**I SETTIMANA: SCULTURA**

**PIER GIORGIO E LE MISSIONI DEL PIME IN OCEANIA**

P. Giorgio (Licini), dopo qualche anno a Milano, è appena rientrato nella sua missione in Papua Nuova Guinea, in Oceania. Terre lontanissime e tutte da scoprire! I missionari del PIME che abitano e vivono la loro vocazione in queste terre pressoché sconosciute, cercano di raccontarci i popoli che le abitano e valorizzarne la storia e la cultura, anche attraverso l’arte. Proprio nel 2018 è stata presentata ai Musei Vaticani una collezione di opere d’arte della cultura aborigena. Attraverso le loro opere e i loro manufatti, sostengono i padri del PIME, è possibile “riconnettersi” con le persone in carne ed ossa. È proprio questa connessione con le persone che ricerca p. Giorgio, alcune volte partendo da… una statua!

VUOI SAPERNE DI PIÙ?

Leggi gli articoli di «Mondo e Missione» (la rivista dei missionari del Pime).

<https://www.mondoemissione.it/cultura/laustralia-degli-aborigeni-ai-musei-vaticani/>

<https://www.mondoemissione.it/oceania/la-peppa-pig-australiana-insegna-leggere-agli-aborigeni/>

**ATTIVITÀ**

Sette animatori vengono chiamati a diventare delle statue, assumere una posizione immobile: siamo nella stanza di un museo dove ci sono sette statue corrispondenti a sette personaggi. Ogni personaggio-animatore ha un nome, un’identità e una prova da far superare. Il gioco richiede di:

• conoscere le storie di questi personaggi

• sperimentare con il corpo le loro gesta attraverso le attività

• capire qual è il messaggio che ogni personaggio ha voluto lasciare all’umanità.

Dividete i preado in sette squadre e chiedete a ciascuna squadra di superare le prove legate alle statue. Vince la squadra che riesce a superare tutte le prove con il massimo del punteggio o la squadra che supera il maggior numero di prove in un tempo determinato.

L’invito è quello di non essere semplici statue di un museo, ma di esserci nel mondo, con il corpo, con quello che ogni giorno facciamo e viviamo. Ognuno, con la propria identità e talento, ha qualcosa che può spendere per gli altri, per impegnarsi in quello in cui crede.

Una voce narrante racconta le caratteristiche di ciascuna statua e lancia le prove corrispondenti!

Statua/personaggio: **IL SARTO DI RELAZIONI**

*Si era messo in testa di trovare il modo di misurare le distanze che si creano nel rapporto tra le persone: quando litigano, quando vogliono conoscersi, quando si ignorano, quando collaborano. Il suo cruccio era quello di “ricucire” rapporti che si erano rotti, legami spezzati.*

**PROVA 1 – MISURARE CON IL CORPO**

Dopo aver individuato un punto preciso, a seconda di dove l’animatore si colloca, si chiede ai ragazzi di contare quanti piedi, quanti passi e quante spanne separano l’animatore da quel punto.

Statua/ personaggio: **L’ESPLORATORE CURIOSO**

*Passò tutta la vita alla ricerca di un tesoro che non trovò mai. Lui, infatti, era più interessato al percorso che alla meta, un vero amante dell’avventura, curioso di scoprire ed esplorare strade nuove, incontrando persone fino ad allora sconosciute. Che fosse proprio quello il suo tesoro?*

**PROVA 2 – PERCORSO**

I membri della squadra, uno alla volta, devono recarsi da una linea di partenza ad un punto di arrivo, compiendo un percorso con differenti stili di corsa/salto (slalom, saltando a piedi uniti, Solo quando tutti lo avranno fatto senza saltando su un piede, camminando all’indietro, corsa con i sacchi…).

Statua/personaggio: **L’ALPINISTA AMBIZIOSO**

*Ci fu un tempo in cui gli alpinisti cercavano di raggiungere le vette da soli. Purtroppo così facendo non erano riusciti ad andare oltre i 2000 metri: troppi pericoli e ostacoli c’erano al di sopra di quel limite per una scalata in solitario. Un giorno, invece, questo personaggio, amareggiato dal non riuscire ad andare oltre questa altezza, invitò altri alpinisti, che con lui condividevano la stessa passione , a compiere una scalata in cordata così da essere più sicuri e di sostegno l’uno con l’altro. Da allora nessuna vetta fu più irraggiungibile.*

**PROVA 3 – CORDATA**

I componenti della squadra si mettono in viaggio per una camminata in montagna. Troveranno uno zaino con dentro una corda (o spago simbolico) e nel minor tempo possibile dovranno mettersi tutti “in cordata”, legandosi fra loro. In riga, partendo dal primo, ognuno dovrà far passare la corda dentro la maglietta infilandola nella manica destra e sfilandola dalla sinistra, passarla al compagno fino a che questa corda li avrà legati tutti insieme. Quando la corda è arrivata all’ultimo della fila, questo deve riavvolgerlo. La prova è superata quando la corda, arrotolata dall’ultimo ragazzo, viene riconsegnata all’educatore.

