano. Allora Gesù li chiamò a sé e disse: «Lasciate che i bambini vengano a me e non glielo impedito; a chi è come loro, infatti, appartiene il regno di Dio».

## COMMENTO

Il regno di Dio esprime un significato molto ampio ma certamente uno degli aspetti più caratterizzanti è la semplicità che, del resto, è tipica dei bambini. Per questo Gesù li indica come esempio: la loro purezza è il riflesso del modo di agire di Dio. Anche Lucy, dietro la sua semplicità, manifesta in realtà un grande coraggio: sente di non potersi tirare indietro di fronte al richiamo della vita, dell'avventura, dell'amore.

## SIMBOLO

PIUMA

## IMPEGNO

Oggi provo a fare il salto di buttarmi nelle iniziative e attività che mi vengono proposte con coraggio e decisione. A spiegare le mie ali e volare altro.

## PREGHIERA DELLA SERA

*Parafrasi del Salmo 90*

Io che abito al riparo del Signore  
 Trascorrerò la notte alla Sua ombra  
 Le sue ali mi copriranno e proteggeranno  
 Non temerò il buio della notte  
 Avrò il coraggio di affrontare ogni difficoltà  
 La sventura non mi potrà colpire  
 Perché la sua fedeltà mi sarà scudo e corazza  
 Mi libererà e mi renderà glorioso.



## VANGELO

*"Chi tra voi governa diventi servo", Lc 22 24-27*

E nacque tra loro anche una discussione: chi di loro fosse da considerare più grande. Egli disse: «I re delle nazioni le governano, e coloro che hanno potere su di esse sono chiamati benefattori. Voi però non fate così; ma chi tra voi è più grande diventi come il più giovane, e chi governa come colui che serve».

## COMMENTO

Può capitare di cadere nella trappola della presunzione, di sentirsi migliore di altri, di fare confronti tra chi è preferito o rifiutato. Spesso siamo portati a vedere quello che ci manca piuttosto che quello che abbiamo. Edmund vive questa sofferenza interiore, questa solitudine perché pensa di essere rifiutato, non ascoltato... Gesù traccia la strada per superare tutto questo: il servizio. Chi serve passa dall'ultimo al primo posto!

## SIMBOLO

SEDIA VUOTA

## IMPEGNO

Cerca di trovare un po' di tempo per stare da solo a riflettere, senza fare paragoni con gli altri, senza pensare che altri potrebbero sedere in posti migliori.

## PREGHIERA DELLA SERA

*Parafrasi del Salmo 129*

Non c'è profondità che mi impedisca di gridare a te

E tu ascolti la mia voce

Signore, accosta le tue orecchie amorose

Alla mia voce che ti implora

Perché anche un disperato implora

Anche chi è nella solitudine

Può sperare nella compagnia del Signore

E, anche se ti sento presente o assente

Tenero come una madre mi porgi la tua mano e mi sostieni.



## VANGELO

*“Marta tu ti affanni, ma Maria ha scelto la parte migliore”, Lc 10, 38-42*

Mentre erano in cammino, entrò in un villaggio e una donna, di nome Marta, lo ospitò. Ella aveva una sorella, di nome Maria, la quale, seduta ai piedi del Signore, ascoltava la sua parola. Marta invece era distolta per i molti servizi. Allora si fece avanti e disse: «Signore, non t’importa nulla che mia sorella mi abbia lasciata sola a servire? Dille dunque che mi aiuti». Ma il Signore le rispose: «Marta, Marta, tu ti affanni e ti agiti per molte cose, ma di una cosa sola c’è bisogno. Maria ha scelto la parte migliore, che non le sarà tolta».

## COMMENTO

Abbiamo bisogno di fare, ma anche di pensare. Tutti e due gli elementi sono importanti. Ognuno di noi è, nello stesso tempo, un po’ Marta e un po’ Maria. Abbiamo bisogno di fare, ma anche di pensare, di meditare. Ma la Parola, la parte migliore ci può aiutare a non farci agitare, angosciare dalle tante situazioni. La fraternità, la condivisione ci può aiutare ad affrontare situazioni che ci sembrano difficili, come Susan sperimenta a casa dei castori e come la sorella Lucy le ricorda ogni volta che Susan si affanna per pericoli e imprevisti.

## SIMBOLO

PANE

## IMPEGNO

Il pane è per eccellenza segno della condivisione. Anche io posso essere “pane” per gli altri, nutrimento per sostenere chi è in difficoltà. Mi impegno a non far mancare un gesto di fraternità e carità.

## PREGHIERA DELLA SERA

*Parafrasi del Salmo 132*

Come è bello e dolce  
Vivere insieme ai miei amici  
È prezioso come l’olio di letizia  
Che profuma la mia vita

Che illumina ogni luogo e lo rende casa  
E mi consacra, mi rende prediletto del Signore  
Vivere in fraternità  
È vedere il volto di Gesù in ogni persona.



## VANGELO

*"Il Padre vostro celeste darà lo Spirito Santo a coloro che glielo chiedono!", Lc 11, 9-13*  
 Ebbene, io vi dico: «chiedete e vi sarà dato, cercate e troverete, bussate e vi sarà aperto. Perché chiunque chiede riceve e chi cerca trova e a chi bussa sarà aperto. Quale padre tra voi, se il figlio gli chiede un pesce, gli darà una serpe al posto del pesce? O se gli chiede un uovo, gli darà uno scorpione? Se voi dunque, che siete cattivi, sapete dare cose buone ai vostri figli, quanto più il Padre vostro del cielo darà lo Spirito Santo a quelli che glielo chiedono!».

## COMMENTO

Anche noi siamo stati presi per mano e sorretti nel cammino. Ma poi, come se non bastasse, abbiamo ricevuto dei doni, dei regali: le persone che ci vogliono bene, la nostra intelligenza, i nostri talenti... sono tutti elementi che ci spingono da un lato a dire grazie e dall'altro a vivere questa gratitudine attraverso il dono di sé. Peter sa vedere oltre i doni che riceve pensando già a come utilizzarli.

## SIMBOLO

OROLOGIO

## IMPEGNO

Dono un po' del mio tempo, faccio in modo che ci siano dei momenti che appartengano agli altri. Nella giornata di oggi dedico almeno 10' per ascoltare, aiutare, sollevare chi mi sta accanto.

## PREGHIERA DELLA SERA

*Parafrasi del Salmo 16*

Sulla tua strada tieni saldi i miei passi  
 e i miei piedi non perderanno l'equilibrio.  
 Io ti prego, mio Dio: dammi una risposta;  
 ascolta la mia voce,  
 mostrami quanto è grande del tuo amore.  
 Benedirò il Signore che mi dà consigli  
 E il mio cuore nella notte mi insegna la via giusta  
 Perché alla tua presenza c'è solo gioia e pace  
 Questi i doni che mi accompagnano e mi consolano.



