



# In Tessi la Vita



**Salesiani**  
**DON BOSCO**  
NAVE

# Presentazione

*L'amore che si dà e che opera, tante volte sbaglia. Colui che agisce, che rischia, spesso commette errori. A questo proposito, può risultare interessante la testimonianza di Maria Gabriela Perin, orfana di padre dalla nascita, che riflette sul modo in cui questo ha influenzato la sua vita, in una relazione che non è durata ma che ha fatto di lei una madre e ora una nonna: "Quello che so è che Dio crea storie. Nel suo genio e nella sua misericordia, Egli prende i nostri trionfi e fallimenti e tesse bellissimi arazzi pieni di ironia. Il rovescio del tessuto può sembrare disordinato con i suoi fili aggrovigliati – gli avvenimenti della nostra vita – e forse è quel lato che non ci lascia in pace quando abbiamo dei dubbi. Tuttavia, il lato buono dell'arazzo mostra una storia magnifica, e questo è il lato che vede Dio". Quando le persone anziane guardano con attenzione la vita, spesso capiscono istintivamente cosa c'è dietro i fili aggrovigliati e riconoscono ciò che Dio compie in modo creativo persino con i nostri errori.*

*(Christus Vivit, 198)*

**Ciao a tutti,**

**in un'ottica di piena speranza sul fatto che si possa nuovamente stare assieme, come si faceva qualche anno fa, qualche giorno o addirittura una settimana intera in un tradizionale campo estivo, abbiamo pensato di proporre un sussidio che al suo interno conserva un messaggio per noi prezioso: anche se vedo la mia vita piena di cose apparentemente senza senso, per Dio invece non è così; ma la vita di ognuno è preziosa perché è voluta e accompagnata da un Dio che ci ama. Solo con gli occhi di Dio potrò riconoscere la mia bellezza e quella degli altri.**

**Il primo passo per la costruzione della storia è stato, a dire il vero, una riflessione sul "sogno dei 9 anni" di S. Giovanni Bosco.**

**L'inizio del racconto ripercorre le stesse vicende vissute da Giovannino, che nel sogno prova a parlare di Dio a dei ragazzi, dei quali "alcuni ridevano, altri giocavano, non pochi bestemmiavano". Insomma, dei ragazzi di oggi!**

**Il nostro racconto inizia infatti con un litigio tra uno dei protagonisti e dei giovani riuniti in una piazza, molto simili a quelli sognati da Don Bosco. Non a caso, anche nella conclusione della nostra storia, torna la stessa frase che ha accompagnato l'intera vita del padre, maestro e amico dei giovani: a suo tempo, tutto comprenderai!**



*Un altro spunto è stata anche la Christus Vivit, in particolare il n° 198 in cui compare la felice immagine di un arazzo per indicare come Dio intesse la trama della nostra vita. Da qui il titolo del sussidio: InTesi la Vita (Tu, o Dio, intessi la mia vita e quella di tutti; in Te sì, o Signore, c'è vita, perché tu fai vivere tutto).*

*È nato così quel copione teatrale che costituisce la spina dorsale dell'intero sussidio: le scene sono accompagnate da alcuni canti in stile musical, che sono parte integrante della storia. Oltre ai canti, abbiamo creato anche un inno con la sua coreografia.*

*Abbiamo poi diviso il testo formato dal racconto e dai canti in scene, e per ogni scena abbiamo estratto alcuni temi formativi che rappresentano un percorso di crescita approfondito nelle attività di ogni puntata. Abbiamo pensato, infine, un grande gioco originale diverso per ogni giornata.*

*La storia si sviluppa a partire da una domanda, che richiede a due ragazzi di lanciarsi in un viaggio alla ricerca di risposte. Durante questo viaggio i due protagonisti incontreranno dei personaggi originali, che li provocheranno sulla falsa immagine di sé, sugli avvenimenti a cui non si riesce a dare senso, sul valore dell'amicizia. Al termine del viaggio i due amici scopriranno che la vita di ognuno è come un arazzo, tessuto da Dio e pensato per mostrare un disegno stupendo.*

*I due protagonisti si accorgeranno di non poter non condividere la bellezza di questa scoperta con tutti quelli che incontreranno.*

