

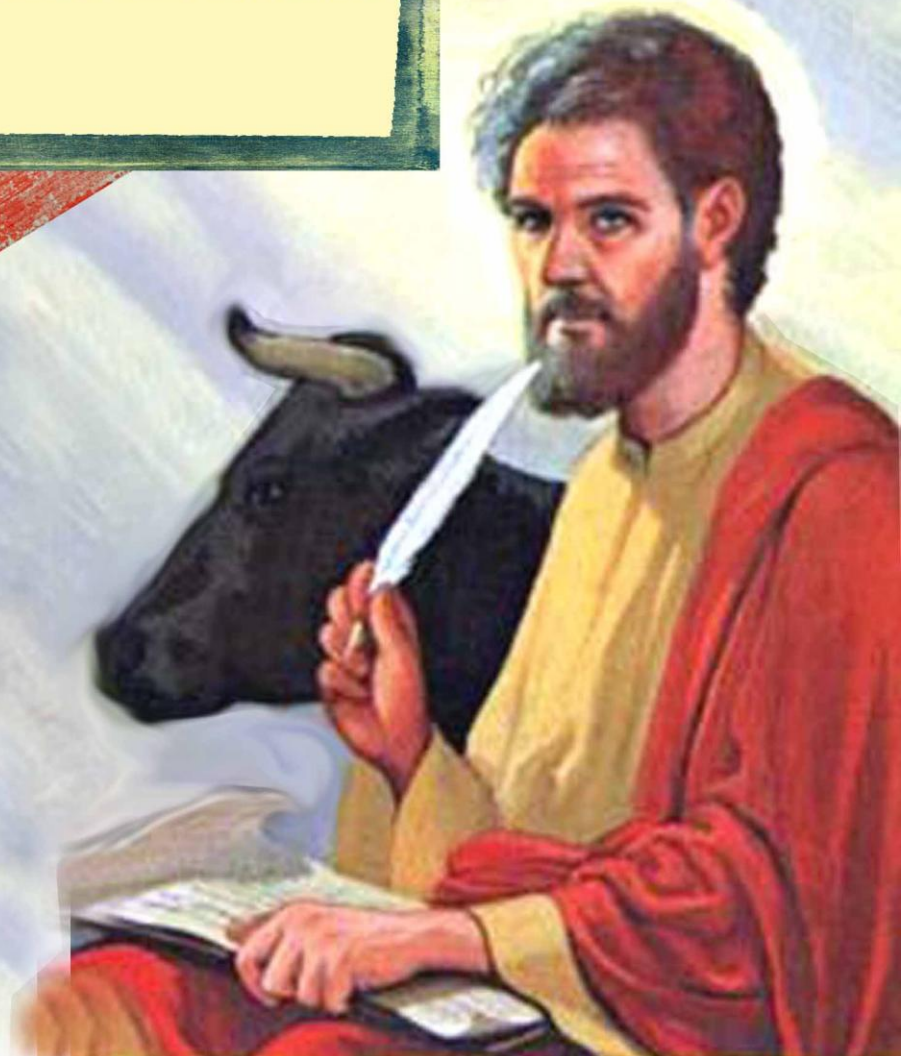
DIOCESI
CONCORDIA-PORDENONE

Vedere Gesù con gli OCCHI di LUCA

PERCORSO BIBLICO PER RAGAZZI
sul Vangelo di Luca



AZIONE
CATTOLICA
ITALIANA



DIOCESI DI
CONCORDIA-PORDENONE

Azione Cattolica Ragazzi
Settore Adulti

Vedere Gesù
Con gli OCCHI
Di LUCA

PERCORSO BIBLICO PER RAGAZZI
sul Vangelo di Luca

Campo Biblico
Piancavallo, 5-12 agosto 2012

INDICE

Introduzione	4
Proposta 1: Introduzione al Vangelo di Luca; L'avventura di Gesù dall'Annunciazione al Battesimo	5
Proposta 2: I miracoli di Gesù	9
Proposta 3: Gli eventi della salvezza: la Pasqua di Gesù e la sua Resurrezione	15
Proposta 4: Le Beatitudini e l'Amore verso i nemici	17
Proposta 5: Il pane e la spada: "chi è il più grande?" e "l'ultima cena"	21
Proposta 6: Epilogo	22
Tavola 1	23
Tavola 2	25
Tavola 3	26
Tavola 4	27

INTRODUZIONE

Il campo biblico è una esperienza di campo per giovani ed adulti (come singoli e come famiglie) che attraverso lo studio (prima parte del campo) e quindi attraverso il metodo della lectio divina (seconda parte) guida il campista alla comprensione, all'approfondimento e alla preghiera, personale e comunitaria, su un libro particolare delle Sacre Scritture. Le caratteristiche peculiari del campo sono quindi due: il metodo (studio, prima parte, e lectio, seconda parte) e l'approccio alla Parola su un libro della sacra scrittura, non su un tema o una traccia.

Il campo è realizzato in collaborazione tra Azione Cattolica e Ufficio Catechistico - Ambito Apostolato Biblico, e triennialmente vengono definiti assieme i libri da affrontare.

Il campo nasce inizialmente come occasione di formazione biblica per gli Adulti di AC, e negli anni, ha affinato il metodo ed è arrivato ad essere quello che è oggi, una occasione formativa molto ricca e interessante. Infatti, per l'esigenza scaturita dall'AC e dall'ufficio catechistico di avere un approfondimento biblico che possa essere utile strumento per animatori e catechisti, al percorso che potremmo definire "storico" è stato aggiunto un ulteriore percorso, in parallelo con quello del Libro Biblico previsto, sul Vangelo dell'anno a venire, mantenendo invariati tempi e metodi di lavoro.

Inoltre, la presenza di famiglie al campo biblico ha sempre richiesto la presenza di un servizio di "babysitting" e si è sempre sentito necessario il coinvolgimento dei bambini nei momenti liturgici.

Da qualche anno, sempre a partire dall'esigenza di offrire all'Associazione e alla Diocesi tutta degli strumenti di approfondimenti biblico, è stato creato un vero e proprio "campo bambini", che lavora sul Vangelo dell'anno con il duplice scopo di costruire per i bambini presenti al campo una esperienza biblica a loro misura, ma anche con l'obiettivo di creare un vero e proprio sussidio che possa essere per educatori AC e catechisti strumento utile per "spezzare la parola" con i bambini durante l'anno.

