

#ORAVIENEILBELLO



HOPE &  
PLAY

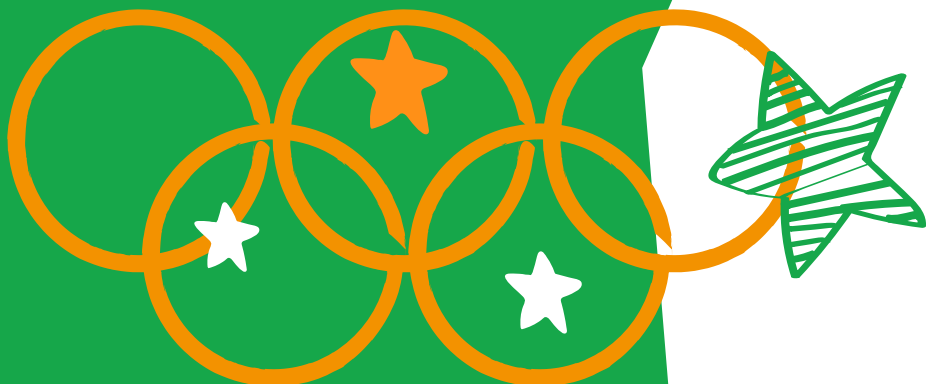
LINEE GUIDA  
per la realizzazione  
delle esperienze



# HOPE & PLAY



Con riferimento ai verbi ripresi da “Fratelli tutti” (*avvicinarsi, esprimersi, ascoltarsi, guardarsi, conoscersi, provare a comprendersi, cercare punti di contatto*) proponiamo qui di seguito **cinque criteri** da rispettare nell’immaginare e organizzare le esperienze sportive “Hope&Play”.



<b>S</b>	<b>Sicurezza</b>	<p>Nel realizzare le esperienze occorre salvaguardare al meglio la salute e la sicurezza di tutti i presenti, rispettando anzitutto le norme igienico sanitarie e raccomandando le buone prassi ormai familiari: corretto distanziamento, uso mascherine, lavaggio mani, sanificazione ambienti e oggetti.</p> <p>Questa doverosa attenzione alla sicurezza non deve tuttavia trasformarsi in 'isolamento', 'divisione' o 'allontanamento': al contrario, l'esperienza ha come obiettivo di creare un clima e condizioni di 'giusta prossimità' ovvero la possibilità di incontrarsi, ascoltarsi, riconoscersi, sentirsi in contatto con fiducia e nella gioia.</p>
<b>A</b>	<b>Apertura</b>	<p>È importante che le esperienze sportive proposte non diventino solo 'esibizioni' o performance agonistiche e soprattutto che non vedano come protagonisti solo atleti o appassionati. L'esperienza proposta va organizzata e realizzata in modo aperto, coinvolgendo quanto più possibile persone di ogni tipo ed età. In questo modo l'esperienza sportiva dovrebbe idealmente aprirsi, collegarsi e rimandare ad altre esperienze di vita, evitando così il rischio di uno sport autoreferenziale. Per la stessa ragione, sono da preferire luoghi e strutture non solitamente destinati alla pratica sportiva ma andrebbero privilegiati luoghi aperti a forte valenza aggregativa, quali piazze e luoghi storici del territorio, o di particolare significato simbolico per il periodo che stiamo vivendo: piazzali di ospedale, aree scolastiche, parcheggi centri commerciali...</p>
<b>M</b>	<b>Multisport</b>	<p>Nel limite del possibile le esperienze proposte dovranno avere carattere poli sportivo ovvero prevedere attività e contesti di gioco di più discipline, al di là della classica triade 'calcio-pallavolo-pallacanestro'. Sarebbero invece da preferire attività e discipline sportive meno note, in modo da contenere il lato competitivo e favorire invece la sorpresa, la scoperta, la festa, il divertimento; sarebbe inoltre opportuno prendere in considerazione attività che, vista la situazione sanitaria, non richiedano un elevato contatto fisico. Altrettanto importante è fare in modo che i diversi momenti e attività sportive siano proposti in modo integrato e collegato, non semplicemente come una 'somma' o coesistenza parallela.</p>
<b>I</b>	<b>Inclusione</b>	<p>Nel rispetto e riconoscimento delle differenze, le esperienze sportive dovranno tenere in massima considerazione l'aspetto della inclusione non solo sportiva ma sociale, etnica, religiosa, culturale perché l'esperienza stessa sia occasione per sperimentare reciproca accoglienza e ospitalità. Ogni esperienza ha il compito di valorizzare la diversità, intendendola come ricchezza e dono. Particolare cura in questo senso si dovrà avere nel coinvolgere persone 'diversamente abili' come pure 'diversamente giovani', andando al di là delle categorie, anche 'rimiscolando' le carte. Si può prevedere, in questo senso, la partecipazione di figure non sportive ma significative per la comunità o il territorio, ad esempio rappresentanti di associazioni, professioni.</p>
<b>R</b>	<b>Rete</b>	<p>È infine da tenere presente e prevedere il coinvolgimento e valorizzazione delle diverse realtà sportive ed associative presenti nel territorio, perché l'esperienza sia occasione di sinergia e collaborazione, dando testimonianza della volontà e capacità di costruire insieme il 'bene sportivo comune'.</p>

