

Mi diverto o m'annoio?



D. GROSSI

DIVERTIRSI IN MODO GIUSTO

Il «divertimento» è una delle voci «pesanti» nel bilancio delle famiglie. Si spendono montagne di soldi in viaggi, serate al cinema o in pizzeria con l'illusione di trovare la felicità. Alla fine dei conti il risultato marca rosso. Al posto di una ricarica di gioia si riceve una botta di noia.

Si sono smarriti per strada due componenti fondamentali del gioco: la spontaneità e la relazione. I ragazzi, per primi, hanno perso il gusto di una partitella a pallone perché non sopportano la fatica e ancora meno l'idea di una sconfitta. Preferiscono, allora, sfidare un videogame che dà sempre la possibilità della rivincita. Non certamente, però, la medesima soddisfazione di un'ora passata giocando con gli amici.

Davvero non sappiamo più divertirci? Sembra di no. E così ci si candida ai musci lunghi, depressi e annoiati, troppo di moda anche tra i ragazzi.



Uivavoce

La volta buona

Il giro dell'oca dei telefonini è appena partito. I «giocatori» si cercano a ruota, perché hanno intenzione di organizzare una serata da sbalzo.

Sergio: «I ragazzi ci sono tutti. Veranno anche Serena e Michela! In piazza, alle sei».

Paolo: «A patto che non ci mettiamo tre ore a decidere dove andare!».

Sergio: «Eh, come sei tragico!».

Paolo: «Sembra che per voi sia più importante che cosa fare che non ritrovarsi. A me basta stare con voi per divertirmi».

Sergio: «E dagliela con i tuoi discorsi da paranoico!».

Paolo: «Grazie! Ti ricordo che l'altra settimana è andata buca perché non siamo riusciti a metterci d'accordo su dove andare...».

Sergio: «Questa volta sarà diverso: ci divertiremo un mondo!».



Dall'agenda di... Paolo

«...Eccomi di ritorno da una serata... da favola!

Tre ore di discussione per finire poi alla gelateria sotto casa. A me andava anche bene, ma per gli altri... che facce da funerale! Le ragazze tirate al massimo



erano furibonde perché non potevano fare la sfilata di moda. I ragazzi arrabbiati perché, alla fine della giostra «Finiamo sempre in questo buco!». Insomma, se devo divertirmi così, allora preferisco sbadigliare di noia!».



La piazzetta

Tra fumetto, battuta, vivavoce e l'agenda, il quadro sembra completo. Hai buoni spunti per rispondere a queste domande:

- A** Qual è l'ingrediente fondamentale che serve a farti divertire?
- B** Sei più d'accordo con Paolo o con il suo amico Sergio?
- C** Ti capita di vivere una serata o un pomeriggio che finiscono in sbadigli e delusione?

- D** Come ti diverti abitualmente con gli amici?
- E** È più importante con chi esci o dove vai? Perché?
- F** Che cosa ti potrebbe impedire di divertirti veramente?
- G** Quando è stata la volta in cui il divertimento ha raggiunto il massimo?
- H** Ti hanno incaricato di organizzare una festa per gli amici. Che giochi faresti?



3 domande per 2

Altra trasferta per il nostro intervistatore. Questa volta piazza il microfono all'uscita di una discoteca. Se gli orari del sabato notte sono fatti per i più grandi, la domenica pomeriggio è in mano ai ragazzi. Proprio in un pomeriggio di festa abbiamo incontrato Cristian e Tamara, quindicenni.

• Sembrate piuttosto contenti di essere qui. Come mai, però, dicono che la discoteca sia un luogo pericoloso?



Tamara: Lascia perdere... Me lo ripete continuamente anche mia madre. Io non sono d'accordo. Secondo me sei tu che sbagli luogo. Io, ad esempio, al sabato pomeriggio sono in oratorio e la domenica in discoteca, senza alcuna differenza.