Siamo convinti insomma, che quello che avete tra le mani, cari educatori e catechisti, non sia uno strumento "solito", ma un prezioso piccolo tesoro di idee, approfondimenti, proposte, spunti, ... che è stato testato e vissuto in un contesto eccezionale, ma pensato e scritto per essere utile nella vita di ogni giorno.

L'equipe del Campo Biblico

STRUTTURA DEL PERCORSO

Nelle prime tre proposte di attività viene data la possibilità di conoscere la struttura del Vangelo di Luca, i contenuti, alcune tematiche fondamentali legate alla storia e alla Sacra Scrittura in genere. Nelle seconde tre proposte vengono presi in considerazione alcuni brani più specifici del Vangelo di Luca. In questo modo, i ragazzi che saranno presenti solo nella prima o nella seconda parte del percorso e chi sarà presente per tutta la sua durata, non vedrà interruzioni e seguirà il suo cammino come "nuovo" e "di senso compiuto".

UTILIZZARE IL SUSSIDIO

Nel sussidio sono raccolte le attività svolte con i Piccolissimi e con un gruppo 6-11. I titoli descrivono gli argomenti trattati con i riferimenti al testo evangelico; compare poi un Focus generale sull'argomento, i brani da leggere tratti dalla Bibbia e riadattati in forma narrativa per renderli più comprensibili ai ragazzi e di seguito le attività realizzate.



Focus: dove puntiamo la nostra attenzione? Di cosa vogliamo parlare ai ragazzi?



Vangelo di Luca: brani del vangelo di Luca riscritti in forma narrativa.



Attività per i Piccolissimi (2-5 anni)



Attività per il gruppo 6/11



Attività adatta sia ai Piccolissimi sia ai 6/11

PROPOSTA I:

Introduzione al Vangelo di Luca.

**L'avventura di Gesù dall'Annunciazione (Lc 1, 26-38),
alla nascita (Lc 2, 1-21),
al suo battesimo (Lc 3, 21-22)**



La nascita di Gesù è diversa da una qualsiasi altra nascita: un angelo ha parlato alla sua mamma, i pastori sono andati a trovarlo, Dio ha parlato al suo battesimo ed è arrivata una colomba su di lui.



Introduzione:

Questo libro, cari lettori, è stato scritto perché conosciate un Uomo, la sua storia, la sua vita, la sua morte e ... la sua Vita! Io mi chiamo Luca e mi considerano un grande uomo, tanto che ho degli allievi e dei discepoli che mi ascoltano come si ascolta un maestro. Dovete sapere però, che in confronto all'uomo di cui vi racconterò, io sono piccolo, quasi insignificante. Forse in futuro, qualcuno scriverà anche di me, ma è la storia di quest'uomo che deve assolutamente fare il giro del mondo, perché è fatta di gioia, verità, speranza, dolore, ma soprattutto Vita! Io personalmente non ho vissuto con lui, ma ho fatti ricerche e conosciuto le sue gesta, ed è come se le avessi vissute in prima persona. Quindi fidatevi di me se vi dico che vale la pena fermarsi e conoscere quest'uomo eccezionale! Ho deciso quindi che vi racconterò la sua storia...

Dall'annuncio al battesimo:

Tutto comincia con un fatto straordinario e se ne vedranno tanti durante il racconto. Una notte, una ragazza, di nome Maria, ricevette una visita speciale: un angelo venne da lei! Si chiamava Gabriele e la salutò dicendole "Stai allegra, tu che sei piena di grazia, Dio ti è vicino!". Maria rimase sconcertata, dubbiosa e un po' impaurita, ma era una ragazza forte e stette ad ascoltare ciò che l'angelo le disse; avrebbe avuto un bambino! E questo bambino sarebbe stato figlio di Dio e re di un regno che non avrebbe avuto fine! Maria senza pensarci due volte, con grande coraggio accettò. Sarebbe diventata la mamma del Figlio di Dio!

Dopo essersi sposata con Giuseppe, mentre mancava pochissimo al parto, Maria dovette andare in una città lontana per un censimento. Quando arrivarono a Betlemme tutte le case, gli alberghi e le locande erano pieni e non trovarono altra sistemazione se non in una stalla. Pensate, il Figlio di Dio nacque in una stalla e appena nato venne posto in mezzo alla paglia al calduccio, dove mangiavano i buoi e le mucche. Giuseppe e Maria erano felicissimi della nascita, nonostante non fossero in un luogo comodo, anche perché sopra di loro c'era un coro di angeli che cantava una canzone di gioia. I primi ad andare a vedere il bimbo, furono dei pastori che, poveri, non avevano doni per lui se non qualche pecora, o magari del latte, eppure andarono alla grotta e si inginocchiarono davanti a lui per vedere bene quel bambinello di cui anche gli angeli parlavano! I pastori, dopo la visita, tornarono alle loro faccende, ma erano felicissimi e ringraziavano e lodavano Dio.

Dopo otto giorni dalla nascita, come era d'usanza, venne

Dizionario Biblico dei Bambini

VANGELO = dal greco "buona notizia". Si usava questo termine quando i messaggeri annunciavano una buona notizia. I Vangeli sono libri storico-religiosi del Nuovo Testamento che parlano di Gesù.

Per i cristiani si tratta della parte più importante della Bibbia, perché è la testimonianza diretta della vita, delle opere e del messaggio di Gesù.

SINOTTICO = dal latino "sguardo d'insieme". I Vangeli di Marco, Matteo e Luca sono chiamati "sinottici" perché mettendoli a confronto presentano molte somiglianze nella struttura e nel contenuto.

LUCA: medico e discepolo di San Paolo, incontrò Maria, la madre di Gesù. Scrive in greco. Presenta Gesù come il Salvatore che spesso è raccolto in preghiera. Nel suo vangelo troviamo molte parabole che mostrano un Dio Padre buono e misericordioso. Il suo simbolo è il toro, perché il suo vangelo inizia con il sacrificio compiuto al Tempio di Zaccaria, il papà di Giovanni il Battista.

PIENA DI GRAZIA = Maria è senza peccato, ricca della grazia di Dio. Perciò i cristiani chiamano Maria "l'immacolata" (senza macchia).

GESÙ = dall'ebraico "Jahvé" che significa "salvezza". Jahvé è il nome con il quale gli ebrei si rivolgono a Dio.

BATTESIMO="immersione in acqua". Tra i popoli antichi si praticavano bagni allo scopo di purificarsi simbolicamente dai peccati. Gesù non ha bisogno di purificazione, ma si fa battezzare ugualmente in segno di umiltà, per dimostrare che vuole essere vicino ai peccatori.

