

PLAY

STORIE DA VIAGGIO

PRESENTAZIONE SUSSIDIO · PLAY · PRONTOANIMATORE.IT

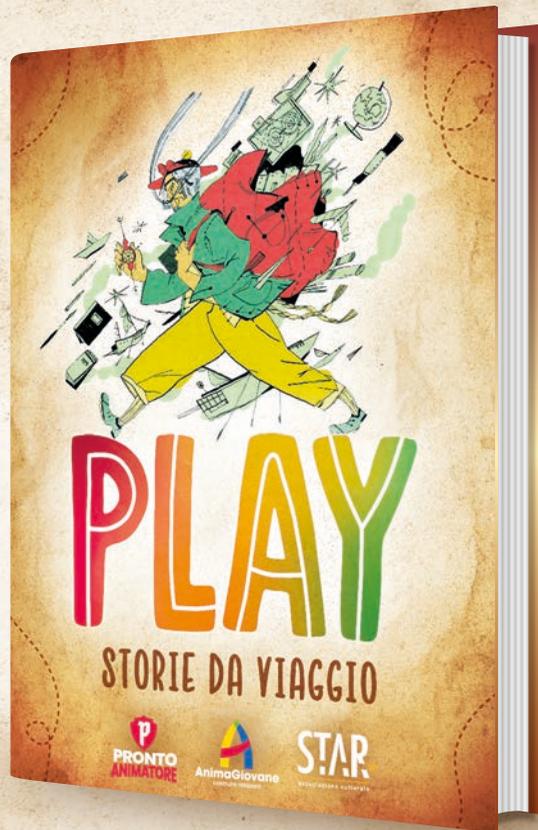


Il tema di questo sussidio è
**IL FUTURO DA
COSTRUIRE**

attraverso le
**POSSIBILITÀ DI
IMMAGINARE E
REALIZZARE**

Con l'ambientazione delle
**STORIE DI VIAGGI
AVVENTUROSI**

Per riscoprire i
**TALENTI DI CIASCUN*
E VALORIZZARE
TUTTA LA COMUNITÀ**





UN SUSSIDIO PER COMINCIARE A COSTRUIRE IL FUTURO INSIEME

Uno strumento che, attraverso una storia, giochi, attività e riflessioni, aiuta a parlare con bambini, bambine, ragazze e ragazzi del **FUTURO**: cosa immaginiamo ci aspetti? Cosa possiamo fare per realizzare insieme un mondo migliore?

La storia è scandita da 12 podcast, un modo per ricordarsi di **METTERSI IN ASCOLTO**, una controtendenza rispetto alle immagini di cui siamo saturi e una possibilità per ritrovare una dimensione di ricerca e attenzione attraverso un diverso linguaggio.

Siete pronti a lanciarsi in questo viaggio?

IL TEMA:

il FUTURO DA COSTRUIRE

L'ideazione di questo sussidio parte dalla constatazione che sempre più ci rendiamo conto come i grandi eventi che stanno affliggendo questi anni (la pandemia, la guerra, il cambiamento climatico, ...) stiano segnando fortemente la speranza verso un futuro.

Tra i bambini e i ragazzi serpeggia il sospetto non solo che non ci sia niente di meglio all'orizzonte: spesso la sensazione è che **NON CI SIA PROPRIO NESSUN FUTURO AD ATTENDERCI.**

Per questo motivo questo sussidio è un impulso alla partenza, al mettersi in viaggio, a immaginare e a realizzare il futuro insieme, senza scoraggiarsi, ma lasciandosi ispirare dal bene e dalle belle storie che popolano il pianeta, nonostante tutto!

IL TALENTO

Il talento non è lo scopo della nostra vita, ma è qualcosa che ci può aiutare a vivere meglio e a costruirci come persone; sicuramente non è innato, per questo motivo **BISOGNA METTERSI IN VIAGGIO** per ricercarlo, coltivarlo e affinandolo continuamente, dandosi la possibilità di sbagliare come fase inevitabile.

Ogni tappa contiene una sezione dal titolo “il viaggio dei talenti” che riporta consigli utili e suggerimenti per scoprire e coltivare il proprio talento: un modo per ricordare a bambini e ragazzi che c'è un viaggio più o meno lungo da fare per credere sempre di più in se stessi e in coloro che ci circondano, ma di fare questo viaggio...ne vale la pena!

L'AMBIENTAZIONE:

LE STORIE DI VIAGGI AVVENTUROSI

Ognuna delle 12 tappe è scandita dalla storia di un viaggio avventuroso.

Ogni viaggio è un pretesto metaforico per raccontare un elemento del viaggio da tenere sempre in considerazione.

Ogni storia contiene al suo interno un oggetto strano, che è anche simbolo della tappa e del viaggio di ascolto di se stessi, un viaggio nella scoperta del proprio talento e dei talenti di coloro che ci circondano.

