



Tappa finale

PER RIPARTIRE

CLUSTER: RISO

Paesi: BANGLADESH, CAMBOGIA, SIERRA LEONE, MYANMAR, REPUBBLICA DEMOCRATICA POPOLARE LAOS

CONTRIBUTO: ABBONDANZA

RACCONTO

Matteo era felice per tutti i doni e le storie ricevute, ma iniziava a scoraggiarsi e si chiedeva perché fosse tanto difficile trovare le risposte che cercava. Era sul punto di lasciare perdere la sua ricerca quando, all'improvviso, si ricordò di un piccolo negozio di alimentari cinesi gestito dalla famiglia Chang, che si trovava in una viuzza lì vicino. Ad accoglierlo nel negozio c'era il signor Chang, un uomo anziano a cui Matteo dava almeno cent'anni, con il viso segnato dalle rughe, ma con uno sguardo profondo e sereno.

Chang si rivolse a Matteo sorridendo: «Tu hai qualcosa che mi appartiene», gli disse. Matteo rimase senza parole e gli rivolse uno sguardo stupito, attendendo una spiegazione. Con un sorriso ancora più grande, il signor Chang continuò: «Caro ragazzo, penso che tu stamattina abbia trovato il mio portafoglio e anche un certo foglietto, con una scritta in una lingua per te indecifrabile, ma

che in realtà è cinese. Questi due oggetti ti hanno portato a compiere un lungo viaggio. È vero, sei rimasto tutta la mattina nel nostro quartiere, ma con la mente e il cuore è come se avessi viaggiato in Africa, Asia e America, incontrando persone speciali, ricevendo da loro doni preziosi e ascoltando storie interessanti. E sai perché? Perché tu capissi il vero significato della frase che tentavi di decifrare: "La diversità è un dono; dobbiamo solo saperla accogliere". Tu l'hai compreso da solo, grazie alle persone che hai incontrato. E ora, per ringraziarti di avermi riportato il mio portafoglio e per esserti messo in gioco, anche io ho un dono per te».

E diede a Matteo un sacco di riso, iniziando poi a raccontare: «Molti anni fa viveva nel mio villaggio, in Cina, una povera vedova di nome Gahtishu, rimasta sola con una giovane figlia. La donna tirava avanti grazie ad un campicello sul fianco di una collina, ma era così povera che non poteva permettersi di perdere nemmeno un chicco di riso. Immagazzinava con cura il suo raccolto in un cesto di vimini e faceva sempre attenzione a non lasciarsi sfuggire nulla. Insisteva anche con sua figlia Nan, perché non perdesse un solo chicco di riso quando lo lavava prima di cuocerlo e, una volta che il riso era cotto e lo si mangiava, bisognava fare attenzione che nessun granello cadesse di lato o rimanesse nel piatto. Così Nan, spazientita, una volta disse alla madre: "Mamma, cosa vuoi che sia? Il valore di un chicco è così minuscolo!" "Non dire così, cara figlia mia", rispose la madre. "Tu hai lavorato anno dopo anno nel nostro appezzamento e puoi renderti conto di quanto noi poveri coltivatori dobbiamo lottare durante l'anno per produrre questi chicchi di riso. Cominciando a lavorare all'inizio delle piogge dobbiamo faticare per quattro o cinque mesi al fianco di buoi e bufali, nella pioggia e nel fango; e quando facciamo il raccolto nella stagione fredda dobbiamo rischiare la nostra vita avventurandoci in campi infestati dai serpenti. Supponiamo che per distrazione tu perda un po' di chicchi durante la raccolta, un altro po' mentre si asciugano al sole, un po' durante la macinatura, oppure mentre li pesti nel mortaio o li separi