MESSIA = dall'ebraico "mashiah" che significa "unto", cioè inviato da Dio.

dato il nome al bambino, lo stesso che l'angelo disse a Maria: Gesù. Quando Gesù fu grande, andò nel fiume Giordano e si fece battezzare. Dopo il battesimo si mise a pregare e successe una cosa incredibile: il cielo si aprì e scese su di lui lo Spirito Santo, che assomigliava ad una colomba bianca. D'un tratto si sentì una voce dal cielo che diceva a Gesù: <<Tu sei il Figlio mio, l'amato, in te ho posto la mia approvazione>>. Dopo la colomba volò via di nuovo e tutto tornò come prima.



■ CACCIA AL LIBRO DI LUCA

Luca, scrittore famoso e attento, ha deciso molto tempo fa di raccogliere in un libro tutto ciò che si ricordava di un suo caro amico, Gesù. Quando stava per finire il suo prezioso libro, però, molti si sono avvicinati a lui con l'intento di distruggerlo affinché nessuno potesse leggerlo! Luca allora ha brillantemente nascosto in un vecchio baule il suo libro per salvarlo dalle grinfie di questi prepotenti e ha disegnato una mappa articolata per consentire ai nostri ragazzi di ritrovarlo e di mettere insieme i pezzi!

DURATA: 3 ore circa

MATERIALE:

Mappa, sassi con indizi e prove, fogli del libro e un cartoncino rigido per la copertina, pennarelli o altri colori/materiali per decorare la copertina, fogli, forbici e colla, spago, fune, domande del quiz, carte del memory, 6 dadi con disegni vari.

I ragazzi saranno divisi in due (o più) squadre, ma avranno un'unica mappa del luogo con disegnate delle crocette nei luoghi dove troveranno gli indizi. Man mano che vanno avanti nella caccia i ragazzi dovranno tracciare sulla mappa il percorso che stanno seguendo. Gli indizi saranno scritti su alcuni sassi (ai tempi di Luca non c'erano molte altre possibilità!); nel punto di partenza i ragazzi dovranno cercare il sasso nel quale c'è scritto il luogo dove si trova il secondo indizio-sasso e una prova da affrontare. In totale dovranno individuare 6 indizi, ma solo dopo aver affrontato e superato le prove abbinata!

Le prove:

Campana (durata 15 minuti);

Tiro alla fune (durata 5 minuti);

Rappresentare una parabola (durata 20 minuti);

Quiz su personaggi biblici (durata 15 minuti);

Memory con disegni di personaggi biblici (durata 20 minuti);

InventaStorie con sei dadi con disegni diversi su ogni faccia (durata 20 minuti).

Alla fine della caccia al tesoro troveranno il vecchio baule nascosto da Luca con all'interno i fogli sparsi, non rilegati, del suo libro. Insieme ai fogli, troveranno tutto l'occorrente per creare la copertina del libro. I ragazzi dovranno rilegarli e decorare la copertina. I fogli dovranno essere messi in ordine; per farlo, i ragazzi dovranno decifrare il codice (simboli/disegni le cui iniziali dei nomi andranno messe in ordine alfabetico, *es.* Anatra – Banana – Cane...) che c'è in basso a destra di ogni pagina e così ordineranno i fogli.

■ LA NASCITA DI GESÙ

DURATA: 90 minuti circa

MATERIALE:

Libro di Luca, materiale vario da riciclo.

Letture della prima pagina del libro che comprende annunciazione, nascita e battesimo di Gesù.

Dopo aver ascoltato e riflettuto bene sull'annunciazione, i ragazzi costruiranno un regalo per Gesù che nasce utilizzando materiali da riciclo. Ognuno di loro dovrà pensare a cosa può essere utile ad un bimbo appena nato come Gesù e costruire un dono speciale da portargli.

Successivamente, attraverso una staffetta, porteranno il regalino davanti alla "mangiatoia" di Gesù.



■ IL DIPINTO DELL'ARTISTA: IL BATTESIMO DI GESÙ

DURATA: 1 ora circa

MATERIALE:

Tavola 1, pennarelli, forbici, colla.



Per i più piccoli possiamo preparare un disegno sul battesimo da colorare o, in alternativa, uno sulla nascita come quello proposto nella *Tavola 1*, con il quale possono costruire il presepe incollando liberamente le figure nello spazio a disposizione per il disegno.

DURATA: 1 ora circa

MATERIALE:

Fogli A4 o un unico grande foglio, a scelta la tecnica di pittura.



Dopo aver ascoltato la lettura dell'episodio, ai ragazzi viene chiesto di raffigurare il battesimo di Gesù su un cartellone grande (carta da pacchi). Tutti i ragazzi dovranno fare la loro opera d'arte su un spazio delimitato dello stesso cartellone. In alternativa, ogni ragazzo può disegnare su un foglio singolo. Si può scegliere la tecnica con la quale dipingere: pastelli, tempera, patchwork, sassolini&pezzettini da riciclo...

PROPOSTA 2:

Imparare a cogliere i segni dell'intervento di Dio nella storia. I miracoli di Gesù.



Tutta la vita di Gesù si deve considerare come un **MIRACOLO**, cioè come un segno dell'intervento potente di Dio nella storia del suo popolo e dell'intera umanità; stupore e sorpresa per molti. Dio è vicino a chi soffre, a chi fa fatica, a chi ha perso la voglia di vivere.

Dizionario Biblico dei Bambini

MIRACOLO = "cosa fatta che desta meraviglia ed è inspiegabile", opere potenti di Dio, segni della sua potenza.



Dopo il battesimo, Gesù si fece molti amici e con loro girò tante città, facendo grandi cose e spiegando, come solo lui sapeva fare, le scritture. In tanti lo ascoltavano e lo cercavano perché compisse gesti di guarigione e di perdono. Gesù era sempre circondato da tantissima gente che non vedeva l'ora di stare con lui. Ha guarito persone malate da molto tempo, solo mettendo le mani sopra di loro, oppure facendosi toccare il mantello, o solo pregando Dio. Ha sfamato più di cinquemila persone; ha guarito anche quando, secondo la legge, non avrebbe dovuto farlo; ha perdonato ed ha voluto bene a persone che gli altri uomini nemmeno consideravano. Ha persino dato un ordine a venti impetuosi e acque e questi gli hanno obbedito. Ha fatto grandi cose e sempre volendo bene a tutti. Tanti lo amavano e lo seguivano, ma purtroppo c'era anche qualcuno a cui lui non piaceva.