STORIA IN SINTESI

L'antica famiglia Van Trapper da secoli tramanda il metodo VAN che prevede 11 storie di viaggi avventurosi a cui ogni erede della casata deve aggiungere una propria storia originale.

Ramingo Van Trapper è l'ultimo erede rimasto e a sua volta non ha più eredi.

Per questo motivo ha deciso di raccontare le storie in un programma radio "PLAY - inizia l'avventura" e di chiedere ai suoi ascoltatori di costruire l'ultima storia da aggiungere al metodo VAN.

Siete pronti?

Allora premete PLAY. Inizia l'avventura!



I PERSONAGGI

RAMINGO VAN TRAPPER

Ramingo non ha figli o figlie ed è in cammino da quando se lo ricorda. In molti lo definiscono un nomade, un giramondo, ma lui è semplicemente un tipo curioso. Con lui si chiuderà la casata dei Van Trapper e così Ramingo ha deciso di raccontare le storie del metodo VAN in un programma radiofonico - "PLAY - inizia l'avventura" - in modo che tutto il mondo possa ascoltarle... per arrivare a che ciascuno e ciascuna possano aggiungere la propria storia di avventura e coraggio alla fine del metodo!



LA MAPPA CONCETTUALE

	TITOLO TAPPA	PAROLA CHIAVE	OBIETTIVO
1	Il viaggio sulla luna	SOGNO	Prendere consapevolezza di poter sognare e avere desideri per il futuro. Scoprire di poter essere artefici del proprio destino.
2	Attacco alla diligenza	REALTÀ	Scoprire che si ha la possibilità di costruire e trasformare le cose attorno a sé. Comprendere che si può sempre provare a fare qualcosa nelle diverse occasioni.
3	L'ingrediente mancante	PROGETTO	Comprendere la necessità di avere un metodo per raggiungere i propri obiettivi. Sviluppare reali possibilità per raggiungere le proprie mete.
4	Quattro semplici regole (più una)	CONNETTERE	Condividere insieme alle altre persone le esperienze e il proprio vissuto. Cultivare i legami ed imparare a stare bene con gli altri.

I - IMMAGINARE

5	Lasciare il porto sicuro	PARTIRE	Imparare a non rimandare. Trovare il coraggio per iniziare una nuova esperienza.
6	Un gol inaspettato	SCOPRIRE	Imparare a gestire ciò che non avevamo previsto. Cogliere la bellezza di ciò che è inaspettato.
7	Il colore del mare	SPERIMENTARE	Sperimentarsi in cose differenti per comprendere le proprie capacità. Comprendere le proprie abilità e capacità.
8	La rotta del mondo	SBAGLIARE	Imparare a riconoscere i propri errori. Cogliere gli insegnamenti che possono nascere da un proprio errore.
9	Tempesta di sabbia!	RIELABORARE	Riflettere sulle esperienze vissute. Comprendere l'impatto dei cambiamenti nella nostra vita.
10	Testa tra le nuvole	PARTECIPARE	Interessarci a quello che accade attorno a noi. Prendersi cura di ciò che ci circonda attraverso azioni concrete.
11	Il battito di mani	CONDIVIDERE	Mettere i propri talenti a disposizione del gruppo. Imparare a riconoscere e valorizzare i talenti di chi mi circonda.
12	Cosa vuoi di più bello?	SCRIVERE il FUTURO	Immaginare e realizzare il futuro.

II - ANDARE

III - RITORNARE

Lasciare il Porto Sicuro

OGIETTIVI: Imparare a non rimandare. Trovare il coraggio per iniziare una nuova esperienza.

STORIA

TAPPA 5

II - ANDARE

TEMATICA

PARTIRE

STORIE DA VIAGGIO

Il nonno di Lars aveva sempre fatto il cacciatore di tesori marini. Nei fiordi norvegesi, dove abitavano, il mare profondo risucchiava navi e vascelli fin dall'antichità e il nonno di Lars si immergeva per recuperare antichi tesori. Lars aspettava suo nonno vicino al faro, con il canocchiale cercava di vedere l'esatto momento in cui il sottomarino emergeva dall'acqua. Lars custodiva sempre uno dei tesori che il nonno gli aveva portato, una vecchia forchetta d'argento finita negli abissi chissà quanti secoli fa. Ora Lars è grande e si prende cura del sottomarino che suo nonno gli ha lasciato. Ma lui non si immerge mai. Il mare è pieno di tesori ma ci vivono anche terribili creature.