*In piena continuità con l'intenzione dei nostri due personaggi, cerchiamo anche noi di raccontarvi attraverso il nostro lavoro la bellezza del guardare la vita con gli occhi di Dio.*

*Buon viaggio!*

*I giovani Salesiani di Nave*



## I personaggi

**DAVIDE** Giovane energico e determinato, è il protagonista della nostra storia. Desidera che i suoi coetanei rispettino il disegno e il lavoro del Grande Sarto, e per ottenere questo usa anche le maniere forti. Si fa però molte domande e a tutti i costi vuole scoprire il significato dei disegni ed è disposto a lasciare tutto pur di capirne il senso.

**JOHNATAN** Ragazzo pigro e svogliato, è il co-protagonista e il migliore amico di Davide. Cerca di far ragionare l'amico e lo tiene a freno. Vince la sua pigrizia partendo assieme a Davide, arrivando poi addirittura a incoraggiare l'amico nel momento dello sconforto.

**MATTIA (TIA)** È un ragazzo svogliato e annoiato da tutto. È sempre con gli amici in piazza, vive beato, ma è indifferente al disegno.

**MATTEO (TEO)** È un ragazzo arrabbiato col mondo. Anche lui sta sempre con gli amici in piazza, ce l'ha a morte con il Grande Sarto.

**LEONARDO (LEO)** È un ragazzo sempre scontento e un po' sbruffone. Anche lui passa tanto tempo con gli amici in piazza.

**ASSENZIO** Strano abitante di una delle isole dell'arcipelago, è aulico e posato. È imbarazzato del proprio disegno e vive solo di apparenza. È il compare di Gaudenzio.

**GAUDENZIO** Strano abitante di una delle isole dell'arcipelago, è scherzoso e burlone. Come il suo compare Assenzio è imbarazzato del proprio disegno e vive solo di apparenza, anche se non vuole rendersene conto.

**APATHOS** È un uomo che vive da solo su un'isola deserta. Pieno di amarezze per il suo passato, è privo di speranza e passa il tempo a disprezzare il suo disegno borbottando sottovoce.

**VECCHIO SAGGIO** È un anziano arzillo, vivace e anche un po' sordo e alcune volte ha la testa tra le nuvole. I protagonisti lo incontrano sull'ultima isola: aiuterà i ragazzi a scoprire come il Grande Sarto intesse i disegni e il loro significato.

## La storia

La storia è ambientata a Tapestry Island, un'isola in cui ogni persona "possiede" un arazzo, che gli abitanti chiamano "disegno", il quale si tesse costantemente sul grande muro nella piazza principale della città. Tutti sanno di avere il proprio disegno, ma nessuno sembra sapere che significato abbia, però credono che sia il Grande Sarto ad intesserli tutti.

Un giorno, nella piazza antistante il grande muro, Davide - il nostro protagonista - incontra un gruppetto di giovani che stanno parlando male dei disegni e del Grande Sarto. Davide, preso da un impeto di rabbia, corre in mezzo a loro e risponde con le maniere forti. In quel momento passa da lì Jonathan, il migliore amico di Davide, che riesce a fermare la rissa. Jonathan dice all'amico di non preoccuparsi di quello che dicono, perché quei ragazzi sono solo dei provocatori. Però Davide si rende conto che quelle provocazioni lo hanno toccato nel profondo: se davvero questo Grande Sarto fosse tutta una invenzione? E poi perché il disegno sembra un insieme di fili aggrovigliati?

Davide capisce che nella sua città non avrebbe potuto ricevere le risposte che cerca, e si ricorda che da piccolo sua mamma gli aveva raccontato la storia di un uomo che era riuscito ad avere un disegno perfetto e che viveva su un'isola di un arcipelago molto distante dalla loro. Prima di partire va da Jonathan e lo invita a prendere parte all'impresa, l'amico però non vuole partire per un viaggio così impegnativo, ma alla fine, in virtù della loro amicizia, decide di seguirlo.