■ GIOCO DELL'OCA DI LUCA

DURATA: 3 ore circa

MATERIALE:

31 caselle (circa 21 bianche e circa 9 colorate) di vario tipo (torna indietro, vai avanti, salta un turno, salta con un piede...e quelle colorate con le prove speciali), pedina (costruita dai ragazzi).

Prova 1: 1 canna costruita con legno e filo e una calamita legata nel filo, 10 pesciolini in cartoncino con incollata una rondellina di ferro, bacinella, 1 sacchettino con altri 10 pesciolini.

Prova 2: stoffe o capi di abbigliamento.

Prova 3: vari liquidi, una benda, bicchieri di plastica e un rotolo di carta assorbente.

Prova 4: piatti di plastica, benda

Prova 5: una benda

Prova 6: scatole di alimenti oppure alimenti disegnati in un foglietto di carta, ceste

Prova 7: strisce con scritte o disegnate le materie per costruire la medicina (per esempio erba medica, foglie di eucalipto, sale...), nastro per delimitare il campo di gioco

Si dividono i ragazzi in squadre/gruppetti a seconda del numero di ragazzi presenti all'attività. Si fa preparare alle squadre la propria pedina di gioco, mentre saranno disposte le 31 caselle (circa 21 bianche e circa 9 colorate) che compongono il gioco dell'oca gigante. Le caselle saranno di vario tipo (torna indietro, vai avanti, salta un turno, salta con un piede... e quelle colorate con le prove speciali scritte sotto). Poichè il desiderio è che tutte le squadre giochino a tutte le caselle "prove speciali" si possono prevedere 2 o più caselle ripetute con la stessa prova e si può prevedere che in una stessa casella giochi solo la squadra giunta lì o tutte le squadre contemporaneamente. Per questo motivo il numero delle caselle colorate o bianche, che l'educatore preparerà, può variare!

Prove speciali: sono le prove che i ragazzi devono superare per proseguire con il gioco e fanno riferimento a sei miracoli compiuti da Gesù. La prova è suddivisa in tre momenti: lettura o racconto del brano biblico, relativo gioco-prova, breve spiegazione del brano, il tutto non necessariamente in questo ordine.

Le prove vinte o perse permettono di avanzare o indietreggiare come specificato sotto.

1. La pesca miracolosa. Simone, Giacomo e Giovanni seguono Gesù (Lc 5, 1-11)



Gesù era un maestro molto famoso, tanto che folle di gente lo seguivano per ascoltarlo. Un giorno dovette perfino salire su una barca e parlare dalla barca in mezzo al lago, perché se no la folla gli stava troppo attaccata e non lo faceva parlare. Quando ebbe finito di parlare, disse al pescatore di quella barca, di prendere il largo e di gettare le reti per pescare. Il pescatore era un po' dubbioso, perché sapeva che non si pesca di giorno, ma di notte. E poi quella notte non aveva pescato niente! Ma siccome era stato Gesù a dirglielo, gettò le reti. Tirate su le reti, ebbe una sorpresa grandissima: erano piene, tanto da dover chiedere aiuto a pescatori di una barca vicina! Così riuscirono a riempire tutte e due le barche di pesci, fino a colmarle del tutto.

Gioco: "pesca più pesci possibili": la squadra che arriva in questa casella diventa un gruppo di pescatori che deve riuscire a pescare da una bacinella più pesci possibili, il tutto attraverso una canna con attaccata una calamita. Viene detto loro che se in un tempo prestabilito superano un certo numero di pesci pescati non indietreggiano, altrimenti tornano da dove sono partiti.

In realtà alla fine della pesca, prima del conteggio, viene loro consegnato un sacchettino dal nome "bonus Gesù" con dentro una decina di pesci e viene loro spiegato il motivo. I pescatori conoscono il loro mestiere e sanno che è la notte il tempo della pesca e non il giorno, ma ascoltano comunque la Parola di Gesù, perché si fidano. E' proprio grazie a Lui che i ragazzi-pescatori possono avanzare felicemente nella loro vita, se ci credono!)

Se ci sono solo due squadre giocano entrambe e il materiale sarà doppio.

2. La fede di un centurione (Lc 7,1-10)



Un giorno Gesù entrò in una città chiamata Cafarnao, e subito si vide arrivare incontro alcuni anziani, mandati da un centurione (una guardia romana), che gli chiesero di salvare il servo di questo romano, perché stava male. Il centurione voleva molto bene al servo, ed era buono con i giudei che abitavano quel luogo. Gesù quindi decise di andare con loro, quando gli vennero incontro altri servi del centurione con un suo messaggio, che diceva: <Signore non disturbarti! Io non sono degno che tu entri sotto il mio tetto, ma so che se dirai una parola il mio servo sarà guarito>. Gesù ammirò molto il romano, perché era umile e aveva tanta fede in lui, al contrario di tanti del suo popolo, che spesso non credevano che lui fosse il Figlio di Dio. Così guarì il servo del centurione.

Gioco: drammatizzazione: ad ogni squadra viene dato il testo da interpretare ed un minimo di abbigliamento fornito dall'educatore; viene lasciato del tempo per leggere seriamente il testo (preferibilmente con l'aiuto dell'educatore!) e successivamente i ragazzi dovranno mettere in scena il brano letto. L'educatore farà da giuria: se il brano è stato ben interpretato, quella squadra avanza.

Gesù realizza l'immagine di un Dio misericordioso, disponibile e buono verso tutti, che necessariamente ama i nemici, fa del bene senza interesse, perdona i disgraziati.

La fede consiste nel credere, come fa il centurione pagano (=nemico), alla potenza della parola di Gesù. Il miracolo si compie in assenza di Gesù, per la fede di un pagano nella potenza della sua parola, udita solo indirettamente tramite mediatori israeliti.