Le iniziali di questi cinque criteri formano la parola SAMIR, che significa 'vento gentile': un augurio perché le esperienze *Hope&Play* diventino questo vento gentile della speranza, capace di soffiare leggera attraverso e grazie allo sport.

# ESPERIENZA 1

Si suggerisce di attuare l'esperienza in luoghi della città simbolici per l'avvento del Covid-19 che necessitano di essere rianimati, per esempio la piazza del Santuario, il parcheggio dell'Ospedale, il cortile di una scuola. L'esperienza consiste nel ridare vita ai luoghi e alla comunità attraverso la creazione, temporanea, di un villaggio del gioco e dello sport, con postazioni di giochi motori e sportivi presidiati ognuno dai conduttori dell'esperienza. Chi accede all'esperienza sceglierà da quale postazione iniziare e sarà guidato dall'addetto a giocare con altri arrivati nella stessa postazione, al termine dell'attività poi si potrà raggiungere un'altra postazione e fare un'altra esperienza di gioco. In questo modo il gioco sportivo diverrà una "fontana del villaggio", un'oasi di leggerezza e spensieratezza, di gioia e di divertimento, di vicinanza e di prossimità.

## L'ACCOGLIENZA

Si allestirà un "portale" simbolico (un arco da attraversare, un percorso di ingresso caratterizzato da appositi segnali, come transenne, cartelli, adesivi a terra...) che delimiterà l'accesso all'area di gioco: questo aiuterà i partecipanti ad abbandonare la dimensione della quotidianità per entrare nell'esperienza "Hope&Play". È importante generare inoltre un'accoglienza dina-

mica, gioiosa che coinvolga i partecipanti fin da questo passaggio.

## LA NARRAZIONE DIALOGICA

Durante tutte le attività ludiche e sportive proposte nelle diverse postazioni, gli addetti aiuteranno i partecipanti a riflettere sul senso del fare squadra, l'importanza di mettersi in gioco, del non arrendersi. Potranno condividere, proiettandoli, alcuni video su queste tematiche o eventualmente condividerli con i partecipanti convertendoli in QR code:

 <https://www.youtube.com/watch?v=pxHUQAHUOBQ&t=5s>

 <https://www.youtube.com/watch?v=C4jvUy-dpcA>

 <https://www.youtube.com/watch?v=2cx1SXDivZw>

 <https://www.youtube.com/watch?v=VLN7XIz7Jw>

## L'ESODO

Al termine delle attività gli addetti all'animazione inviteranno i partecipanti a lasciar una parola oppure una breve frase che evochi il vissuto dell'esperienza "Hope&Play". Potrà essere fatto attraverso bigliettini che saranno appesi ad una bacheca oppure invitando a farlo su una "bacheca online" accedendo attraverso un apposito QR code.

## ESPERIENZA 2

Consiste in un evento di orienteering, nel quale il percorso di “lanterne” da trovare, diventa l’occasione per riflettere sulle emozioni vissute durante la pandemia. Si consiglia di svolgere l’esperienza all’interno della città, di un parco cittadino oppure in mezzo alla natura, inserendo le lanterne in luoghi simbolici della città o posti da riscoprire. Se possibile si potranno formare dei gruppi squadra non troppo numerosi (possibilmente intergenerazionali, che includano persone con disabilità o differenti livelli di abilità), formati da famiglie, ragazzi e ragazze partecipanti dei centri estivi delle par-

rocchie e squadre delle associazioni sportive del territorio.