## VANGELO

*"Quelli saranno giorni di vendetta, affinché tutto si compia", Lc 21, 20-28*

Quando vedrete Gerusalemme circondata da eserciti, allora sappiate che la sua devastazione è vicina. Allora coloro che si trovano nella Giudea fuggano verso i monti, coloro che sono dentro la città se ne allontanino, e quelli che stanno in campagna non tornino in città; quelli infatti saranno giorni di vendetta, affinché tutto ciò che è stato scritto si compia. In quei giorni guai alle donne che sono incinte e a quelle che allattano, perché vi sarà grande calamità nel paese e ira contro questo popolo. Cadranno a fil di spada e saranno condotti prigionieri in tutte le nazioni; Gerusalemme sarà calpestata dai pagani finché i tempi dei pagani non siano compiuti. Vi saranno segni nel sole, nella luna e nelle stelle, e sulla terra angoscia di popoli in ansia per il fragore del mare e dei flutti, mentre gli uomini moriranno per la paura e per l'attesa di ciò che dovrà accadere sulla terra. Le potenze dei cieli infatti saranno sconvolte. Allora vedranno il Figlio dell'uomo venire su una nube con grande potenza e gloria. Quando cominceranno ad accadere queste cose, risollevatevi e alzate il capo, perché la vostra liberazione è vicina».

## COMMENTO

Quanta fiducia ci vuole per alzare lo sguardo? Quanta passione per credere che il mondo non rotolerà verso la distruzione? Quanto senso della giustizia per pensare che il Signore veglierà su questo mondo e ha su tutti un progetto di bene. La Strega Bianca è accecata dalle sue brame, crede in una giustizia tutta sua, ma non si accorge che il suo agire genera morte, distruzione, gelo e rende uomini pietre, mentre la giustizia misericordiosa di Aslan ridona un cielo e una terra nuova, ricchi di sfavillante vita.

## SIMBOLO

CATENE

## IMPEGNO

Spezzare ciò che mi tiene imprigionato: uso troppo il cellulare? Sono attaccato alle mie cose? Sono geloso delle mie amicizie. Sono tutte catene che mi impediscono di vivere con serenità. Oggi provo a spezzarne qualcuna.

## PREGHIERA DELLA SERA

*Parafrasi del Salmo 94*

Signore che fai giustizia fatti vedere,  
renditi presente.

Fino a quando trionferà il male?

Chi compie queste cose dice:

"tanto il Signore non vede".

Sorgi, Signore, in mio aiuto

Perché tu conosci i pensieri dell'uomo

Il tuo giudizio guarderà alla giustizia

Chi si alzerà contro i malvagi?

Quando io ero triste

Il tuo conforto mi ha consolato.



## CELEBRAZIONE PENITENZIALE

*Tutto il racconto delle Cronache di Narnia è un richiamo alla misericordia, all'amore che accoglie e perdona. È un perdono autentico, che cambia nel profondo chi si sente amato e accolto. La celebrazione penitenziale costituisce quindi un momento molto importante per l'esperienza che si sta vivendo in questi giorni. Accogliere la misericordia di Dio significa scoprire i segni che il Signore invia attraverso le persone e le situazioni di ogni giorno: il pentimento non è semplice compassione o rimorso, ma a conversione, cioè cambiamento di mentalità, è vivere una nuova esistenza. In questa celebrazione avverrà uno scambio: ognuno consegna a Gesù i propri peccati e lui purifica il cuore e lo rafforza contro il male.*

**CANTO:** Vivere la vita

## VANGELO

*Dal Vangelo secondo Luca (Lc 8, 40-56)*

Al suo ritorno, Gesù fu accolto dalla folla, perché tutti erano in attesa di lui. Ed ecco, venne un uomo di nome Giàiro, che era capo della sinagoga: si gettò ai piedi di Gesù e lo pregava di recarsi a casa sua, perché l'unica figlia che aveva, di circa dodici anni, stava per morire. Mentre Gesù vi si recava, le folle gli si accalcavano attorno. E una donna, che aveva perdite di sangue da dodici anni, la quale, pur avendo speso tutti i suoi beni per i medici, non aveva potuto essere guarita da nessuno, gli si avvicinò da dietro, gli toccò il lembo del mantello e immediatamente l'emorragia si arrestò. Gesù disse: «Chi mi ha toccato?». Tutti negavano. Pietro allora disse: «Maestro, la folla ti stringe da ogni parte e ti schiaccia». Ma Gesù disse: «Qualcuno mi ha toccato. Ho sentito che una forza è uscita da me». Allora la donna, vedendo che non poteva rimanere nascosta, tremante, venne e si gettò ai suoi piedi e dichiarò davanti a tutto il popolo per quale motivo l'aveva toccato e come era stata guarita all'istante. Egli le disse: «Figlia, la tua fede ti ha salvata. Va' in pace!». Stava ancora parlando, quando arrivò uno dalla casa del capo della sinagoga e disse: «Tua figlia è morta, non disturbare più il maestro». Ma Gesù, avendo udito, rispose: «Non temere, soltanto abbi fede e sarai salvata». Giunto alla casa, non permise a nessuno di entrare con lui, fuorché a Pietro, Giovanni e Giacomo e al padre e alla madre della fanciulla. Tutti piangevano e facevano il lamento su di lei. Gesù disse: «Non piangete. Non è morta, ma dorme». Essi lo deridevano, sapendo bene che era morta; ma egli le prese la mano e disse ad alta voce: «Fanciulla, alzati!». La vita ritornò in lei e si alzò all'istante. Egli ordinò di darle da mangiare. I genitori ne furono sbalorditi, ma egli ordinò loro di non raccontare a nessuno ciò che era accaduto.

## COMMENTO

Tra tutti gli elementi che possiamo cogliere da questa parola ne scegliamo due. Anzitutto l'amore del padre per la sua figliuola. E' questo amore che lo spinge ad andare da Gesù, a vincere ogni timidezza o titubanza e rivolgersi a lui perché sa di poter essere esaudito. Qui non si tratta solo della guarigione della figlia ma del cuore del padre, della sua fede in Gesù che tutto può. La nostra umanità deve deporre l'orgoglio di poter fare da sé, di non aver bisogno di nessuno, di non dover rendere conto a nessuno. Il vero peccato, che poi è sempre quello di origine, è quello di pensare di fare a meno di Dio, di cavarsela da soli. Giàiro si "abbassa" per amore, per questo Gesù lo innalza. Il secondo elemento riguarda la donna che per guarire si accosta a Gesù: la sua fede "raccolge" la potenza di Gesù, la forza dello Spirito Santo, della grazia che guarisce. Anche noi possiamo assorbire questa forza se con umiltà accogliamo la forza del Signore che è poi il suo amore.

## ESAME DI COSCIENZA

Ci sono condizioni che pongo di fronte al perdono? Oppure riconosco che, come il Signore perdona senza se e senza ma, nella totale gratuità, anch'io posso farlo?

- Non mi hanno invitato a una festa, una attività, un gioco. Perdono solo se...
- Mi hanno preso in giro. Perdono solo se...
- Hanno offeso i miei genitori o un mio amico/a. Perdono solo se...
- Mi hanno preso qualcosa di personale. Perdono solo se...