Sulla prima isola dell'arcipelago incontrano due strani personaggi: Gaudenzio ed Assenzio. I nostri protagonisti notano che i loro disegni sono proprio stupendi, ma subito Davide si accorge di un particolare: i disegni sono immobili, non si tessono. Prova a capire per quale motivo siano fermi, e dopo alcune risposte contraddittorie si accorge che quelli non sono i loro veri disegni: quelli veri sono dietro, coperti da arazzi intessuti da loro. Assenzio e Gaudenzio chiedono ai ragazzi di mantenere il segreto, perché vogliono continuare a farsi ammirare dai visitatori dell'isola. Davide e Jonathan capiscono che di sicuro qui non scopriranno come avere un disegno perfetto e così ripartono per l'isola successiva.

I protagonisti incontrano Apathos e dopo uno scambio con lui capiscono perché quest'uomo è così triste: perché ha vissuto una vita a suo parere "senza senso", e i fili oramai sono tirati, non si può tornare indietro. Davide rimane profondamente turbato da questo incontro, perché se quell'uomo avesse ragione allora sarebbe impossibile avere un disegno perfetto poiché non si possono eliminare i fili storti che sono già presenti nel disegno.

Jonathan però non si fida di Apathos ed incoraggia Davide a continuare la ricerca dell'uomo con il disegno perfetto sull'ultima isola dell'arcipelago.

Arrivano sull'ultima isola, dove si trova una popolosa città. Provano a chiedere a tutti i passanti ma nessuno conosce un uomo che abbia un disegno perfetto. Stanchi e sconfortati si siedono a terra per riprendersi un attimo e mangiare un boccone. A questo punto Davide si scontra con un vecchietto, al quale cade un cappello, ma è un uomo così semplice che non pensano sia lui a potergli dare indizi sui disegni e sul Grande Sarto. Dopo un breve dialogo sul loro viaggio il vecchio li saluta e si allontana. I due ragazzi raccolgono il cappello ed in esso notano un tessuto fatto ad arte, molto bello e, rianimati dalla speranza che lui possa conoscere l'uomo con il disegno perfetto lo seguono fino alla sua casa. L'anziano chiede ai protagonisti di sedersi e prendendo un telaio spiega loro come si compone un arazzo: si tesse da un lato, ma la trama vera è sul retro. Lo stesso accade per i "disegni", dal lato visibile sembra un groviglio disordinato, ma la verità di noi è la trama meravigliosa che c'è sulla faccia opposta del disegno, quella che solo il Grande Sarto vede.

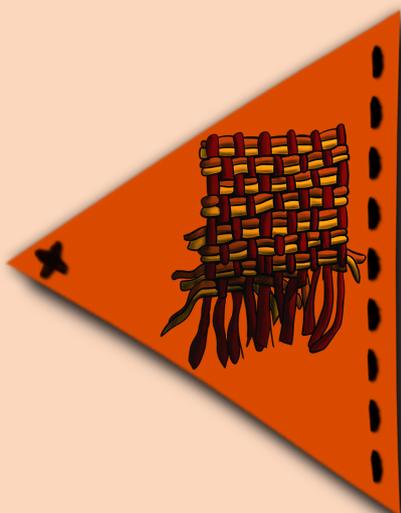
Davide e Jonathan tornano a Tapestry Island, con le idee un po' più chiare, con il desiderio di raccontare la loro avventura e di condividere ciò che hanno scoperto sui disegni. Incontrano nuovamente i tre giovani che all'inizio della vicenda stavano sulla panca e si avvicinano, con l'intenzione di usare modi molto più gentili.

## Struttura del sussidio

La storia inizia con un Prologo, che non è legato ad una attività formativa, ma racconta qualcosa sul mondo in cui si svolgono le avventure. Il Prologo è pensato per essere presentato alla prima serata di campo.

Sono previste sei giornate di attività, alle quali corrispondono sei puntate della storia. Ogni giorno di attività è diviso nel sussidio in cinque sezioni sempre uguali che corrispondono ad altrettanti momenti da far vivere ai ragazzi: la puntata del giorno, l'attività formativa, la preghiera, un episodio tratto dalla vita di Don Bosco e un grande gioco. Ad ogni sezione corrisponde un determinato simbolo, che all'interno del sussidio richiama quindi uno specifico momento.

Viene ora fornita una rapida descrizione del contenuto delle sezioni:



### *Puntata del giorno*

Viene proposto un breve riassunto degli eventi della storia, legati alla puntata del giorno.