dalla pula e ancora un po' mentre li lavi, li cucini e li mangi. Quanto sarebbe, tutt'insieme la perdita di questi preziosi granelli?" Nan, allora, promise di non lasciarsi sfuggire un solo chicco durante queste operazioni. Un giorno, mentre lei era fuori nel campo, Gah-tishu tirò fuori una misura di riso sbucciato e cominciò a cucinarlo, ma nel fare ciò un chicco cadde e si infilò nel pavimento di bambù della casa. Andò a cercarlo, ma non riuscì a trovarlo. Spazzò via i rifiuti e la sabbia finché il terreno sotto il pavimento non fu scoperto, ma ancora non riusciva a trovarlo. Era così assorbita dallo sforzo di ritrovare quel granello di riso che perse la nozione del tempo e si fece buio. Quando Nan tornò a casa e la trovò così china e indaffarata le chiese che cosa stesse facendo. Gah-tishu spiegò: "Mentre scuotevo il riso un chicco è caduto attraverso il pavimento e non sono ancora riuscita a trovarlo". E la figlia, spazientita: "Mamma! Devi farla così lunga per recuperare un misero chicco di riso? Ora è buio, per favore lascia perdere". "No, figlia mia. Un chicco non potrà costituire un pasto, ma tanti granelli così possono farlo. Un solo granello di riso con la buccia può sembrarti di scarso valore, ma seminalo e raccogli i suoi frutti, poi semina di nuovo il raccolto l'anno seguente e raccogli nuovamente: in questo modo avrai un grande raccolto." A questo punto Nan si unì alla ricerca sotto il pavimento, finché le due trovarono il granello che stava nascosto nella fessura di un palo. Quella sera cenarono assai tardi, ma a Nan non importava, perché aveva capito ciò che intendeva sua madre. Da allora in poi fu ben attenta a non sprecare neanche un grano di riso e la sua risolutezza non solo rimase salda fino alla fine, ma si diffuse in tutto il vicinato».

Poi il signor Chang aggiunse: «Vedi, figliolo, ecco perché da noi, in Cina, il riso è il cibo più prezioso: perché ci ricorda che anche una cosa minuscola e insignificante come un chicco è preziosa e importante, e può fare la differenza. Lo stesso vale per le persone che hai incontrato e le loro storie: sembrano perdersi in una grande città come questa; spesso passano inosservate, ma in realtà hanno un grande valore, e insieme

contribuiscono a creare un bellissimo e preziosissimo raccolto, quello della diversità. Non dimenticarlo mai, figliolo». E così dicendo, salutò Matteo con un abbraccio ed un sorriso.

Matteo tornò a casa felice, pieno di gioia e con uno sguardo nuovo, come se finalmente avesse capito quanto preziosa potesse essere la diversità e quanta bellezza nascondessero le persone. E da quel giorno non smise mai di ascoltare, di accogliere e di avere occhi pronti a meravigliarsi.

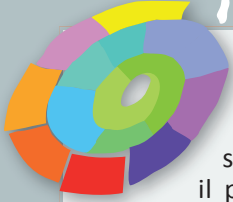
Giocone

GIOCHI DAL MONDO

Tema del giorno, a conclusione della settimana, è l'importanza e il valore della diversità. Si possono proporre una serie di giochi provenienti da tutto il mondo, divisi per continenti, che i ragazzi sono invitati a sperimentare a rotazione. Sarebbe bello presentare ogni gioco con un cartellone che ne riporti il nome e qualche decorazione/immagine relativa al continente da cui proviene.

1. AFRICA: KINJUKI KIPENJA PENJA (Tanzania)

Tutti i giocatori sono seduti in cerchio, con le gambe incrociate. Uno di loro, scelto dall'animatore che conduce il gioco, cammina intorno al cerchio formato dagli altri, tenendo dietro la schiena un mucchietto di foglie (possono essere sostituite da fogli, pezzi di stoffa...). All'improvviso, posa una



foglia dietro ad un compagno e inizia a correre. Il compagno deve raccogliere la foglia e inseguirlo intorno al cerchio. Se il primo giocatore riesce a raggiungere il posto rimasto libero senza essere preso, consegna il mucchietto di foglie al compagno e ne prende il posto nel cerchio. Se invece viene acchiappato, deve sedersi in mezzo al cerchio. Anche in questo caso, le foglie finiscono all'altro giocatore, che cammina intorno al cerchio e così via. Il gioco termina quando la metà dei giocatori è seduta in mezzo al cerchio: saranno loro a dover fare una piccola penitenza scelta dai compagni ancora in cerchio.

2. ASIA: FUKUWARAI (Giappone)

Ogni giocatore disegna sul proprio foglio una grossa faccia, completa di occhi, sopracciglia, naso, bocca e orecchie. Tutte queste parti del viso vengono poi ritagliate dal conduttore e mescolate con le corrispondenti parti disegnate dagli altri giocatori. A turno, ciascun giocatore riceve un foglio con il contorno di un viso e gli otto pezzi che servono per completarlo (presi a caso dai vari mucchietti). Il giocatore osserva il tutto con attenzione per qualche manciata di secondi e viene bendato. Il conduttore gli passa, ad uno ad uno e in assoluto silenzio, gli otto elementi necessari per completare il viso, dopo aver messo un po' di colla dietro ciascun pezzo. Il giocatore li prende man mano che gli vengono consegnati (senza sapere di cosa si tratti...) e li incolla sul foglio, all'interno della sagoma del viso. Essendo bendato e non potendo parlare, può cercare di capire cosa ha in mano e dove va attaccato solo servendosi delle dita. Quando anche l'ultimo pezzo è stato attaccato, il giocatore può togliere la benda dagli occhi ed ammirare il capolavoro che è riuscito a creare.