## IL PENTIMENTO

*Davanti a un Crocifisso viene deposto un contenitore (cesto), nel quale ognuno depone un biglietto dove ha scritto le proprie fatiche, debolezze più ricorrenti che lo hanno reso in qualche modo orgoglioso e arrogante. Se non riesce a scrivere nulla può gettare qualcosa di cui vuole liberarsi che ha con sé, segno del peso del male che appesantisce il proprio cammino.*

Intanto viene letto il salmo 50

Pietà di me, o Dio, secondo la tua misericordia; nel tuo grande amore cancella il mio peccato. Lavami da tutte le mie colpe, mondami dal mio peccato. Riconosco la mia colpa, il mio peccato mi sta sempre dinanzi. Contro di te, contro te solo ho peccato, quello che è male ai tuoi occhi, io l'ho fatto; perciò, sei giusto quando parli, retto nel tuo giudizio. Ecco, nella colpa sono stato generato, nel peccato mi ha generato mia madre. Ma tu vuoi la sincerità del cuore e nell'intimo mi insegna la sapienza. Purificami con issopo e sarò mondato; lavami e sarò più bianco della neve. Fammì sentire gioia e letizia; esulteranno le ossa che hai spezzato. Distogli lo sguardo dai miei peccati, cancella tutte le mie colpe, Crea in me, o Dio, un cuore puro, rinnova in me uno spirito saldo. Non respingermi dalla tua presenza e non privarmi del tuo Santo Spirito.

Rendimi la gioia di essere salvato, sostiene in me un animo generoso. Insegnerò agli erranti le tue vie e i peccatori a te ritorneranno. Liberami dal sangue, Dio, mia salvezza, la mia lingua esalterà la tua giustizia. Signore, apri le mie labbra e la mia bocca proclami la tua lode, poiché non gradisci il sacrificio e se offro olocausti, non li accetti. Uno spirito contrito è sacrificio a Dio, un cuore affranto e umiliato tu, o Dio, non disprezzi. Nel tuo amore fa grazia a Sion, rialza le mura di Gerusalemme. Allora gradirai i sacrifici prescritti, l'olocausto e l'intera oblazione, allora immoleranno vittime sopra il tuo altare.

*“Celebrazione individuale del perdono - ognuno può accedere al sacerdote per la confessione personale.*

## SIMBOLO

FIORE

## IMPEGNO

Esprimo un gesto di rinascita, di rinnovamento. Ad ogni persona viene consegnato un foglietto a forma di petalo sul quale scrivere un impegno concreto per rinnovare un aspetto della propria vita. Poi questi foglietti andranno a formare un grande fiore: ad un ad uno si pongono questi petali intorno al calice centrale per formare un grande fiore. È la Chiesa che rifiorisce in Cristo Gesù, che rinnova ogni cosa!

*Scambio della pace fra tutti i presenti.*

## PADRE NOSTRO

**CANTO:** Magnificat



## SIMBOLO

CHIAVE

## IMPEGNO

Aiutare chi mi sta vicino ad entrare in comunione con Gesù e i fratelli. Apro il mio cuore con la chiave dell'amicizia e della condivisione.

## CELEBRAZIONE EUCARISTICA

*La celebrazione dell'Eucaristia costituisce il punto finale del percorso vissuto ma allo stesso tempo rappresenta l'inizio di un cammino ricco di esperienze fatte. L'incontro con il risorto nell'eucaristia, nel pane donato, dona la forza e l'entusiasmo per portare a casa energia nuova. Forse la quotidianità appare difficile, le situazioni personali spesso sono problematiche... ma quanto abbiamo vissuto e raccontato non è una semplice storia: Gesù è presente e vivo e ci accompagna in ogni aspetto della nostra esistenza. Il leone Aslan rappresenta quindi questa fiducia che caratterizza l'essere cristiani.*

**CANTO:** Su ali d'aquila

## PRIMA LETTURA

*Abramo ascolta e accoglie la parola di Dio. Nonostante l'età e le difficoltà lascia ogni cosa, le proprie sicurezze e si lancia in una nuova situazione, certo solo della promessa di Dio. Dal libro della Genesi (Gn 12, 1-4)*

Il Signore disse ad Abram: «Vattene dal tuo paese, dalla tua patria e dalla casa di tuo padre, verso il paese che io ti indicherò. Farò di te un grande popolo e ti benedirò, renderò grande il tuo nome e diventerai una benedizione. Benedirò coloro che ti benediranno e coloro che ti malediranno maledirà e in te si diranno benedette tutte le famiglie della terra». Allora Abram partì, come gli aveva ordinato il Signore, e con lui partì Lot. Abram aveva settantacinque anni quando lasciò Carran.

## SALMO RESPONSORIALE

*Dal Salmo 39 (40)*

*Rit. In te Signore ho riposto la mia fiducia*

*Ho sperato: ho sperato nel Signore  
ed egli su di me si è chinato,  
ha dato ascolto al mio grido.*

*Mi ha tratto dalla fossa della morte. Rit.*

*I miei piedi ha stabilito sulla roccia,  
 ha reso sicuri i miei passi.  
 Mi ha messo sulla bocca un canto nuovo,  
 lode al nostro Dio. Rit.*

*Molti vedranno e avranno timore e confideranno nel Signore.  
 Beato l'uomo che spera nel Signore  
 e non si mette dalla parte dei superbi,  
 né si volge a chi segue la menzogna. Rit.*

*Ho annunziato la tua giustizia nella grande assemblea;  
 vedi, non tengo chiuse le labbra, Signore, tu lo sai.  
 Non ho nascosto la tua giustizia in fondo al cuore,  
 la tua fedeltà e la tua salvezza ho proclamato. Rit.*

## **CANTO AL VANGELO**

*Alleluia. Grandi cose ha fatto l'onnipotente: ha fatto udire i sordi e parlare i muti.*

## **VANGELO**

*Dal Vangelo secondo Luca (Lc 5, 17-26)*

Un giorno stava insegnando. Sedevano là anche dei farisei e maestri della Legge, venuti da ogni villaggio della Galilea e della Giudea, e da Gerusalemme. E la potenza del Signore gli faceva operare guarigioni. Ed ecco, alcuni uomini, portando su un letto un uomo che era paralizzato, cercavano di farlo entrare e di metterlo davanti a lui. Non trovando da quale parte farlo entrare a causa della folla, salirono sul tetto e, attraverso le tegole, lo calarono con il lettuccio davanti a Gesù nel mezzo della stanza. Vedendo la loro fede, disse: «Uomo, ti sono perdonati i tuoi peccati». Gli scribi e i farisei cominciarono a discutere, dicendo: «Chi è costui che dice bestemmie? Chi può perdonare i peccati, se non Dio soltanto?». Ma Gesù, conosciuto i loro ragionamenti, rispose: «Perché pensate così nel vostro cuore? Che cosa è più facile: dire «Ti sono perdonati i tuoi peccati», oppure dire «Alzati e cammina»? Ora, perché sappiate che il Figlio dell'uomo ha il potere sulla terra di perdonare i peccati, dico a te - disse al paralitico -: alzati, prendi il tuo lettuccio e torna a casa tua». Subito egli si alzò davanti a loro, prese il lettuccio su cui era disteso e andò a casa sua, glorificando Dio. Tutti furono colti da stupore e davano gloria a Dio; pieni di timore dicevano: «Oggi abbiamo visto cose prodigiose».