Statua/personaggio: **L’INGEGNERE GENIALE**

*Era un ingegnere particolare, conosciuto in tutto il mondo per aver inventato un modo unico di costruire collegamenti: la “catena umana”. Se, per esempio, c’era un torrente il cui attraversamento era rischioso per il singolo a causa delle correnti e se le persone che abitavano sulle rive opposte del fiume desideravano incontrarsi, lui suggeriva loro questa cosa: vicini l’un l’altro, agganciati con una parte del corpo, queste persone partendo da rive opposte potevano incontrarsi proprio là dove sembrava impossibile, al centro del fiume.*

**PROVA 4 – CATENA UMANA**

Per questa prova serve uno spazio ampio. Ai partecipanti sarà chiesto, partendo dal punto in cui si trova l’animatore, di raggiungere l’estremo opposto del campo formando una catena con i propri corpi (ad esempio allungando le braccia); più lo spazio è ampio più sarà necessario allungarsi e rimanere in equilibrio.

Statua/ personaggio: **IL CAMPIONE DI SE STESSO**

*Era un atleta come tanti altri. Si allenava, cercava di vincere le gare, superare dei record… Ad un certo punto si rese conto che ciò che più lo motivava non era tanto vincere quanto sfidare i propri limiti, vedere quanto più in là il suo impegno e la sua dedizione avrebbero potuto spingerlo.*

**PROVA 5 – QUIZ**

La prova prevede la risoluzione di un quiz a risposta multipla, contenente 9 domande che hanno a che fare con guinness dei primati e sport.

La prova si considera superata se rispondono correttamente ad almeno 6 domande.

Statua/ personaggio: **L’ARTISTA DI STRADA**

*Aveva girato le piazze delle più importanti città del mondo. Gli piaceva mettersi con la sua tela e dipingere ogni angolo della Terra. La gente si fermava a guardarlo, gli chiedeva chi era, la sua storia… Lui però non era in grado di parlare, forse per timidezza o chissà per quale altro motivo. Amava però dipingersi sul corpo disegni e simboli per raccontarsi, farsi conoscere, comunicare; tanti segni li aveva imparati da persone conosciute in uno dei suoi tanti viaggi. Lanciò così una moda nel mondo, la moda di farsi i tatuaggi. Da quel momento accadde qualcosa di davvero importante: le persone, forse con il pretesto di conoscere il significato del tatuaggio altrui, cominciarono a mostrare curiosità e interesse le une verso le altre.*

**PROVA 6 –TATUAGGI**

Date 5 immagini con 5 significati diversi, a coppie sarà chiesto a partecipanti di tatuare quel soggetto sulla fronte/braccio dell’altro.

A prova completata, quando tutti avranno il tatuaggio.

Statua/personaggio: **IL VENDITORE AMBULANTE**

*Sulla sua bancarella si poteva trovare veramente di tutto. Oggetti provenienti da ogni parte del mondo, conosciuti o semisconosciuti. Girava nei mercati di ogni città e se c’era qualcosa che lo attirava lo acquistava per la sua attività. Ci teneva che ogni persona si fosse fermata alla sua bancarella avrebbe potuto trovare proprio ciò di cui aveva bisogno.*

**PROVA 7 – L’ELEMENTO COMUNE**

La squadra riceve 7 tabelle contenenti immagini diverse e deve capire, per ciascuna tabella, qual è l’elemento che accomuna tutti (ad esempio, facile: anello, palla, guanto, la risposta è MANO). Tutte c’entrano con vari aspetti del corpo.

Ad ogni squadra, in concomitanza all’ultima prova da superare, viene mostrato il gesto relativo ad uno dei sette personaggi. Quel gesto dovrà essere imparato da tutti e poi rappresentato nel flash mob.

Di nuovo si chiamano i 7 animatori-statue. Statua per statua si riflette sul significato che porta con sé, poi si chiede alla squadra corrispondente di mostrare a tutti il gesto di quel personaggio che gli altri non conoscono. Si fa così per tutte le statue e a questo punto ci si prepara per il flash mob a beneficio di tutti.

Inizio di una musica, si battono le mani a ritmo (qualche secondo) e alla parola “STATUE!”: ogni squadra si mette nella posizione corrispondente al personaggio. Si tiene la posizione 5 secondi mentre si fa il conto alla rovescia (5, 4, 3, 2, 1…) e alla frase gridata dagli animatori “Move your body” ogni squadra fa il gesto della sua statua.

Organizzate il flash mob delle statue che prendono vita a sorpresa per stupire tutto l’oratorio, in un momento in cui nessuno se lo aspetta!