### L'ACCOGLIENZA

Gli addetti all’esperienza accolgono i partecipanti in modo coinvolgente e spiegano loro che stanno per vivere uno speciale orienteering, legato alle emozioni. Dopo aver composto i gruppi squadra e chiesto alle persone quali emozioni conoscono, presentano le regole del gioco, la mappa con le indicazioni per trovare le lanterne e uno speciale strumento per orientarsi: la bussola delle emozioni. Una copia dell’immagine sarà quindi consegnata a tutti i partecipanti. Presso ogni lanterna del percorso sarà presente un conduttore dell’esperienza.



## LA NARRAZIONE DIALOGICA

All'interno (o in corrispondenza) delle lanterne che segnano le tappe del percorso di orientamento gli organizzatori inseriranno delle immagini, frasi, poesie, musiche che ricordano momenti importanti della pandemia e che aiutino a riflettere su quale eredità emotiva e valoriale ci sta lasciando il Covid19 (queste potranno essere stampate, narrate dal conduttore, oppure è possibile preparare un QR Code che rimandi a questi contenuti). Una volta visionato il contenuto della lanterna, ognuno condividerà con il gruppo, guardando la bussola delle emozioni quella che ha avvertito maggiormente durante il momento di riflessione. Si consegnerà poi all'addetto presente l'emozione prevalente emersa tra i componenti del gruppo e così se ne terrà traccia.

## L'ESODO

Al termine dell'intero percorso, e una volta ritornati al punto di partenza ogni squadra si riunirà in cerchio e verrà lasciato un po' di spazio ad ognuno per fare riemergere e riconoscere le emozioni e sensazioni che l'esperienza di "Hope&Play" ha generato. Questo potrà essere condiviso nel gruppo ad esempio attaccando dei post-it con scritta l'emozione o una parola chiave che riporti il senso dell'esperienza, a un cartellone che potrebbe avere come sfondo la bussola.

## ESPERIENZA 3

Richiamandosi anche alle olimpiadi di Tokyo, l'esperienza consiste nella realizzazione di un evento che consisterà in una speciale staffetta tra luoghi significativi del territorio in cui si utilizza come testimone una fiaccola (o qualsiasi altro oggetto simbolico). L'idea è quella di riaccendere la luce della speranza dopo i mesi "bui" del Covid19, chiedendo alle persone che vivono lungo il percorso della staffetta, di accendere una candela al passaggio della fiaccola e riporla sul davanzale. Per un effetto scenografico si suggerisce di realizzare l'iniziativa dopo il tramonto, individuando un percorso che simbolicamente sia rilevante, come ad esempio da un Santuario/Duomo/Chiesa/Basilica a un ospedale.

I tedofori potrebbero essere individuati tra categorie lavorative particolarmente colpite dal Covid19, come sanitari, sportivi, ristoratori, albergatori...oppure individuati coinvolgendo le associazioni sportive del territorio e i centri estivi delle parrocchie e oratori. Sarà importante coinvolgere tra gli organizzatori queste categorie e stabilire per ogni tappa del percorso un messaggio importante, racchiuso in una parola chiave, sulla speranza che verrà trasmesso a tutti coloro che incontreranno il cammino della fiaccola.

Il tedoforo potrà essere accompagnato da giovani, famiglie, da esponenti delle categorie citate sopra.



## L'ACCOGLIENZA

Si prevede una cerimonia di partenza, ben curata con un sottofondo musicale coinvolgente ed emozionante, in cui si accenderà la fiaccola e si spiegherà a tutti il significato simbolico della staffetta partendo dal brano della Genesi (Gn 11, 1-6).

## LA NARRAZIONE DIALOGICA

Lungo il percorso della staffetta si inviteranno le persone a scendere in strada con una candela, potranno infatti accenderla dal fuoco della fiaccola e poi posarla sul davanzale di casa. Il tedoforo, nel porgere la fiaccola, potrà invitare le persone intervenute

• a portare la luce della speranza nella propria casa e nella propria vita.  
• Durante questi momenti potranno essere narrate delle riflessioni, amplificate delle musiche o canzoni suggestive sul tema, il gruppo che accompagna il tedoforo potrà anche valutare di esporre dei cartelli, immagini, bandiere che evochino il messaggio chiave della tappa stabilito in precedenza.

## L'ESODO

• Si prevede infine una cerimonia di arrivo della fiaccola, in cui leggere e commentare insieme i passi n. 198 e 224 dell'Enciclica "Fratelli tutti" di Papa Francesco.



[www.oravieneilbello.it](http://www.oravieneilbello.it)