## **TRACCIA DI RIFLESSIONE**

*Il paralitico è presentato a Gesù grazie alla fede di chi lo sostiene, alla loro genialità e perseveranza. Neppure il tetto diviene un ostacolo! La fiducia consiste anzitutto nella capacità di non darsi per vinti, di insistere anche di fronte alle situazioni che appaiono impossibili da superare. Poi, una volta oltrepassato l'ostacolo, ecco l'umiltà di presentarsi davanti a Gesù così come si è, con i propri limiti, le proprie "paralisi" che impediscono di muoversi in libertà. Ma ancora una volta, grazie alla fede di chi ci accompagna è possibile essere "guariti". Questa è la forza della comunità cristiana: a volte ci sono situazioni da dove è possibile uscirne solo con l'aiuto degli altri! La storia delle Cronache di Narnia di mostra appunto la forza del gruppo, della comunità che permette di superare le debolezze, i limiti di ciascuno, e riportare alla vita un intero regno che era stato "paralizzato" dal male.*

## PREGHIERA DEI FEDELI

*Al Dio della vita rivolgiamo le nostre preghiere, certi di essere ascoltati: il suo amore per noi supera ogni nostro errore. Con fiducia lo preghiamo: ascoltaci Signore.*

- Per tutta la Chiesa perché sia testimone dell'amore di Dio. Preghiamo.
- Per Papa Francesco: il tuo Spirito sia sempre su di lui e lo renda instancabile annunciatore e testimone della tua bontà misericordiosa. Preghiamo.
- Per tutti noi, perché siamo sempre e in ogni luogo testimoni credibili di quell'amore che è più forte dell'odio e di ogni divisione. Preghiamo.
- Perché nella forza che ha fatto risorgere Gesù dai morti anche i sofferenti, gli ammalati, gli sfiduciati trovino sostegno nella loro lotta di ogni giorno. Preghiamo.
- Per le nostre famiglie: siano un luogo di dialogo, di serenità e di pace: Preghiamo.

*Visita o Padre la nostra casa, anche là dove è ferita da inimicizia, egoismo e violenza; suscita in ogni cuore il desiderio della pace e la cura del creato, nostra casa comune. Te lo chiediamo per Cristo, nostro Signore*

**CANTO:** Servo per amore

## PREGHIERA DOPO LA COMUNIONE

*(di Carlo de Foucauld)*

Padre mio,

io mi abbandono a te,

fa di me ciò che ti piace.

Qualunque cosa tu faccia di me

Ti ringrazio.

Sono pronto a tutto, accetto tutto.

La tua volontà si compia in me, in tutte le tue creature.

Non desidero altro, mio Dio.

Affido l'anima mia alle tue mani

Te la dono mio Dio, con tutto l'amore del mio cuore perché ti amo,

ed è un bisogno del mio amore di donarmi

di pormi nelle tue mani senza riserve

con infinita fiducia

perché Tu sei mio Padre.

## GESTO

Ad ogni partecipante viene consegnata una piccola chiave. È un segno: indica la possibilità di aprire ogni porta che, a volte, pensiamo essere chiusa, ovvero le situazioni che sembra impossibile superare. Portiamo a casa con noi questa chiave, perché ci rimanga la certezza di poter superare ogni difficoltà.

**CANTO FINALE:** Grandi cose

# L'INGRESSO NELL'ARMADIO

## Attività mattutina di attivazione e di immersione nell'ambientazione

Ogni mattina i ragazzi hanno la possibilità di portare un po' di primavera a Narnia, dove il paesaggio è, almeno i primi giorni, innevato, ibernato, spento. Ecco alcune proposte che possono essere attuate nelle varie giornate come apertura di giornata.

### BENVENUTI A NARNIA



Ogni volta che si arriva in un paese o in una contea esiste solitamente un cartello che ne indica il confine di inizio. Pertanto, tocca a noi realizzare lo striscione di "Benvenuti a Narnia". Con la carta crespata, con grandi lettere di cartoncino appese a un filo di bava, con palloncini a forma di lettera, con le nostre foto appese in segno di benvenuto, con frasi e citazioni sulla primavera e sul regno di Narnia o sui suoi eccezionali abitanti... Divertiamoci a creare uno striscione di benvenuto originale, che comunichi un clima di accoglienza e scioglia il ghiaccio del primo impatto, all'ingresso in un nuovo mondo.

### COSTUMI REALI



Cosa indossiamo stamattina? Siamo i nuovi re e regine di Narnia! O almeno li interpretiamo in questo campo. Pertanto, non possiamo scendere a fare colazione... in pigiama! Non si confà a persona del nostro rango. Quindi organizziamo teli, tessuti, accessori, abiti, proviamo a scambiarsi oggetti tra noi e rovistiamo tra i materiali degli educatori (con il loro permesso): ciascuno di noi dovrà indossare abiti e accessori degni di un re di Narnia, prima di sorseggiare il tè a casa Castori e abbuffarsi di biscotti!

### LA TENDA DI ASLAN



È arrivato il momento di abbellire lo spazio riservato ai momenti di preghiera, dove dopo il nostro allestimento gli educatori potranno porre, se lo ritengono, custodito, il "Santissimo". Aslan è sempre presente. Basta desiderare di vederlo e volerlo vedere. Ecco che nella sua tenda ciascun ragazzo sa che può trovare un luogo di bellezza nella quale farsi accarezzare dalla sua presenza. Ciascuno di noi per cominciare la giornata scelga un oggetto bello con il quale allestire lo spazio dedicato alla preghiera e lo posiziona dove gli sembra più adatto: un'icona, una candela accesa, dei fiori, un'illustrazione, dei veli colorati o trasparenti, dell'incenso profumato, un rosario, una Bibbia, una chitarra, o una cassa per un dispositivo con tenue musica in sottofondo... spazio a ciò che sentiamo bello nel nostro cuore.

### L'ALBERO DI PRIMAVERA



Oggi arriva Babbo Natale e quindi la ricorrenza necessita di allestire l'albero. Che in questo caso non sarà natalizio, ma di primavera. Studiamo, cerchiamo, realizziamo il nostro addobbo primaverile e appendiamolo all'albero sotto il quale Lucy, Susan e Peter oggi incontreranno Babbo Natale. Potrebbe essere una foglia caduta o un frutto caduto a terra al quale abbiamo spruzzato un po' di lacca e attaccato un'asola di spago o bava per appenderlo. Una decorazione fatta con la carta velina o la carta crespata. Pietre colorate con colori spray o tempera cui abbiamo incollato un cordino. Nastri colorati, piccoli oggettini colorati come graffette per i fogli, immagini di volatili e di animali che si risvegliano a primavera, caramelle, cartelli con proverbi sulla primavera... Divertiamoci a immaginare e creare.

### COLORE AL GRIGIORE



Il rischio più alto che corriamo oggi è quello di venir congelati dalla strega Jadis e trasformati in grigie pietre. Allora noi ci prepariamo a colorare e diffondere calore fin da inizio giornata. Scegliamo con l'educatore qualche spazio interno alla casa del campo o all'esterno che abbia bisogno di una piccola manutenzione. E dedichiamo un'ora dopo colazione, a gruppetti, a pensare come poter rendere migliore quel punto che si presenta rovinato, con un piccolo intervento di manutenzione supervisionato dall'educatore, che permetterà di ridonare vita e colore a quell'angolo ingrigito dall'usura del tempo.