Cristian: Sono i soliti discorsi da vecchi che non sanno più divertirsi e dà loro fastidio che lo sappiamo fare gli altri. Io qui ballo e non penso ad altro. Per alcune ore sono grande e posso finalmente fare quello che voglio... Che c'è di male?

• E che pensate di quelli che si sballano?

Tamara: È un problema loro, non mi riguarda. Per me l'unica trasgressione sono state due «note» della sigaretta per farmi vedere da un ragazzo.

Cristian: Secondo me è un'esagerazione. Io bevo solo un po' di birra, il giusto per sentirmi più allegrotto... Così mi diverto di più!



• Dunque: divertimento massimo in discoteca e nessun difetto?

Tamara: Beh, qualcosa che mi dà fastidio c'è: devi sempre essere vestita bene altrimenti sei out. E se non fai la smorfiosa, non ti diverti. E poi, mi piacerebbe parlare con gli altri, ma il volume della musica lo impedisce.

Cristian: Puoi dirlo! Altro che la vita monotona di tutti i giorni, qui è il massimo del massimo! E con quello che paghiamo non ci resta che divertirci...



Dice l'esperto

A che gioco giochiamo?

«Non è facile divertirsi di questi tempi». Potrebbe sembrare il commento di un vecchio brontolone. È, invece, un dato di fatto. **Gli adulti**, assorbiti da mille preoccupazioni e impegni, non hanno tempo e fantasia. **I ragazzi** si annoiano in fretta anche davanti all'ultimo videogiochi che hanno preteso dai genitori o ricevuto in regalo.

La causa principale è che il divertimento ... **non diverte più**. Ha perso per strada le sue caratteristiche fondamentali: **la spontaneità e la compagnia**. Da ottimo sistema per rilassarsi e fare amicizia è diventato un «obbligo» e un «consumo privato».

Non sorprende, perciò, che venga presto assorbito dalla **noia**. Si crede di combatterla con lo sballo, con il brivido della velocità, con «l'andare fuori dalle righe». Il vero antidoto viene dal sentirsi protagonisti del proprio tempo libero. Che vuol dire: essere liberi e usare il cervello. Anche per giocare.



Riparliamone

► Parecchi ragazzi e giovani affermano che **divertirsi vuol dire sballarsi**. Sei d'accordo anche tu con loro, oppure la pensi diversamente? E perché?

► Come mai è quasi **impossibile organizzare un torneo** di calcio, basket o pallavolo con i propri compagni? A che cosa è dovuto questo scarso interesse per lo sport attivo? Poca voglia di sudare, paura di perdere, scarso interesse, preferenza data al divertimento elettronico?

► Quante ore al giorno passi a **giocare con un computer** o con la playstation? Ti sembra un tempo giusto/esagerato/passabile?

► **Quale immagine** ti viene subito in mente quando senti parlare di divertimento?

► **Sai ancora divertirti?** Oppure non trovi mai nulla di interessante per passare il tempo libero? E da quanto tempo ti succede?

► **Quali giochi preferisci** di più tra quelli «dal vivo» e quelli «virtuali»?



Navigando...

Che cosa si inventano i ragazzi per divertirsi nel tempo libero? Come combattono **la noia**? Li abbiamo «pedinati» nelle inchieste che li fotografano da vicino e «dal vivo», scoprendo cose molto interessanti.

A Secondo una recente indagine, **il divertimento preferito** dai ragazzi, tra i 12 e i 17 anni, è andare in giro **per i negozi** insieme con gli amici (27%). Questa attività ... sportiva viene prima dei giochi al computer e della tv.

B Lo psicologo Gustavo Pietropoli Charmet dichiara che il tempo libero dei ragazzi è organizzato per rispondere alla **fame di relazioni** con i loro coetanei. Ciò che conta è **«stare insieme»**. E quando non è possibile, basta fare uno squillo o un SMS per dire: «Guarda, che

ci sono e ti penso!». Sarà per questa ragione che l'89% dei ragazzi, tra i 12 e i 17 anni, possiedono **il cellulare** e lo usano allegramente nel tempo libero.