3. Gesù e la peccatrice (Lc 7, 36-50)



Gesù venne invitato a mangiare a casa di un fariseo (persona colta che osserva scrupolosamente le leggi scritte nella Torah, la legge ebraica) e andò. Quando fu a tavola, una donna che non aveva una buona reputazione in quella città, arrivò lì da lui, si inginocchiò e cominciò a baciargli i piedi e a bagnarli con le sue lacrime - perché sapeva che aveva commesso tanti peccati ed era triste - ad asciugarli con i capelli e a cospargerli con un olio profumato. (Dovete sapere, cari lettori, che era segno di ospitalità lavare i piedi e cospargerli con un olio profumato, ma il fariseo ancora non l'aveva fatto per Gesù). Il fariseo, visto che questa donna malfamata era entrata in casa sua e aveva disturbato il suo ospite, pensò che Gesù stesso avrebbe dovuto allontanarla, perché sapeva che tipo di persona era. Invece Gesù raccontò a Simone la storia di un uomo che ha tolto ai suoi debitori i debiti che avevano con lui, uno 50 e uno 500 denari. Con questa storia Gesù fece loro capire che il debitore a cui l'uomo ha tolto il debito più grande (500 denari), alla fine è quello che gli voleva più bene. Stessa cosa successe con Simone e la donna; Simone non ha nemmeno dato la bacinella a Gesù per lavarsi i piedi, la donna, invece, li ha lavati con le lacrime e profumati con olio. La donna peccatrice voleva più bene a Gesù, che non Simone. Gesù alla fine disse alla donna che tutte i peccati che aveva commesso, lui li perdonava, perché gli aveva voluto bene.

Gioco: prova dell'olio profumato: con l'utilizzo delle mani e dell'olfatto un ragazzo scelto dalla sua squadra (o, se sono in pochi, tutti i componenti della squadra) deve riconoscere l'olio profumato tra vari liquidi proposti (acqua, olio di semi, succo di limone, aceto, olio d'oliva).

Se vengono indovinati tutti i liquidi la squadra avanzerà di due caselle, se vengono indovinati almeno la metà+1 dei liquidi la squadra avanzerà di una casella, se viene indovinato un solo liquido la squadra resterà in quella casella, se non viene indovinato neanche un liquido tornerà nella sua ultima casella. Possono giocare più squadre contemporaneamente e il nome del liquido indovinato verrà detto all'orecchio dell'educatore.

E' l'amore che la peccatrice ha per Gesù che è sia effetto che causa insieme del perdono; la donna in quanto perdonata ama come risposta al perdono, e poichè ama è aperta ad accogliere il perdono che è la forma più grande dell'amore. Amore e perdono si alimentano a vicenda, in una circolarità continua. Si invitano i ragazzi a cercare la fede nei gesti della peccatrice (le sue lacrime che bagnano i piedi di Gesù, i capelli che asciugano, i baci, l'olio per profumare i piedi di Gesù).

4. Gesù calma la tempesta (Lc 8, 22-25)



Un altro giorno, Gesù e i suoi amici salirono su una barca per andare nell'altra riva di un grande lago. Gesù durante l'attraversata si addormentò. Mentre dormiva, una tempesta fortissima si abbatté sulla barca ed erano tutti in pericolo, perché imbarcavano acqua. Impauriti gli amici svegliarono Gesù e lui gridò al vento e alle acque del lago di calmarsi; con grande stupore di tutti, le acque e il vento si calmarono! Perfino loro obbediscono a Gesù.

Gioco: percorso d'acqua: ogni ragazzo della squadra deve percorrere un "tratto di mare" facendosi guidare dalla squadra, evitando dei piatti di acqua posizionati lungo il percorso.

Se il ragazzo avrà fiducia nei compagni di squadra e seguirà attentamente le loro istruzioni giungerà alla fine del percorso asciutto, proprio come i discepoli. La squadra avanzerà di una casella, altrimenti tornerà nella sua ultima casella. Possono giocare più squadre contemporaneamente.

Gesù dorme e si risveglia, passa dalla morte (sonno=morte) alla vita. I discepoli hanno paura e dubbio nella fede "perché non intervieni nel nostro andare a fondo?" sembrano dire. Gesù "sgrida" (=indica la sua vittoria sul male che avvolge e domina l'uomo). Gesù con il suo risveglio vince il male dei discepoli e placa l'angoscia e il senso di perdizione che riempie la barca (=simbolo della Chiesa), salva i discepoli, perché il cosmo gli obbedisce: il male e la morte non possono vincere Gesù, egli entra in esso solo per incontrare noi e salvarci).

5. Guarigione di una donna -l'emorroissa- (Lc 8, 43-48)



Un altro giorno, Gesù era circondato dalla folla che voleva vederlo ascoltarlo e toccarlo, come al solito. Ad un certo punto, sentì una persona toccargli una parte del mantello e chiese chi fosse stato. I suoi discepoli non lo sapevano, perché attorno a Gesù c'era tantissima gente, poteva essere chiunque! Invece una donna arrivò da lui impaurita e le disse che era stata lei a toccargli il mantello, perché da molti anni aveva una grave malattia e sperava che toccandogli anche solo il mantello, sarebbe guarita; infatti fu così, era guarita.

Gioco: "chi mi ha toccato?": un ragazzo a turno volta le spalle agli altri compagni (possono giocare tutte le squadre), i quali dovranno toccarlo fugacemente ognuno in una parte del corpo. Il ragazzo, voltandosi, dovrà cercare di indovinare chi lo ha toccato in una determinata parte (in alternativa un solo compagno lo tocca e lui dovrà indovinare chi è stato). Sarà molto difficile per il ragazzo indovinare. Se lo farà la squadra del ragazzo avanzerà di due caselle, altrimenti non indietreggia.

L'emorroissa è guarita dalla sua malattia mortale, riceve la salvezza attesa che nessun medico poteva darle, se non il suo Dio, il suo sposo, perché è malata d'amore. La fede consiste nel "toccare Gesù", come nel battesimo, in modo tale da essere uniti e immedesimati in lui che ha dormito nella morte e si è svegliato nella risurrezione.

(per un percorso più completo si può proporre ai ragazzi la lettura dell'intero brano con la risurrezione della figlia di Giairo (Lc 8, 40-56), si tratta di una guarigione per fede; si vedano anche la fede del centurione e la guarigione della donna nel giorno di sabato).

6. Gesù sfama una folla -moltiplicazione dei pani e dei pesci (Lc 9, 10-17)



Un giorno Gesù volle stare un po' da solo con i suoi amici, senza la folla attorno e andò in una città Betsaida. La gente venne a sapere che Gesù era lì e andò da lui per ascoltarlo, così Gesù si ritrovò a predicare in una zona deserta a tantissima gente. Parlò loro fino a sera e la gente cominciò ad avere fame. Gesù disse ai suoi discepoli di trovare da mangiare per tutta quella gente, ma loro trovarono solo 5 pani e 2 pesci, erano pochissimo per 5000 mila uomini con donne e bambini! Gesù allora prese i pani e i pesci, disse una preghiera di benedizione e fece consegnare ai discepoli pani e pesci a tutti gli uomini donne e bambini che c'erano. Tutti furono sfamati e avanzarono anche 12 ceste di cibo!