### LA DANZA DELLA PRIMAVERA



Ginnici e tonici si comincia la mattinata con un risveglio muscolare che ha il sapore della primavera. L'educatore ha scelto musiche strumentali di ambiente che richiamano i suoni della primavera, introduce mentre siamo in cerchio gesti e una piccola danza armonica da ripetere insieme, poi quando passa il soffio di Aslan a qualcuno nel cerchio, questi proseguirà per qualche secondo la sua speciale danza propiziatoria per sciogliere i ghiacci rimasti e celebrare la primavera ormai diffusa in tutto il regno. Per passare il turno, soffieremo delicatamente in direzione del compagno da coinvolgere, proprio come Aslan soffia sulle statue di pietra per riportarle alla vita.

### IL RICORDO DI NARNIA



Siamo all'ultimo giorno di campo, quindi al momento in cui costruire un piccolo ricordo da donare agli altri compagni di campo e agli educatori, per conservare la memoria di Narnia, anche quando saremo talmente grandi da non entrare più nell'armadio e potervi tornare. Ciascuno riproduce il dono che avrebbe desiderato ricevere da Babbo Natale come re di Narnia. Se è riproducibile in forma tridimensionale ci prendiamo questa prima parte della mattinata per costruirlo. Oppure possiamo disegnarlo o stamparlo da dispositivo, apponendovi sul retro una dedica. Anche gli educatori creeranno il proprio. Una volta fatto, i doni vengono inseriti dentro il sacco di Babbo Natale. Al termine della Messa, ciascuno pescherà dal sacco il dono che porterà a casa.





**TITOLO ATTIVITÀ:** L'armadio dei miei sogni

**FINALITÀ:** l'apertura dell'armadio in Cronache e Magia è l'avvio della storia e l'ingresso in un'avventura fantastica. Partiamo dal costruire un'idea di armadio che contenga ciò che fa sognare i ragazzi, per aver voglia di aprirlo e liberare le ali della fantasia.

**MATERIALI:** per ogni ragazzo 1 foglio di carta millimetrata, matite e gomme (o un dispositivo con un software free per disegnare, se qualche ragazzo lo preferisce); tante scatole e contenitori di plastica, cartone, metallo anche di recupero; materiali per costruire la struttura dell'armadio (spago, bastoni alti, canne di bambù di minimo 1 m, manici di scopa, travetti e assi di legno o polistirolo, pallet...); cancelleria, materiali per le ante (teli, giornali, cartoni, carta velina, carta da pacchi...).

**SPAZIO:** all'aperto/al chiuso

**DURATA:** 90'

**SVOLGIMENTO:** costruiamo l'armadio dei nostri sogni. Quello che vorremmo aprire spesso perché contiene gli oggetti da noi più amati, compresi abiti e accessori. Possiamo pensarlo a vista dotato di contenitori sovrapposti, quindi con una struttura leggera e poco ingombrante. Quello su cui essere coraggiosi è l'apertura delle ante, che possono essere realizzate per esempio con teli, giornali, cartoni o altri modi creativi per pensarne l'apertura e la chiusura. Come vorremmo progettare? Cosa vorremmo inserirvi all'interno e come vorremmo organizzare ciò che contiene? Ci piace colorato? Preferiamo una tonalità e un tipo di materiale prevalente? Desideriamo contenitori che organizzino i materiali per colore e tipologia oppure vorremmo avere poche cose, tutte a vista e a portata di mano? Quali sono gli accessori che non possono mancare? E quali gli abiti che ci caratterizzano e di cui non possiamo fare a meno? Proviamo a disegnare l'armadio su un foglio di carta millimetrata rappresentando anche quanto contiene. Poi gli animatori metteranno a disposizione bastoni, canne di bambù, appendiabiti, manici di scopa, spago, mollette da bucato, scotch... e tante scatole di diverse e varie forme e con essi vi chiederanno di riprodurre il forma concreta e tridimensionale il vostro armadio e poi di collocarvi all'interno quanto avere nella valigia del campo, al fine di testare se il vostro progetto può funzionare.



**TITOLO GIOCO:** Svela la profezia

**FINALITÀ:** immergersi nella fantasia del regno di Narnia

**MATERIALI:** costumi per i personaggi, indizi, oggetti necessari per le prove.

**SPAZIO:** all'aperto

**DURATA:** 60'

**SVOLGIMENTO:** si formano 4 squadre, quella di Lucy, di Susan, di Edmund e di Peter. Ciascuna squadra riceve uno specifico indizio che li porterà a cercare e trovare un particolare personaggio. La squadra di Lucy cercherà il fauno Tumnus, quella di Susan i Signori Castoro, Edmund la strega Jadis e Peter, Babbo Natale. Ciascun personaggio sottoporrà alla squadra una prova nella quale tutti i componenti dovranno avere il coraggio di cimentarsi, superata la quale la squadra riceverà dal personaggio l'indizio che li porterà alla tenda di Aslan. Chi prima arriva alla tenda di Aslan e comprende, ovvero risolve, la profezia in forma di indovinello che Aslan sottoporrà loro, si aggiudicherà la vittoria.

**Prova Tumnus:** il fauno, che è appassionato di musica, farà ascoltare diversi generi musicali. La squadra di Lucy dovrà indovinarne almeno 7/10.

**Prova Castori:** ciascun componente della squadra di Susan assaggerà un diverso gusto di té/tisana. I giocatori dovranno indovinare il principale componente dell'aroma. Concessi alla squadra 3 errori per considerare la prova superata.

**Prova Strega:** i componenti della squadra di Edmund si muovono nello spazio e allo stop della strega dovranno "freezzarsi" in quella posizione e resistere immobili come pietrificati, senza ridere per almeno 1 minuto. Massimo 3 giocatori possono essere eliminati se si muovono, non di più perché la prova sia superata.

**Prova Babbo Natale:** sul tappeto si Babbo Natale compaiono magicamente 20 oggetti molto particolari. La squadra di Peter avrà 1 minuto per osservarli e per saperli poi rinominare e descrivere a Babbo Natale in modo corretto, poi Babbo li farà sparire nel suo sacco doni. Può dimenticarne massimo 3.

**Profezie di Aslan** (meglio se diverse per ogni squadra che arriva alla tenda):

1. Dà speranza e al prete serve per vestirsi ordinariamente. (Verde)
2. Con il latte o col limone può servirti a colazione. (Té)
3. Se le nuvole passeranno tutti lo vedranno. (Sole)
4. Ha due stadi da superare se vapore vuol diventare. (Ghiaccio)



**TITOLO ATTIVITÀ:** Un angolo di solitudine

**FINALITÀ:** affrontare un tempo nel quale rimanere soli e allenarsi alla concentrazione.

**MATERIALI:** cartoncini (1 per ogni ragazzo) e una biro, 1 palloncino colorato gonfiato a elio.

**SPAZIO:** all'aperto **DURATA:** 45'

**SVOLGIMENTO:** l'educatore illustra l'area all'interno della quale ciascun ragazzo può andare alla ricerca del proprio angolo speciale di solitudine, cercando di stuzzicare la loro curiosità anche rispetto ad anfratti un po' più nascosti. Poi vengono dati 20 minuti nei quali ciascun ragazzo può cercare il proprio spazio, sistemarsi presso di esso, e raccogliersi in solitudine provando a concentrarsi. Quando si sente concentrato sleggerà il palloncino che l'educatore gli ha legato al polso e lo lascerà volare in alto, come segnale che è pronto. Si prenderà poi i minuti restanti per scrivere a se stesso una breve lettera nella quale darsi cosa lo fa stare bene e cosa invece lo preoccupa e lo fa star male. Un richiamo sonoro inviterà i ragazzi a tornare al campo base, e man mano ritornano potranno raccontare a un compagno com'è stata l'esperienza, e, se lo desiderano, condividere anche il contenuto della lettera.