3. OCEANIA: LEGS (Nuova Zelanda)

I giocatori si dispongono in cerchio, ciascuno con le braccia sulle spalle dei suoi due vicini e le gambe larghe, in modo che i piedi stiano contro quelli dei due compagni ai suoi fianchi. Un giocatore, in mezzo al cerchio, posa a terra un pallone e lo colpisce con un pugno, cercando di farlo passare sotto le gambe di uno dei compagni. Nel fare questo non può spostarsi di qua e di là, ma deve restare in mezzo al cerchio, limitandosi a voltarsi (anche più volte) da una parte o dall'altra. Per evitare che la palla passi sotto le proprie gambe, si può solo chiuderle di scatto. Non è consentito respingere la palla calciandola con un piede né usare le mani, che devono sempre restare sulle spalle dei compagni. Un punto al giocatore in mezzo al cerchio se raggiunge il suo obiettivo e una penalità a chi lascia passare la palla sotto le proprie gambe. Dopo cinque lanci, il giocatore in mezzo al cerchio si scambia di posto e di compiti con uno dei compagni e così via. Vince il giocatore che conclude il gioco con il più alto punteggio finale (punti conquistati nel ruolo di lanciatore meno penalità ricevute nel ruolo di membro del cerchio).

4. AMERICA DEL NORD: MUSH-MUSH (Canada)

I giocatori si siedono in cerchio intorno a uno di loro, vicini vicini, con le ginocchia piegate e le piante dei piedi saldamente a terra. Il giocatore in mezzo al cerchio chiude gli occhi e gli altri si passano un guanto (ma va bene un qualsiasi pezzo di stoffa) da uno all'altro, facendolo passare sotto le gambe piegate. Quando vuole, il giocatore in mezzo al cerchio apre gli occhi e cerca di indovinare chi ha il guanto in quel momento. Se indovina, si scambia di posto con il compagno colto in fallo, mentre in caso contrario chiude di nuovo gli occhi e il gioco prosegue. Se il guanto arriva al giocatore seduto alle spalle di quello in mezzo al cerchio, il giocatore colpisce alla schiena col guanto il compagno e il gioco ricomincia da capo, senza cambiare il giocatore seduto in mezzo. Vince chi si diverte di più.



5. AMERICA DEL SUD: DENTRO Y FUERA (Perù)

Si stende a terra una corda. I giocatori si dispongono uno accanto all'altro con i piedi sulla corda. Il conduttore grida «dentro», oppure «fuori». Se grida «fuori», i giocatori devono saltare a piè pari davanti alla corda; se grida «dentro», devono saltare dietro. Man mano che il gioco va avanti, se sono già dalla parte giusta della corda, devono restare fermi. Il gioco prosegue nello stesso modo, eliminando chi non salta a piè pari, chi salta dalla parte sbagliata, chi si muove (alzando almeno un piede da terra) quando non deve e chi pesta la corda. Vince il giocatore che resta in gioco più a lungo.

6. EUROPA: JEU DU MÉLI-MÉLO (Francia)

Ciascun giocatore scrive su un biglietto, in ordine sparso, le lettere (non più di dodici) che servono a comporre una parola, a sua scelta. Fatto questo, piega il biglietto in quattro (in modo che le lettere scompaiano) e ci scrive sopra il proprio nome. Il conduttore raccoglie i biglietti, li mescola e li distribuisce, a caso, ai giocatori, facendo attenzione che nessuno riceva il proprio (ecco a cosa servono i nomi). Al via ogni giocatore apre il biglietto che ha ricevuto, lo legge e cerca di capire qual è la parola che c'è sopra, mettendo in ordine le lettere che la compongono. Quando pensa di aver capito, scrive la parola e corre a consegnare il biglietto al conduttore. Vincono i primi che, entro un minuto, riescono a formare una parola qualsiasi con le lettere scritte sul biglietto.



© 2015 IITL SRL - PROPRIETÀ LETTERARIA RISERVATA - PRINTED IN ITALY



FINITO DI STAMPARE NEL MESE DI MARZO 2015, PRESSO INDUSTRIE GRAFICHE GECA SRL - SAN GIULIANO MILANESE (MI)