

SI VA IN SCENA

L'ARTE DI VIVERE È UNA PARABOLA

IL TEMA, L'AMBIENTAZIONE, IL PERCORSO BIBLICO E IL SIMBOLO

IL TEMA è **LA VOCAZIONE**, il cammino che un uomo deve compiere per realizzarsi. Riprende la sfida del convegno di Firenze ed è per questo che le **parole chiave** sono **10 verbi**. La vocazione infatti è non una risposta statica ma un **movimento progettuale e concreto** che mantiene alto il dialogo con Dio: guardando Dio, l'uomo si rispecchia vede il suo vero volto e quello che è chiamato a compiere.

L'AMBIENTAZIONE è **L'ARTE**, in tutte le sue declinazioni. "Prendete la vostra vita e fatene un capolavoro" diceva s. Giovanni Paolo II. L'arte educa a questo e al percorso per compierlo: lo studio e la pratica, il sogno e la gavetta, il talento e il suo esercizio, la bellezza e il sacrificio.

IL PERCORSO BIBLICO è "**LE PARABOLE**": l'esempio di arte di Gesù che ci è arrivato. Narrazioni che ci insegnano lo stile del linguaggio e la sostanza della vocazione: il Regno di Dio e il suo incontro.

SIMBOLO e collante del tutto, dei simpatici **NUMERI ARTISTICI** che, oltre a richiamare l'arte e il verbo, aiuteranno i più piccoli nel percorso sapendo che ogni ragazzo non è mai un numero, ma ha dei numeri per andare in scena nella vita.

LA STORIA

Dopo anni di inutilizzo il più grande teatro di sempre, il **Metabolo**, riaprirà finalmente al pubblico, grazie al **Grande Regista**. In occasione del rinnovo, viene aperta anche una scuola per artisti, con docenti preparatissimi. La supervisione è affidata all'assistente **Roger**, che nel cassetto custodisce un personaggio particolare e un po' magico: **Uno!** Proprio il numero 1, che lo aiuterà nella missione.

A guastare la festa c'è lui: il **Guardiano** che per anni ha custodito quel luogo da solo e continua a volerlo tenere per sé, facendo di tutto per sabotare la riapertura, aiutato dal suo scagnozzo **Friz**.

Le selezioni per gli studenti si aprono e tra loro spiccano i tre protagonisti: **Rebecca**, la ragazza nata per il mondo dello spettacolo; **Nino**, un promettente scenografo; **Tommy**, che viene iscritto dalla madre a sua insaputa e non conoscendo il suo talento.

Dieci tappe autoconclusive (di cui prima e ultima obbligatorie, le altre selezionabili e intercambiabili), per seguire le avventure dei tre ragazzi e per realizzare il sogno di andare in scena.

CHE COSA CONTIENE IL SUSSIDIO

- **1 STRUMENTO PER I COORDINATORI**, con tutte le sintesi delle parti per conoscere subito il progetto educativo. Lo strumento diventa un planner per la progettazione e la programmazione.
- **1 Libretto STORIA E PROGETTAZIONE** per la formazione animatori, le basi educative, la storia, l'articolazione dei temi nelle **10 tappe**.
- **1 Libretto GIOCHI, LABORATORI e EVENTI**: 10 giochi elementari, 10 giochi medie, 10 giochi classici rivisitati, 3 grandi giochi, 10 laboratori, 4 eventi.
- **1 Libretto ATTIVITÀ FORMATIVE**: 20 attività per elementari primo ciclo, 20 attività per elementari secondo ciclo, 20 attività per le medie.
- **1 Libretto PREGHIERE**: 3 percorsi con 10 tappe per preghiere facili, brevi e diverse in un formato tascabile sempre a portata di mano.
- **1 libretto per la RIFLESSIONE E PREGHIERA DEGLI ANIMATORI**: "L'Arte di Animare" (acquistabile anche separatamente e scontato).
- **1 foglio di merchandising** per l'acquisto delle **MAGLIETTE ORIGINALI** del progetto.
- **1 CODICE PERSONALE**: che fa accedere a **contenuti extra** online:
 - **4 incontri di formazione per animatori**: tema, ambientazione, motivazione, storia.
 - Il **Sussidio CAMPO**: un extra gratuito per realizzare campi scuola.
 - **Videostorie**: una "sit-com" di 10 puntate da 12 min ciascuna, per presentare ai ragazzi la storia in un linguaggio accattivante e legato a loro.
 - **Copioni**: sia quello delle videostorie, sia quello ridotto per la rappresentazione teatrale.
 - **2 nuove canzoni** e un **nuovo ballo d'animazione**.
 - **10 schede** per elementari.
 - **Tutti gli allegati extra** per attività, giochi, preghiere, laboratori, eventi.

Inoltre, **COMPRANDO due SUSSIDI** e inviando due codici a prontoanimatore@animagiovane.org riceverai il pdf del libretto STORIA E PROGETTAZIONE personalizzato con il logo e il nome del tuo centro e **tutto interamente a colori**. In questo modo i tuoi animatori potranno formarsi.

PROGETTO PER LE DIOCESI

La scelta del gruppo di AnimaGiovane-Altresì è quella di sostenere i territori. Per questo, per le diocesi e le province religiose che investiranno su questa proposta estiva, abbiamo pensato ad alcune operazioni extra:

- **UN PREZZO SCONTATO** per chi ne ordina 30 copie il prezzo passa da 29,50 € a 22,50 €.
- **USCITA ANTICIPATA**: il nostro sussidio è disponibile già da gennaio. In questo modo si possono pensare vari momenti di presentazione e di formazione.
- **LA POSSIBILITÀ DI PRESENTAZIONE** a livello diocesano con varie possibilità: presentazione ai coordinatori e responsabili; presentazione + laboratori per animatori.
- **PROGETTO TERRITORI: 2 proposte perché il sussidio diventi sempre più della diocesi**.
 - **ANIMA-TEAM**: 4 ore in presenza e alcune ore a distanza per formare un gruppo di animatori grandi diocesani che poi aiutino i vari centri a usare il sussidio.
[Costo 195€ + spese viaggio]
 - **EDIT-TEAM**: 8 ore in presenza e alcune ore a distanza per formare un gruppo che oltre al livello dell'ANIMA-TEAM diventi un gruppo editoriale per ri-adattare il sussidio al territorio.
[Costo 350€ + spese viaggio]