**TITOLO GIOCO:** Mi fai un autografo?

**FINALITÀ:** affinare le proprie competenze strategiche.

**MATERIALI:** cartoncino per gli autografi dei personaggi e una biro per ogni ragazzo.

**SPAZIO:** all'aperto **DURATA:** 45'

**SVOLGIMENTO:** i ragazzi hanno 5' per scegliere quale personaggio della storia essere e per scriverlo con una biro nell'interno dell'avambraccio senza che nessun altro veda. Al VIA degli animatori i personaggi hanno 10' per nascondersi soli, ciascuno per suo conto, nell'area gioco definita. Passati 10', i giocatori possono iniziare ad andare alla ricerca dei personaggi nel campo gioco. Ogni volta che ne scovano uno, devono conquistare un autografo del personaggio trovato sul cartoncino di cui ogni giocatore è stato dotato dagli animatori, sapendo che potrebbero incontrare tantissimi Peter e nessuna Susan o tante Streghe e nessuna Lucy. Ci sono però alcuni impedimenti al conseguimento dell'autografo. Quando si incontra una Strega Jadis si rimane congelati senza autografo e non si può proseguire il gioco fino a quando non arriva un Aslan che con il soffio libera, permettendo un reciproco scambio di autografi. Per avere un autografo da Edmund occorre offrirgli una caramella di suo gradimento; per averlo da Lucy vincere a chi urla più forte; per poterlo avere da Peter occorre vincere una sfida al tocco (o a scalpo); per averlo da Susan declamarle versi di una poesia a memoria. Vince chi colleziona più autografi. E attenzione degli animatori sarà ricoprire il ruolo di Aslan qualora la quantità delle Streghe sia prevalente. Perché le streghe tra loro non si congelano e si alleano per scambiarsi i rispettivi autografi a differenza di Aslan che li regala a chiunque lo trovi.



**TITOLO ATTIVITÀ:** Ci offri la merenda?

**FINALITÀ:** superare l'imbarazzo di chiedere un dono con il rischio di ricevere un rifiuto.

**MATERIALI:** nessuno. **SPAZIO:** all'aperto. **DURATA:** 60'

**SVOLGIMENTO:** sono finite le scorte e manca la merenda. I ragazzi si organizzano a gruppetti, si dotano di zaini e buona volontà e con gli educatori raggiungono il paese o la cittadina più vicina. Il compito di ogni gruppo in escursione è cercare di procurarsi cibo per una merenda fraternamente offerta dagli abitanti locali.

**TITOLO GIOCO:** Sport invernali

**FINALITÀ:** allenarsi ai rivisitati sport invernali per allenare coordinamento motorio.

**MATERIALI:** pattini/roller, sportine e scope per ciascun componente di 1 squadra; un cerchio di ferro di 10 cm di diametro; un telo di nylon di 4m x 4m, tubo d'acqua e secchio con detersivo mani o piatti, 5 salvagenti; birilli, nastro bianco e rosso e ostacoli per percorso a slalom.

**SPAZIO:** all'aperto **DURATA:** 60'

**SVOLGIMENTO:** le squadre si sfidano su alcuni sport invernali, dato il nevoso e freddo clima invernale diffuso a Narnia per allenarsi fraternamente alla sopravvivenza in vista dei gelidi provvedimenti della Strega Ladis.

- **SCI di FONDO:** viene allestito un percorso delimitato da birilli o nastro bianco e rosso dove sono previsti tratti di salita e lievi slalom che i giocatori delle squadre dovranno affrontare in fila indiana avendo sotto i piedi delle sportine di plastica, senza mai poter staccare i piedi da terra. Chi stacca i piedi o perde la sportina o non esegue correttamente il percorso ha 1 possibilità di ricominciare da capo prima di essere eliminato. 1 punto per ogni giocatore che completa il percorso.
- **SLITTINO:** i giocatori dotati di salvagenti e senza usare mani e piedi devono attraversare da un lato all'altro un campo gioco costituito da un quadrato di nylon 4m x 4m, continuamente ricoperto da un dito acqua saponata. I giocatori possono scendere in campo 5 per volta. 1 punto per ogni giocatore che attraversa correttamente il campo saponato da un lato all'altro.
- **CARLING:** data una pista leggermente scivolosa (vedi campo saponato) distribuita in lunghezza e dato un cerchio di ferro tondo di 10 cm di diametro, i giocatori, dotati di scope, devono riuscire a fare goal con il dischetto di ferro dentro la porta posizionata a fine percorso. Scendono in pista in coppia e avanzano lungo la pista scambiandosi continuamente il dischetto di ferro, fino a centrare il cerchio della porta. Sia che riescano a fare goal sia che non riescano, escono dalla pista e comincia il percorso la coppia successiva della medesima squadra. Vince la squadra che colleziona più dischetti a segno.
- **PATTINAGGIO:** i giocatori sono dotati di roller/pattini a rotelle, che infilano da seduti su un prato d'erba. La sfida consiste nell'alzarsi in piedi e rimanere fermi in piedi sui roller per almeno 30 secondi senza cadere o appoggiare le mani. 1 punto per ogni giocatore che vi riesce.

Le squadre si cimentano su tutti gli sport invernali secondo opportuna rotazione studiata dagli animatori. Vince chi al termine di tutti gli sport ha collezionato più punti.



**TITOLO ATTIVITÀ:** CV virtuale

**FINALITÀ:** riflettere sui doni che ciascuno possiede, a partire dagli educatori del campo.

**MATERIALI:** puzzle fotografici giganti con foto degli animatori; pennarelli o stickers emoji.

**SPAZIO:** all'aperto/al chiuso

**DURATA:** 45'

**SVOLGIMENTO:** a gruppetti, ricevono un puzzle fotografico da ricostruire, scomposto in pezzi di media misura. Nel puzzle è fotografato l'educatore o il gruppo educatori. Ideale sarebbe che, se gli educatori del campo sono più di uno, ciascun gruppo riceva il puzzle di un educatore diverso. A seguire i gruppetti riflettono sui doni e le capacità di quell'educatore e con un simbolo/un piccolo disegno stilizzato/uno stickers emoji posizionano il simbolo di quella particolare caratteristica in corrispondenza della parte del corpo dell'educatore in fotografia, presso la quale desiderano collocarla. Ad esempio, "allegro", può prevedere un smile con il sorriso in corrispondenza della bocca. L'ultima fase dell'attività richiede al gruppo di realizzare un breve video-spot nel quale presentano l'educatore a loro assegnato, sottolineandone i talenti che gli hanno riconosciuto.