C Sta cambiando **il modo di giocare** con playstation e joystick.



I videogames, secondo una indagine europea, occupano i vertici della top ten dei passatempi dei ragazzi. Cresce, però, il numero di coloro che non si divertono più a giocare da soli, ma lo fanno in compagnia. Come a dire: «Da soli, che divertimento c'è?».



Il racconto

La casa dei giochi

In un lontano paese viveva gente tranquilla e felice. Ognuno pensava al bene degli altri, soprattutto se erano piccoli. Per accontentare i più giovani della comunità, gli adulti decisero di costruire **una grande casa** tutta per loro in cui potessero divertirsi sempre. La riempirono di giochi e di attrattive. I ragazzi non vedevano l'ora che si aprissero le porte per incominciare a sfidarsi a dama, ping-pong, calcetto...

Tutti, ad eccezione di **Enrico**, un dodicenne che non era mai entrato nella casa-giochi. Preferiva passare il tempo a nuotare nel fiume, a guardare le nuvole, a pescare o a fare grandi corse in bici. **Sorrideva sempre**, anche quando i compagni lo sottevano definendolo un sempliciotto.

Una notte, un incendio improvviso divampò dalle sale fino al tetto. I ragazzi si svegliarono al richiamo delle urla degli adulti che si precipitavano a spegnere le fiamme.

«**Ed ora che cosa faremo?**» si chiedevano piangendo.

Senza più un posto per giocare, i ragazzi furono assaliti da una noia infinita. Diventarono petulanti e lamentosi. Solo Enrico conservò il suo splendido sorriso e tanta voglia di vivere.

«Come fai ad **essere così felice?**», gli domandò un compagno.

«Come faccio? Semplice! Non ho bisogno di niente per divertirmi... Il divertimento lo metto io in tutte le cose che faccio!».



■ Che ne dici della **risposta finale** di Enrico?

.....

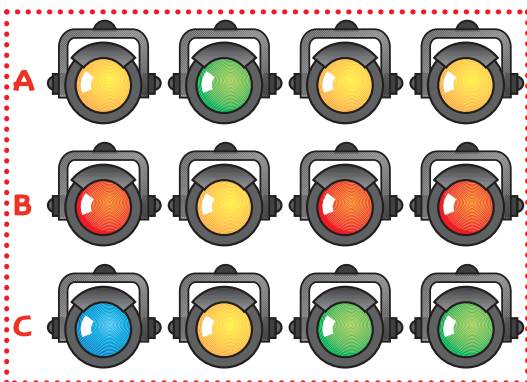


Gioca e rigioca

La sequenza

Parte la musica in sala. I ragazzi si scatenano al ritmo del suono e delle luci. Il tecnico manovra **quattro fari** dai diversi colori: rosso, giallo, blu e verde. L'animatore della serata ha deciso di associare ad ogni colore un'azione da eseguire: saltare sul posto, battere le mani, gridare e ballare a coppie. Dopo aver fatto un po' di prove per insegnare il giusto abbinamento, ha deciso di mescolare i colori in modo che nel medesimo istante siano presenti più azioni.

Ricostruisci gli abbinamenti giusti osservando le quattro sequenze. Per saltare sul posto ci vuole più di un faro acceso dello stesso colore, battere le mani è l'azione più frequente e per gridare non si usa un colore fondamentale.



Soluzione: All'azione di gridare corrisponde il verde (è l'unico colore non fondamentale); il giallo è il più frequente e quindi è usato per far battere le mani; il rosso si usa per far saltare sul posto (visto che per il blu è acceso un solo faro); mentre il blu, per esclusione, non può che essere usato per ballare a coppie.

Le differenze

Le due videate delle macchinette da gioco appaiono simili, a prima vista. Osservandole attentamente, scoprirai nella seconda **sei differenze**. Quali sono?