Gioco: distribuzione alimentare: un ragazzo della squadra a turno deve raccogliere un alimento per volta (pane, pesce, acqua, coscia di pollo, riso, verdura...) da una cesta e portarlo a ciascun ragazzo delle squadre avversarie, il tutto in un tempo prestabilito dall'educatore. Se ogni

componete delle squadre avversarie avrà ottenuto almeno un alimento la squadra stessa, che sarà stata quindi molto generosa, potrà avanzare di una casella.

Nel caso di due sole squadre le ceste con gli alimenti saranno 2 ed entrambe le squadre porteranno contemporaneamente i cibi nella cesta opposta. Alla fine chi avrà meno alimenti sarà stato più generoso e vincerà.

E' sufficiente la fede di poche persone o addirittura di una sola persona, che con generosità dona agli altri tutto ciò che ha (5 pani e 2 pesci) perchè Gesù compia il suo gesto di salvezza. Solo il dono è possibilità di vita, non l'economia del comprare e vendere. Il pane viene distribuito direttamente dai discepoli. Viene dato a tutti, ma solo nei discepoli scatta la reazione che è la fede in Gesù. Anche in questo brano i discepoli di Gesù, dopo il dono del pane riconoscono Gesù; il brano allude alla celebrazione eucaristica.

7. Guarigione di un'ammalata in giorno di sabato (Lc 13, 10-17)



Un sabato Gesù insegnava in una sinagoga e con lui c'erano anche dei sacerdoti e una donna malata, tutta curva, da ben diciott'anni. Dovete sapere che, per quei sacerdoti, era proibito fare qualsiasi lavoro il giorno di sabato, perché è un giorno di festa, da dedicare al riposo e alla preghiera. Gesù invece, guarì la donna inferma. I sacerdoti rimasero seccati dalla guarigione che Gesù ha compiuto e cominciarono ad ammonire la folla perché non venisse a farsi guarire di sabato. Gesù arrabbiato a sua volta, rispose che quella donna, seppur di sabato, aveva tutti i diritti di essere guarita. La folla che lo ascoltava era meravigliata e esultava, i sacerdoti invece si vergognarono per come si erano comportati.

Gioco: "recuperiamo le medicine e sleghiamo l'inferma": gioca la squadra giunta in quella casella e un'altra a sua scelta (oppure tutte le squadre divise tra favorevoli e contrari al lavoro in giorno di sabato, giorno di festa dedicato al riposo e alla preghiera). Dato che la farmacia è chiusa il giorno di festa, i ragazzi della squadra hanno il compito di costruire la medicina per la donna inferma recuperando gli ingredienti principali: per questo devono oltrepassare la metà del campo dove sono posizionati gli avversari *capi della sinagoga* che detengono le medicine nella loro prigione e che tenteranno di ostacolare tale racconta. Il gioco assomiglia a palla prigioniera; le differenze sono che la squadra che deve recuperare gli ingredienti per la medicina se viene presa non va in prigione, ma si blocca per 20 secondi, e che può contemporaneamente correre verso la prigione avversaria e prendere le medicine senza farsi toccare dagli avversari.

La donna inferma, curva su se stessa, rappresenta l'uomo chiuso in sé, accartocciato verso le cose della terra e impedito a sollevare lo sguardo, a guardare verso l'alto, fino a Dio. Questa donna, a differenza dell'emorroissa, non cerca di toccare Gesù, è invece cercata e toccata da lui. Questa è l'iniziativa paziente di chi è venuto a cercare l'uomo, a slegarlo dalla sua infermità e raddrizzarsi, purché accolga l'annuncio con fede.



■ FEDE E FIDUCIA



"Chi crede nella Parola di Dio sa che il mondo non solo è stato creato da Dio ma viene ogni momento mantenuto in vita da Lui. Quando il Vangelo ci parla dei miracoli di Gesù pensiamo a quanto sono più grandi le opere di Dio nella natura: il grano che cresce ogni giorno non dà soltanto da mangiare a cinquemila uomini ma a miliardi, per secoli e secoli. Fissando le leggi che regolano il tempo e le stagioni, il sole e la pioggia, Dio fa molto più che calmare una tempesta sul lago... solo che...a questi miracoli abbiamo fatto l'abitudine e le cose consuete ci

sembrano meno importanti...è per questo che di tanto in tanto Gesù ha fatto qualche miracolo inconsueto, per ridestare la nostra attenzione verso l'opera quotidiana di Dio Padre" (S.Agostino)

DURATA: 90 minuti circa

MATERIALE:

Domande per la riflessione, strisce di carta colorata, pennarelli.

Primo momento - Viene consegnato ai ragazzi un breve elenco di domande a cui essi devono rispondere individualmente. L'educatore introduce l'attività collegandosi all'attività precedente, riprendendo brevemente i gesti di Gesù, confrontando la nostra fede con la fede dimostrata dai discepoli, nelle parole del centurione, attraverso i gesti della peccatrice o la fede che sa cogliere il significato del sonno di Gesù...

Esempi di domande (da modificare a seconda dell'età dei ragazzi!):

1. Quanta fiducia hai in Gesù?
2. E nelle persone che sono attorno a noi?
3. Crediamo che se abbiamo dei problemi Gesù ce li possa risolvere o ci arrabbiamo se qualcosa non va come vogliamo?
4. Prova a guardarti attorno (osservazione del paesaggio) e nella tua vita, vedi dei miracoli fatti da Dio?
5. Pensi che Gesù possa fare dei miracoli anche per mezzo tuo?

Secondo momento - Vengono consegnate ai ragazzi delle strisce di carta colorata. Su ciascuna striscia i ragazzi scrivono:

- 1) il nome delle persone delle quali si fidano (uno per strisciolina)
- 2) il motivo di questa fiducia

(es.: Lucia – mi ha difeso quando un'altra amica mi prendeva in giro).

Chiudono l'anello e lo uniscono agli altri anelli che eventualmente hanno formato.

Terzo momento - A questo punto i ragazzi si accorgono che ognuno ha delle persone delle quali si fida, ma la catena formata da ogni singolo non è sufficiente per sostenerci nei momenti in cui ci sentiamo soli; per la felicità piena c'è bisogno di un anello mancante che unisce tutti: Gesù.