**TITOLO GIOCO:** Festival della canzone narniana

**FINALITÀ:** allenare abilità canore ed espressivo corporee.

**MATERIALI:** cassa e microfono; pulsante/oggetto sonoro per prenotazione risposta.

**SPAZIO:** all'aperto/al chiuso

**DURATA:** 45'

**SVOLGIMENTO:** ciascuna squadra ha 10 minuti di tempo per richiamare alla memoria canzoni italiane, straniere, dei cartoni animati che parlino di animali. A turno ciascuna squadra si esibisce nella canzone, e ad ogni turno la giuria di educatori estrae da un'urna la modalità nella quale la squadra oltre a cantare dovrà accompagnare e rendere spettacolare la presentazione della canzone, mentre essa viene cantata facendo dono agli spettatori dei propri talenti (mimandola, realizzando un murales su TNT con bombolette a tema con il brano; danzando; accompagnandola con diverse forse di illustrazioni; abbinando cartelloni con parole chiavi o abbinando immagini e video...). Dopo 2 minuti di esibizione i giocatori delle altre squadre possono prenotarsi per indovinarne il titolo. Vince la squadra che indovina più canzoni.



**TITOLO ATTIVITÀ:** Surgelati

**FINALITÀ:** ascoltarsi e ascoltare il gruppo nei movimenti, al fine di diventare un unico corpo che si muove all'unisono.

**MATERIALI:** nessuno.

**SPAZIO:** all'aperto/al chiuso

**DURATA:** 45'

**SVOLGIMENTO:** a grande gruppo o suddivisi a medio gruppo, uno dei componenti a turno è il conduttore e ogni 3 minuti l'educatore decreta con un effetto sonoro "che è giusto il cambio" quindi un altro componente del gruppo inizia a condurre. Il gruppo ha il compito di compattarsi il più possibile, quindi, i componenti di mantenersi sempre vicini e in contatto fisico gli uni gli altri, oltre che di muoversi all'unisono secondo i movimenti che chi conduce propone. Tali movimenti presenteranno una certa rigidità articolare, a causa di un incantesimo della Strega Jadis, che li ha tutti surgelati.

**TITOLO GIOCO:** In-giustizie

**FINALITÀ:** riflettere sui segni di ingiustizia presenti nei contesti quotidiani.

**MATERIALI:** dispositivi dotati di fotocamera; eventuale videoproiettore e pc.

**SPAZIO:** all'aperto/al chiuso

**DURATA:** 90'

**SVOLGIMENTO:** le squadre ritornano in paese, o nella cittadina più vicina, alla caccia di segni di ingiustizia. Girando per le zone indicate dall'educatore, ogni volta che vedono qualcosa, dal loro punto di vista "ingiusto", lo fotografano con un dispositivo. Facendo attenzione a non fotografare visi di persone e bambini. All'orario e nel luogo indicato per il ritrovo, ciascuna squadra consegna all'educatore le foto scattate, il quale le condivide con il resto dei gruppi, ad esempio video-proiettandole. I portavoce delle squadre, man mano scorrono le proprie foto, spiegano perché l'hanno ritenuta un'ingiustizia. E le altre squadre votano (sonoramente, per alzata di mano, punteggio, cartellino...) se sono anch'essi dell'idea che si tratti di un'ingiustizia oppure no. Vince la squadra che ha ricevuto più voti o il punteggio più alto.



**TITOLO ATTIVITÀ:** Il mio regno

**FINALITÀ:** allenarsi a immaginare e visualizzare spazialmente le immagini mentali e a proiettare le conseguenze delle proprie azioni.

**MATERIALI:** cartoncini o cartoni (1 per ogni ragazzo) e tanti lego.

**SPAZIO:** all'aperto

**DURATA:** 40'

**SVOLGIMENTO:** a coppie si immagina di essere re e regine di Narnia e si racconta all'altro che tipi di regnanti si vorrebbe essere e come ciascuno immagina il proprio regno. L'altro componente della coppia è dotato di un cartoncino A4 spesso almeno 300g (o un lato di un cartone da imballo) e prova con i lego che ha a disposizione a rappresentare quanto l'amico racconta sul piano in dotazione. Una volta realizzati i plastici con i lego, i due compagni li osserveranno per darsi quali elementi di speranza emergono per i sudditi del futuro regnante.

**TITOLO GIOCO:** Dama in maschera

**FINALITÀ:** verificare quali contenuti della storia sono stati maggiormente ritenuti dai ragazzi.

**MATERIALI:** gessi o cartoncini 40x40cm per base dama a grandezza umana; quiz sulla storia di Narnia; costumi e trucchi per personaggi.

**SPAZIO:** all'aperto

**DURATA:** 90'

**SVOLGIMENTO:** viene preparata dagli educatori la base per il gioco da tavolo della dama a grandezza naturale: disegnandola con i gessi su una piazza asfaltata, oppure unendo tante tessere bianche e nere di cartoncino spesso della grandezza 40x40 cm. Si formano due squadre. Le squadre delle creature di Narnia guidate da Tumnus e la squadra di lupi della regina Jadis. I giocatori sono in numero pari alle pedine della dama, per entrambe le squadre ed ogni personaggio-pedina indosserà il costume del personaggio che interpreta, incluso adeguato trucco per viso e capelli. Tumnus e Jadis sono i portavoce delle due squadre e a loro vengono fatte dall'educatore delle domande quiz sulla storia Cronache e Magia. Se rispondono correttamente, danno diritto ad una pedina personaggio di spostarsi secondo le regole della dama, nella speranza che i giocatori riescano a fare il movimento migliore per vincere, potendosi consultare a voce anche con il resto della squadra. Se sbagliano o non sanno rispondere, cedono il turno agli avversari. Vince la squadra che "mangia", secondo le regole della dama, più personaggi.



**TITOLO ATTIVITÀ:** Il calco della fiducia

**FINALITÀ:** apprendere e manipolare materiali artigianali; riflettere sulla fiducia ricevuta.

**MATERIALI:** gesso per calchi, stuzzicadenti lunghi, maschere neutre di plastica per inserire colata di gesso, bottigliette di plastica per acqua vuote, tagliate in corrispondenza del collo; tempere, pennelli, acrilici, stoviglie di plastica, pennarelli.

**SPAZIO:** all'aperto/al chiuso.

**DURATA:** 60'

**SVOLGIMENTO:** ciascun ragazzo viene dotato di una colata di gesso morbido dentro la bottiglietta tagliata e di una maschera teatrale neutra. Fa colare il gesso nell'interno maschera e lo lascia asciugare. Nel frattempo, ripensa a quali episodi durante il campo lo hanno fatto sentire investito di fiducia. Prova a rappresentarli su un foglio sintetizzandoli in una frase, quasi fosse una sua massima o citazione sulla fiducia. Prima che il calco si asciughi del tutto, quando si è un po' indurito, quindi, con lo stuzzicadenti incide sull'interno del calco la sua citazione. Il giorno successivo potrà decorare con le tempere, gli acrilici o i pennarelli il proprio calco della fiducia.

**TITOLO GIOCO:** Fiducia in cucina

**FINALITÀ:** valorizzare e responsabilizzare i ragazzi.

**MATERIALI:** per ogni squadra utensili da cucina e ingredienti richiesti nella lista spesa.

**SPAZIO:** all'aperto/al chiuso.

**DURATA:** 60'

**SVOLGIMENTO:** organizzati in squadre, proveranno a modificare una ricetta base data dall'educatore rigorosamente realizzata con ingredienti a freddo, senza bisogno di cottura. Ciascuna squadra di massimo 5 giocatori, riceverà anche gli utensili da cucina in dotazione per prepararla. Dopo averla definita e progettata ciascuna squadra consegna la lista della spesa all'educatore, il quale se gli ingredienti richiesti fossero troppi, studia alternative con la squadra stessa. Una commissione di educatori stellati assegnerà, poi, fiduciosa, le ricette delle squadre e consegnerà la coppa dello chef alla squadra che ha preparato la ricetta migliore.