Soluzione: 1. Bottone fuori schermo, a destra in alto; 2. Manovella di destra; 3. Lettera B di Barr; 4. Batto del re; 5. Raggio di sole; 6. Spicchio di luce nel quadratino verde.



Attività



Mega Torneo

Sul modello del gioco «**nomi, cose, città**», dividete un foglio in più colonne, secondo le categorie a cui volete giocare. Formate gruppi di quattro persone. Estraiete una lettera dell'alfabeto. Ogni concorrente deve scrivere una parola appartenente a quella categoria con l'iniziale della lettera estratta.

Si scoprono, i fogli e si danno i punti: 10 per ogni parola non scritta da altri giocatori; 5, se la parola è stata suggerita anche da un altro; 15 se c'è almeno un giocatore che non ha scritto nulla per quella categoria; 20 all'unico che ha trovato la parola per quella catego-

ria. I vincitori formeranno altri gruppi, fino ad arrivare al campione finale. Rigiocate la partita in squadra. Poi cercate le differenze: è stato più bello giocare insieme ad altri? Quali sono state le difficoltà?



Quanto vi divertite?

Che cos'è non può mancare perché **il divertimento** dei ragazzi sia autentico e che cosa, deve essere assolutamente scartato per non rovinarlo? Intervistatevi tra amici, seguendo una traccia del tempo libero vissuto in casa, al computer, all'aperto, in giro per negozi, in gelateria, ecc. Raccogliete i dati su dei cartelloni e illustrateli con relative fotografie.



La pagina super

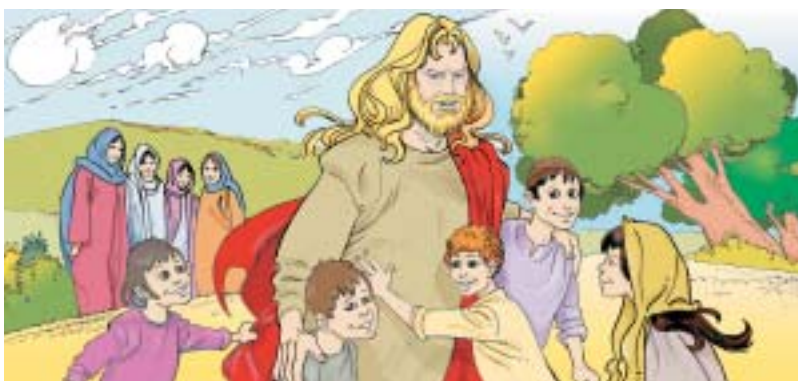
Un divertimento da... bambini

Il pomeriggio si è acceso di colori e profumi sotto i raggi del sole estivo. Dai paesi di campagna sono partiti gruppi di persone che vogliono incontrare Gesù. Lo rintracciano mentre sta parlando di cose serie con il suo gruppo di amici.

Ha da poco pronunciato una delle sue straordinarie frasi: «Chi si esalta sarà umiliato e chi si umilia sarà esaltato». Sembra quasi che Gesù dia l'impressione di **divertirsi** a spiarle grosse come una casa, per scuotere le coscienze addormentate. La gente ha appena il tempo di guardarsi in faccia incredula che lui sospende il discorso e rivolge l'attenzione ai **bambini**.

Oggi sono più numerosi del solito. Le mamme li hanno portati perché «faccia la predica» anche a loro. La scena non piace troppo ai discepoli che si vedono scavalcati e tentano di allontanarli come mosche noiose.

Il Maestro li blocca. Li **accarezza** sorridendo e si rivolge ai suoi così: «Buoni! Lasciate che i bambini vengano a me; non impediteglielo, perché il Regno di Dio appartiene a quelli che si rassomigliano a loro. Se non accogliete il Regno di Dio con la loro **gioia**, non vi entrerete!». È la prima volta che i bambini vengono considerati così importanti!