Viene fornito un QR code che rimanda al video della scenetta

### *Attività formativa*

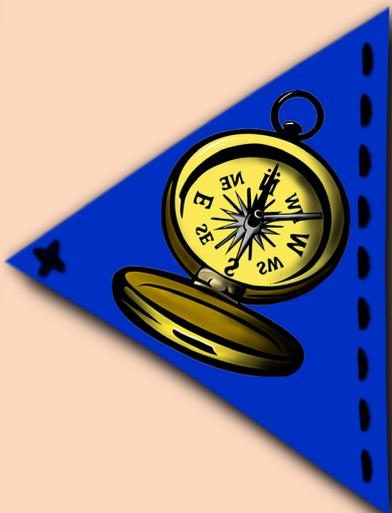
Come prima cosa, viene individuato l'obiettivo dell'attività.

Viene poi indicato il materiale necessario.

Nella sezione operativamente viene descritto lo svolgimento concreto dell'attività formativa.

La proposta prevede due o più attività inerenti al tema e agli obiettivi. Le attività possono essere utilizzate tutte o solo alcune in base al tipo di gruppo con cui si lavora.





## **Preghiera**

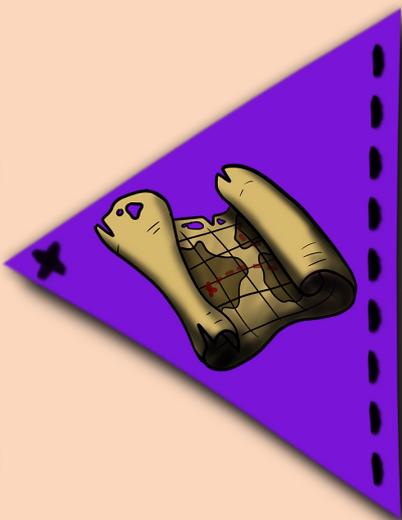
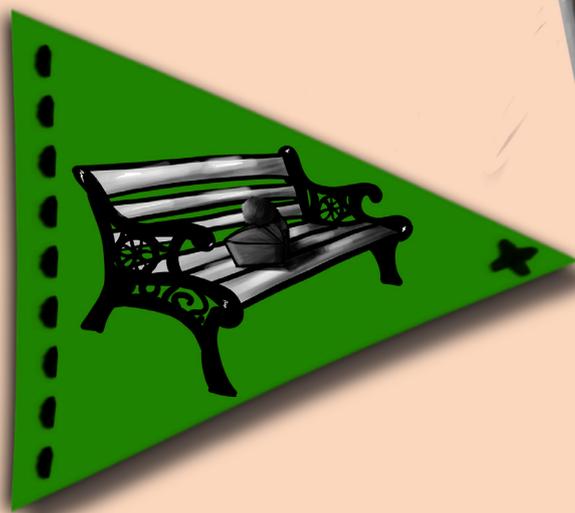
Ogni giorno viene proposto uno specifico brano di Vangelo che si accompagna al tema formativo del giorno.

Si è invitati a pregare un Salmo sulla stessa lunghezza d'onda del vangelo.

A partire da alcuni modelli di vita cristiana, che vengono chiamati Testimoni, vengono indicati brevemente alcuni dati biografici, le motivazioni della scelta del personaggio e una citazione.

## **Don Bosco**

C'è anche un riferimento esplicito al carisma salesiano: raccontiamo infatti alcuni episodi tratti dalla vita del Santo dei giovani, attraverso citazioni tratte dai volumi delle Memorie Biografiche.



## **Grande gioco**

Infine, per ogni giorno è presente una proposta di gioco di gruppo legato al tema formativo

Come è stato pensato un Prologo per la giornata di arrivo, è stato pensato anche un Epilogo utile per l'ultima giornata del campo. Rappresenta il finale aperto con cui si chiude la storia e può essere spunto per una riflessione conclusiva.

In Appendice è possibile trovare l'intero copione, completo di testi dei canti, in una forma di facile e gradevole lettura.