I ragazzi allora useranno "*l'anello Gesù*" per unire le varie catene, perchè più riusciamo a fidarci delle persone che ci sono accanto e più relazioni costruiamo e più felici viviamo e Gesù è proprio l'anello

Subito a seguire viene letto ai ragazzi il breve brano della "scelta dei dodici apostoli (Lc 6,12-16); viene brevemente spiegato loro che Gesù ha scelto, oltre a quei 12, anche ognuno di loro(noi), perchè si fida di loro, così a ciascun ragazzo viene data una strisciolina dove trovano già scritto il proprio nome da attaccare accanto alle striscioline delle persone "fidate" che ciascuno ha in precedenza scelto. Se nessuno si dovesse fidare di noi, c'è Gesù che si fiderà sempre!

PROPOSTA 3:

Gli eventi della salvezza: la Pasqua di Gesù e la sua Resurrezione (Lc 22,1-24,53)



Per tre anni Gesù andò per i paesi della Palestina dando conforto e guarigione, dimostrando a tutti il grande amore di Dio. Gesù sapeva che la sua morte era vicina e salì a Gerusalemme per celebrare la tradizionale cena pasquale degli ebrei insieme agli Apostoli.

Verso la fine della cena, mentre essi mangiavano, Gesù...

"...preso un pane, rese grazie, lo spezzò e lo diede loro, dicendo:

- Questo è il mio corpo, che è dato per voi. Fate questo in memoria di me. Allo stesso modo, prese il calice dicendo: -

Questo calice è la nuova ed eterna Alleanza nel mio sangue che viene versato per voi (Lc 22,19-20)". Gesù, tradito dall'apostolo Giuda, venne arrestato e condannato a morte con l'accusa di essere un bestemmiatore, perchè si era dichiarato Figlio di Dio. Fu crocifisso sulla collina chiamata Calvario e morì pregando il Padre così: *"Padre, perdona loro perchè non sanno quello che fanno" (Lc 23,34)".* La sera del venerdì, il corpo di Gesù fu avvolto in un lenzuolo e fu deposto nella tomba. Il primo giorno dopo il sabato, le donne si recarono al sepolcro per ungerlo di profumi il corpo di Gesù nella tomba in cui era stato deposto.

"Trovarono la pietra rotolata via dal sepolcro; ma, entrate, non trovarono il corpo del Signore Gesù. Mentre erano ancora incerte, ecco due uomini apparire vicino a loro in vesti sfolgoranti (...) Essi dissero: *- Perchè cercate tra i morti colui che è vivo? Non è qui, è resuscitato. Lc 24, 2-6".*



Gesù era nei guai, tutte le cose belle che aveva fatto, spesso erano anche contro la legge dei sacerdoti e loro erano invidiosi di lui, del suo successo, del modo che aveva di amare sempre tutti. Perciò lo fecero arrestare. Andarono a prenderlo in un orto, pieno di ulivi, in cui Gesù era andato a pregare insieme ai suoi discepoli; Gesù sapeva che lo stavano per catturare ed era andato a pregare Dio perché gli desse la forza da affrontare ciò che stava per succedere. Arrivarono in molti con spade e bastoni e lo portarono dal sommo sacerdote, cioè il capo dei sacerdoti della zona, perché lo interrogasse. Il sommo sacerdote volle riunire un consiglio formato dagli anziani del popolo, dai sacerdoti e dagli scribi, per interrogare Gesù. Intanto Gesù durante la notte venne picchiato e deriso. Davanti al consiglio, Gesù disse di essere Cristo, Figlio di Dio, ma non gli credettero, anzi, pensavano che bestemmiasse, così lo portarono da Pilato con l'accusa di mettere in agitazione il popolo, impedirgli di pagare le tasse a Cesare e di affermare di essere il re dei giudei. Nemmeno Pilato seppe cosa fare di lui. Così lo mandò da Erode (era il governatore della Galilea, regione dove è nato Gesù). Erode era curioso di vederlo, ma Gesù non disse niente davanti a lui, così lo rimandò a Pilato. Infine, Pilato decise di lasciare libero Gesù, ma i capi dei sacerdoti e le autorità, insistettero perché lo uccidesse. E così fu. A Gesù venne fatta portare una pesante croce sulle spalle, fino al luogo della crocifissione, dove venne inchiodato alla croce in mezzo a due ladroni, uno dei quali lo riconobbe come Figlio di Dio. La morte di Gesù avvenne verso le tre del pomeriggio, quando già da tre ore c'era buio su tutta la terra per un'eclissi di sole. Giuseppe che veniva da Arimatea era membro del sinedrio, ma non era d'accordo sulla decisione di uccidere Gesù, così almeno riuscì a prendere il corpo di Gesù e depositarlo in fasce dentro un sepolcro.

Tre giorni dopo le donne che seguirono Gesù fin sotto la croce, vollero andare a cospargere il suo corpo di oli, come era d'usanza. Arrivarono alla tomba e videro la grande pietra che chiudeva il

Dizionario Biblico dei Bambini

PASQUA = "passaggio". In questo caso si intende il passaggio di Gesù dalla morte alla vita.

sepulcro spostata e dentro la stanza vuota! Si chiesero cosa stesse succedendo, fino a che due uomini con vesti scintillanti dissero loro che Gesù non era morto, ma vivo! Le donne felicissime tornarono subito dai discepoli e dissero quello che avevano visto e sentito. I discepoli non credevano loro, così Pietro corse al sepolcro e vide che le donne avevano detto la verità. Gesù era risorto.

■ LA RESURREZIONE DI GESÙ

Come attività privilegiamo la Resurrezione.

Gesù risorto appare alle donne che lo cercano nel sepolcro e agli Apostoli riuniti nel Cenacolo, portando la pace e la gioia della Resurrezione. Gesù è, per i cristiani, l'agnello di Dio che, con la sua morte e resurrezione, libera gli uomini dalla prigionia del peccato e della morte. I cristiani ogni domenica, durante la Messa, fanno memoria di Gesù risorto.

DURATA: 1 ora circa

MATERIALE:

Tavola 2, colori, forbice, colla.



Per parlare della Resurrezione ai più piccoli, proponiamo un lavoretto simpatico che può essere utilizzato anche come gioco. Nella *Tavola 2* è rappresentato il sepolcro di Gesù da colorare. Seguendo le istruzioni, i bambini, aiutati dall'educatore, potranno incollare Gesù dietro alla pietra che chiude il sepolcro, giocando poi a far risorgere Gesù.

DURATA: 3 ore circa

MATERIALE:

Mattoncini in carta (*Tavola 3*), colla, forbici, colori.