Lars non aveva mai dimenticato le figure di questi mostri nei libri di leggende del nonno. Calamari giganti che ti risucchiano la faccia con i tentacoli, balene con lo stomaco così grande da ingoiare una portaerei, serpenti marini che ti stritolano i polmoni. Il nonno gli mostrava una cicatrice sul braccio, diceva che gliel'aveva fatta il Kraken. Il terrore del mare non ha abbandonato mai Lars, nemmeno adesso che è cresciuto. Lui però tiene sempre in ordine il sottomarino del nonno, un giorno pulendo il pavimento nota una piccola fessura, con l'unghia riesce a tirare fuori un pezzo di carta. Sono gli appunti dell'ultimo tesoro che il nonno stava cercando prima di morire. Li aveva nascosti per evitare che qualcuno li trovasse per sbaglio. Il destino li ha affidati a Lars.

Come poteva lui, che non aveva mai lasciato il porto sicuro, partire per gli abissi? Senza sapere cosa sarebbe successo? Mentre cammina su e giù, dalla tasca cade la forchetta che rimbomba e tiufinfa. Le coordinate gliel'ha lasciate suo nonno, lui non lo avrebbe messo in pericolo. Lars si sente fiducioso, parte.

36



PORTIAMO NELLO ZAINO: LA FORCHETTA

Nella nostra storia di viaggio la vecchia forchetta d'argento è il simbolo di fiducia di un nonno, ma per tutti noi abituati a scelerci a tavola, la forchetta sappiamo che è un po' la base per mangiare! Se la forchetta è l'oggetto che ci permette di mangiare, partire è l'azione che ci permette veramente di viaggiare. Siete abbastanza alfamati?

TEMATICA: PARTIRE

Quando tutto è pronto, la tentazione di non partire potrebbe anche arrivare. La paura di quello che non conosciamo, di non riuscire a portare a termine il viaggio o di non aver calcolato tutti i problemi possibili o l'ignoto, ancora, che ci aspetta...non resta che partire! Abbiamo le nostre risorse, sappiamo quello che possiamo fare e non dobbiamo farci bloccare dalla paura ma avere la forza di spingerci verso quello che il mondo ha da offrirci. Il coraggio vien viaggiando e per questo è meglio non rimandare: la meta da raggiungere ci aspetta, quindi è ora di iniziare il viaggio che abbiamo tanto aspettato!

IL VIAGGIO DEI TALENTI

Il momento di partire per una nuova avventura è un'emozione forte: quante volte ricontrolliamo di avere messo tutto in valigia? La partenza mette in gioco le nostre capacità di organizzazione e ma anche di affrontare qualcosa di sconosciuto. Con un buon equipaggiamento ci sentiamo più sicuri, ma rimane una parte che deve fare il nostro cuore: avere coraggio.

"Preparati da uomo, da donna, ma quando varchi la soglia di casa, fallo da sognatore e da sognatrice! Lancia il cuore qualche passo avanti, ti aprirà la strada!"

S
STORIA

5
TAPPA

- II -

LASCIARE IL PORTO SICURO · PARTIRE · FORCHETTA

37

PERCORSI DI PREGHIERA

Questo libretto contiene due percorsi di preghiera suddivisi su 12 tappe, ovvero 24 momenti in tutto per pregare con bambini e ragazzi sul tema della speranza.

Un viaggio legato al sussidio di animazione "PLAY - Storie da viaggio" per pellegrini di speranza, due itinerari sui luoghi di fede e sulle strade di speranza.





PRONTO ANIMATORE

Non è solo un sito da cui puoi scaricare tutto il materiale e gli allegati dei sussidi, ma anche un portale sul quale potrai trovare a tua disposizione contenuti gratuiti per animare: attività formative, giochi, laboratori su diverse tematiche e per diversi target d'età; ma anche materiale per continuare a crescere, formarsi e riflettere sull'essere animatori educativi.

PRONTOANIMATORE.IT

PRESENTAZIONE SUSSIDIO · PLAY · PRONTOANIMATORE.IT



T-shirt PLAY

PER ANIMATRICI
E ANIMATORI,
BAMBINE E BAMBINI.

Acquista su shop.animagiovane.org



BAMBINI 6,30€

T-shirt colorata e bianca
con stampa colorata fronte

ANIMATORI 7,30€

T-shirt colorata e bianca
con stampa colorata fronte

COLORI DISPONIBILI SIA PER
BAMBINI SIA PER ANIMATORI

BIANCO

VERDE

ROSSO

ARANCIO

ATOLLO



MISURE T-SHIRT BAMBINI

8 anni	10 anni	12 anni	XS	S	M	L
49/38	52/41	55/44	64/48	70/50	72/53	74/56

MISURE T-SHIRT ANIMATORI

XS	S	M	L	XL	XXL
64/48	70/50	72/53	74/56	76/59	78/62



PRESENTAZIONE SUSSIDIO · PLAY · PRONTOANIMATORE.IT



CONTATTACI

SCRIVI UNA MAIL A
IDEEAZIONI@ANIMAGIOVANE.ORG
OPPURE CHIAMACI
011.30.35.728