# LABORATORI DI MAGIA

Semplici e colorati esperimenti per divertirsi e osservare i cambiamenti di materia e di stato degli elementi in oggetti di uso comune

## UNO DUE TRE E SCHIOCCA LE DITA



E se quando strofini le dita per schioccarle esce del fumo? Se sei dotato di questo potere, puoi accendere immediatamente un fuoco nel pieno della foresta, per scaldarti, tenere lontane le guardie della Strega di ghiaccio o cucinare selvaggina. Come riuscirci? Su un piattino di ceramica brucia un pezzettino di carta dandole fuoco con un fiammifero. Appena la carta sarà bruciata del tutto, rimarrà della polvere di carboncino sul piattino. Facendo aderire la fuliggine della carta bruciata ai polpastrelli e poi strofinando i polpastrelli tra loro, da essi, come per magia, uscirà fumo.

## LE UOVA GELATINOSE



Bottiglie di aceto di vino bianco, uova scadute non sode, bicchieri di vetro, spirito (interno) di tutti gli evidenziatori che riusciamo a recuperare. Lasciamo almeno mezza giornata lo spirito di un evidenziatore a bagno nell'aceto dentro un bicchiere di vetro. Mescoliamo in modo che il colore dell'evidenziatore si distribuisca, uniformemente, nell'aceto. Aggiungiamo un uovo intero con guscio e lasciamolo a bagno fino all'indomani. Il giorno dopo, come per magia, lo troveremo colorato e gommoso come la gelatina.

## GHIACCIO NEL TÈ CALDO



In un contenitore di vetro possibilmente ampio proviamo ad aggiungere dell'acqua molto calda e subito dopo della polvere di ghiaccio secco. La nebbia si diffonderà improvvisamente intorno al contenitore e sulla tavola, come se, magicamente, ne fosse calata un'intera cortina a nascondere i biscottini preparati dalla Signora Castoro. Forse un trucco del Signor Castoro per papparsi tutti.

## IL TORNADO DI BABBO NATALE



In un barattolo di vetro, ad esempio i vasetti vuoti di marmellata, mettiamo della polvere di glitter colorato, possibilmente rossa, in onore all'ospite del giorno incontrato dai protagonisti, Babbo Natale (riesce bene l'esperimento anche con il glitter blu). Aggiungiamo qualche goccia di detersivo per i piatti, acqua fino quasi all'orlo del vasetto, e chiudiamolo bene. Iniziamo a ruotarlo velocemente, con movimenti circolari e tenendolo dal collo o dal tappo. Dopo qualche minuto, noteremo che all'interno del vasetto, al centro, si forma un vero e proprio "tornado". Sarà la tromba d'aria attraverso cui compare e scompare Babbo con la sua slitta, ma soprattutto con i suoi preziosi doni per i re di Narnia.

## JADIS TRASFORMA TUTTO IN GHIACCIO



Prendiamo un bicchiere di vetro con due dita d'acqua e accanto un bicchiere di carta opaco, abbastanza alto. Dentro il bicchiere di carta posizioniamo sul fondo una piccola spugna circolare, larga quanto il diametro del bicchiere e sopra 2-3 cubetti di ghiaccio. Poi andiamo da alcuni compagni che non hanno visto il posizionamento della spugna e del ghiaccio. Rovesciamo davanti ai loro occhi l'acqua contenuta nel bicchiere di vetro in quello di carta. A seguire rovesciamo i cubetti di ghiaccio in quello di vetro. L'acqua versata è stata trasformata dalla regina Jadis in ghiaccio! (In realtà l'acqua rovesciata nel bicchiere di carta è stata assorbita dalla spugna, quindi la seconda volta non scenderà nel bicchiere di vetro insieme ai cubetti).

## NUOVA VITA A NARNIA



Una vaschetta di plastica, stuzzicadenti lunghi per spiedini, lattine di resina liquida trasparente (in alternativa colla liquida trasparente) e tanti colori di smalto per unghie. Con questo laboratorio si avrà l'occasione di trasformare accessori e oggetti sbiaditi o invecchiati, meglio se di plastica, o di cui non si apprezza più il colore, in nuove colorazioni sgargianti. Si versa almeno 1 litro di resina nella vaschetta (o la colla); a seguire si aggiungono 10 ml di smalto di tutti i colori che si desidera mescolare. Con lo stuzzicadenti si mescolano i colori di smalto immersi nella resina in modo da creare le linee e i motivi decorativi più graditi. Poi, dotati di guanti, si immerge nella resina colorata l'accessorio a cui si vuoi dare "nuovo smalto" (la cover del cellulare, la borraccia, il cinturino dell'orologio, le mollette per i capelli, matita, astuccio, il braccialetto, il portachiavi...). Una volta asciugato avrà cambiato colore e sembrerà nuovo.

## IL TAPPETO DEL RE ASLAN



Vecchi tappeti a pelo corto o tessuti dismessi e scoloriti di cotone, lino, iuta, microfibra, asciugamani logori... fanno al caso nostro. Poi servirà una paletta di plastica per raccogliere immondizia dal pavimento dall'impugnatura corta e tempere colorate. Nella paletta, già posizionati sopra il tappeto, si versano almeno 4 mezzi bicchieri di tempera densa allungata con una punta di acqua, di 4 colori diversi, in modo da creare una sequenza di colori che si mescolano relativamente. Poi partendo da un lato del tappeto e inclinando la paletta verso il tappeto in modo che la linea della paletta che serve per raccogliere le briciole aderisca al tappeto stesso, si fa scorrere lentamente la paletta all'indietro rimanendo aderenti al tessuto, e si fa così colare il colore sulle sue fibre. Come per magia, una striscia dopo l'altra, il tappeto cambierà completamente aspetto, rinnovandosi e diventando degno della tenda del re Aslan.



**Cronache private**

*Scheda di riflessione giornaliera, da consegnare a fine giornata ai ragazzi, ad esempio prima della preghiera serale.*

La parola chiave di oggi è?

---

Dopo la giornata che ho vissuto, cosa vuol dire per me questa parola?

---

---

Se fosse un post online/un dipinto/un'illustrazione/una forma geometrica/un poster/una costellazione/un paesaggio come rappresenterei il significato della parola di oggi?

---

---

Cosa mi piace/mi convince/mi ispira/mi incuriosisce/mi attira/mi interessa/mi ricorda del protagonista della puntata di oggi e cosa non?

---

---

Cosa mi insegna la storia di questo personaggio?

---

---

Quale attività della giornata mi è sembrata più importante? E quale più utile al gruppo? Perché?

---

---

Che consiglio vorrei dare oggi all'educatore?

---

---

C'è una parola "buona" che vorrei dire a un compagno di campo prima di chiudere gli occhi?

---

---

E al leone Aslan vorrei dire qualcosa che riferisca a Dio?

---

---