D. GROSSI



Dentro le parole

divertirsi: il vangelo non riporta fatti che raccontino il modo in cui si divertiva Gesù. Di sicuro da bambino ha giocato con i suoi compagni. Da grande ha iniziato a girare per la Palestina ad annunciare la buona notizia della sua presenza. Non avrà avuto molto tempo a disposizione per andare al bar. Non si è, però, lasciato sfuggire le occasioni per fare dell'ironia con chi pensava di essere più giusto degli altri o con coloro che si davano troppa importanza. Con le persone semplici usava un linguaggio dolce e tenero.

bambini: con questa parola si intendono sia i fanciulli che i ragazzi di 12-13 anni. Fino a quest'età tutti erano considerati bambini, per nulla valorizzati nel contesto sociale del tempo.

accarezza: questo era un gesto delicato che neppure i padri facevano ai loro figli. Con esso Gesù vuole dimostrare che per Lui, e per tutti, i bambini e i ragazzi sono veramente importanti e vanno rispettati.

gioia: è l'ingrediente fondamentale che accompagna la presenza del Regno di Dio e dà un tono di festa alla vita.



Testimonianze

Anna Nobili cresce con il chiodo fisso della danza. Impara a librarsi nell'aria come una libellula. Trova lavoro in discoteca come ballerina. Viene invitata anche in televisione in trasmissioni importanti. Attraversa un turbinio di emozioni e ...di stupidaggini che approdano allo sbalzo e alle frequenti ubriacature.

Una sua amica, preoccupata per la brutta piega che sta prendendo Anna, una sera di Natale la invita alla messa di mezzanotte. Dopo anni di lontananza, ritrova Dio che l'aspetta a braccia aperte. Scoppia in lacrime di nostalgia e prova una nuova sete di infinito. Esce di chiesa con la decisione di cambiare vita. E ce la fa. Diventa **suor Anna** nella comunità della Santa Famiglia di Nazaret.

Ha continuato a ballare e a divertirsi. In maniera più intelligente. Mette il suo talento a disposizione di tanti ragazzi, ai quali insegna a muoversi e a vivere, a passo di danza.



Filorosso con la Cresima

LE IDEE

Gesù non era un bacchettone e tanto meno un musone. Ha iniziato la sua missione non dal Tempio di Gerusalemme ma da una modesta casa di Cana, durante il matrimonio di due giovani sposi. Accettava volentieri gli inviti a pranzo per indicare che con lui era arrivato **il tempo della festa**.

Ha celebrato «la prima messa» durante la cena pasquale. È risorto in un giorno di festa, non a caso. Gli stessi cristiani «nascono» in un'altra giornata di festa: la Pentecoste.

Certo non era un ingenuo, aveva ben chiaro il quadro della situazione. Per questo, a volte, si è scaldato contro le perso-

ne ipocrite, violente, menefreghiste. Ha sofferto come pochi, ma non ha certo conosciuto la noia.

La Cresima, «nuova Pentecoste» per chi sceglie di stare per sempre dalla parte di Gesù, è un sacramento all'insegna della gioia. Abilita i cristiani a dare una risposta coraggiosa alla noia che invade la vita moderna, con attimi di gioia e felicità. Essi sanno di non essere mai soli. Con Lui vicino è impossibile non ...divertirsi.

IL SEGNO

Durante la messa della Cresima (e in tutte le altre), arriva il tempo di **cantare**. È uno dei modi più belli di pregare. Lo ricordava un grande santo, Agostino: «Chi canta, prega due volte». E sempre lui, consigliava: «Canta e vai». Non aver paura dei momenti tristi che possono spuntare come nuvoloni nel tuo cielo. Con Gesù tuo amico e insieme a tanti suoi fratelli e sorelle, non devi aver paura di nulla. Ad eccezione del nemico numero uno della gioia: il peccato. Solo chi vive con Dio nel cuore sa cosa vuol dire la felicità.



G. PERA