## Schema dei contenuti del sussidio

Presentiamo ora uno schema dei contenuti delle giornate formative, utile per un rapido colpo d'occhio sull'intero della settimana:

	<b>Puntata</b>	<b>Tema formativo</b>	<b>Pregiera</b>	<b>Don Bosco</b>	<b>Grande Gioco</b>
<b>Prologo</b>	Tapestry Island	/	/	/	/
<b>Day 1</b>	La piazza della città (canto: Le spalle al grande muro)	LA DOMANDA	Vangelo: Gv 3,1-3 Salmo: 8 Giulia Gabrieli	DOMENICO SAVIO: "Mi aiuti a diventare santo"	La caccia della chiave perduta
<b>Day 2</b>	Si parte! (canto: Ora Parto)	LA PARTENZA	Vangelo: Mt 19, 1 6-22 Salmo: 83 Suor Clare Crockett	DON CAFASSO: un fedele amico dell'anima	Equipment game
<b>Day 3</b>	Gaudenzio ed Assenzio	LA MASCHERA	Vangelo: MT 23, 25-28 Salmo: 11 Carlo Acutis	MICHELE MAGONE: Ho la coscienza imbrogliata	Alce rossa
<b>Day 4</b>	L'isola di Apathos	I FILI STORTI	Vangelo: Lc 24, 13-21 Salmo: 87 Nino Baglieri	IL PICCOLO CARLO: Ha fatto bene a svegliarmi!	Foot-bowling
<b>Day 5</b>	L'ultima isola	L'AMICIZIA	Vangelo: Giovanni 15, 13-14 Salmo 133 Gianluca Firetti	LUIGI COMOLLO: mi lascio guidare.	Attacco al potere

	<i>Puntata</i>	<i>Tema formativo</i>	<i>Preghiera</i>	<i>Don Bosco</i>	<i>Grande Gioco</i>
<i>Day 6</i>	L'incontro con il saggio (canto: Oltre il groviglio)	IL DISEGNO	Vangelo. Lc 15,11-32 Salmo 139 Santa Giuseppina Bakhita	LE CARCERI: se questi giovanetti avessero fuori un amico...	Intessi la vita
<i>Epilogo</i>	Il ritorno alla piazza della città	/	/	/	/

## Sistema QR Code

Per facilitare l'accesso ai vari materiali multimediali allegati al sussidio, abbiamo pensato di utilizzare il sistema QR code.

Lungo le pagine relative alle varie giornate di attività saranno disponibili i codici attraverso i quali si potranno raggiungere i video della storia e i materiali speciali legati alla proposta formativa o al grande gioco.

Qui di seguito, invece, è possibile trovare i codici che rimandano al copione della storia in versione bianca, integrale e stampabile (comprensiva di battute e testi dei canti) e alla cartella generale con tutti i file legati al sussidio.

In corrispondenza del testo dell'inno del campo, infine, si trova il codice che rimanda alla registrazione audio del canto e alla presentazione dei passi della coreografia.



*Cartella files multimediali*

*Copione versione stampabile*

## ***Inno - InTeSi la vita***

Dentro te,  
lo senti bussare al tuo cuor  
qui che ti chiama per nome  
l'appello alla vita è un fuoco che  
brucia in te.

Questo qui,  
è l'unico tempo che hai  
non sempre facile sai,  
la strada si apre davanti a te  
un senso c'è.

*In te sì la vita  
in questo campo, una missione  
tanti fili aggrovigliati  
sembra cosa impossibile  
non temere, non sei solo,  
a suo tempo tutto comprenderai*

Vieni qui,  
insieme più lontano si va  
in questo cammino perché  
fratelli da sempre siamo noi:  
lo scoprirai.

Guarda che,  
nel mare della vita lo sai  
chi vede solo sè affonderà  
seguiamo la Stella del Mare che  
Maestra è.

*In te sì la vita  
in questo campo, una missione  
tanti fili aggrovigliati  
sembra cosa impossibile  
non temere, non sei solo,  
a suo tempo tutto comprenderai*

Oltre il groviglio,  
ogni filo avrà un senso,  
il vero Disegno vedrai.

*In te sì la vita  
in questo campo, una missione  
tanti fili aggrovigliati  
sembra cosa impossibile  
non temere, non sei solo,  
a suo tempo tutto comprenderai*