Costruiamo il sepolcro di Gesù. Ai ragazzi vengono assegnati die mattoncini da da decorare e costruire (un'idea può essere quella di assegnarli a seguito di un gioco a premi o di una sfida...). Ricevuti i propri mattoncini, i ragazzi dovranno abbellirli con frasi e parole che riguardano il brano evangelico letto o semplicemente dipingendoli. Una volta costruiti i singoli mattoncini, si provvederà all'assemblamento in modo da costruire la pietra che chiude il sepolcro di Gesù.

Una volta costruita la pietra, si propone ai ragazzi una *staffetta* per ricordare la corsa delle donne che annunciano il sepolcro vuoto. Imitando il gioco del telefono senza fili, i ragazzi formano una fila davanti al sepolcro; un educatore dà inizio al gioco sussurrando al primo ragazzo una frase del Vangelo che riguarda la Resurrezione, la quale dovrà essere sussurrata di orecchio in orecchio fino a raggiungere in modo corretto l'ultimo della fila che così verrà a conoscenza della bella notizia!

PROPOSTA 4:

Le Beatitudini (Lc 6, 20- 23) e l'amore verso i nemici (Lc 6, 27-38)



Focalizziamo l'attenzione su alcuni insegnamenti fondamentali che Gesù ci ha dato: come vivere da Beati e come riuscire ad amare anche chi non ci sta poi così simpatico, che nel Vangelo di Luca sono brani immediatamente consecutivi.

Dizionario Biblico dei Bambini

BEATI = felici perchè vivono secondo l'insegnamento di Gesù.



Così termina o inizia l'incredibile vita di Gesù, raccontata in poche semplici parole, ma ancora non conclusa. Vi dico così perché nei miei svariati viaggi ho conosciuto e visto molte persone e queste mi hanno fatto ricordare fatti e insegnamenti importanti di Gesù.

Una volta ad esempio ho visto un ragazzo, in una terra straniera dove nessuno conosceva Gesù, che si professava cristiano, raccontava quello che aveva fatto Gesù, voleva bene a tutti anche a chi lo escludeva dalla vita del villaggio. Una volta mi raccontò perfino che cercarono di picchiarlo, ma lui non rispose, anzi li perdonò. E mi venne in mente quando Gesù parlò ai suoi discepoli e disse che chi era povero, affamato o triste, o escluso e messo al bando, o insultato, a causa del Figlio dell'uomo (si riferiva a se stesso), avrebbe avuto una ricompensa grande nel regno dei cieli, e doveva vivere felice, beato, per questa certezza.

In quel discorso Gesù disse anche di voler bene ai nemici, di benedire chi ci maledice, di pregare per chi ci tratta male. Disse di dare a chiunque ti chiede e di fare agli altri quello che volete che gli uomini facciano a voi. La persona che segue Gesù si differenzia da chi non lo conosce perché fa queste cose. Anche un peccatore ama chi gli vuole bene e dà a chi gli ritorna, invece i discepoli di Gesù devono amare i loro nemici, fare del bene e prestare senza sperare niente in cambio.

■ 3 STORIE PER 3 BEATITUDINI

DURATA: 3 ore circa

1) "BEATI VOI POVERI, PERCHÈ VOSTRO È IL REGNO DI DIO"

La storia.

Ciao, io sono Kharime e abito in Mozambico. Ho 10 anni e vivo con mamma e 5 fratelli, di cui uno più grande. Il papà è morto quando ero piccolo per una brutta malattia perchè non siamo riusciti a prendere le medicine. Mio fratell Hazim che ha 12 anni va a lavorare e quando posso vado anch'io con lui, perchè non abbiamo soldi e chi riesce a lavorare è meglio se lo fa. Scarichiamo sacchi di merce dai camion nella città.

Noi 7 viviamo in un villaggio lontano dalla città, ci mettiamo quasi due ore per arrivarci, però siamo comunque fortunati perchè abbiamo un pozzo nella piazza del villaggio. Nel villaggio dove abitavo prima dovevamo fare 4 chilometri per prendere l'acqua; adesso, quando il pozzo è pieno, basta andare in piazza. Andiamo a prendere l'acqua io e mia sorella di 8 anni, ma adesso non può più venire con me, perchè ha un grosso raffreddore con la tosse, ma non riusciamo a comprare le medicine che costano troppo, così fa quello che può a casa.

Di solito mangiamo il riso, ce ne viene un bel piatto pieno ogni due giorni; se siamo fortunati che lavoriamo

di più, anche mezzo piatto a testa. Ma nelle occasioni speciali, nelle feste, c'è anche il pollo. Io adoro il pollo! E quando ho una coscia tutta per me sono contento.

Siamo poveri io e la mia famiglia, io ho lo stesso vestito da Natale, ma ci vogliamo bene e ci aiutiamo. Però mi piacerebbe tanto provare una volta una di quelle belle scarpe per correre che vedo in città! Voi con cosa giocate? Io corro a prendermi con gli altri bambini del villaggio, tiriamo sassolini nelle buche per terra, ci arrampichiamo... Una volta ho rischiato di farmi mordere da un serpente, per fortuna mi sono accorto!

E' la prima volta che scrivo a qualcuno e sono felicissimo! Finalmente è arrivata la carta nella mia scuola, la aspettavamo da tanto tempo! Io vado a scuola due volte a settimana. Abbiamo fatto festa quando è arrivata la carta, di solito scriviamo con gessi, o carbone, o per terra con i legnetti. Giocare, scrivere, andare a scuola, lavorare, sono tutte cose che mi piacciono, perchè così non penso che ho fame e la pancia vuota!

Ora è meglio se finisco, perchè ho finito tutto il foglio. Vi saluto e spero di ricevere vostre lettere! Sapete? Sono l'unico in famiglia che sa scrivere; mio fratello grande sa leggere poco poco, io invece so leggere bene, mi piace! Ciao !!!

Kharime

MATERIALE:

Storia da raccontare, grande foglio di carta da pacchi, gessetti, tempere o altri colori.



Per i più piccoli suggeriamo di raccontare la storia, debitamente adattata per renderla maggiormente comprensibile. Ancora più bello sarebbe riuscire a raccontarla loro mentre la dipingiamo sul foglio, aggiungendo man mano gli elementi nuovi della storia. I bambini possono essere coinvolti attivamente anche nel disegnare i personaggi, i luoghi, gli oggetti.

Una volta raccontata la storia, si può giocare con loro a "fare la spesa" per Kharime, scegliendo con loro cosa acquistare in base alle sue necessità.

MATERIALE:

Storia da leggere o raccontare, 2 pali, corda, scatolina per contenere l'oggetto, penna, carta.



Dopo aver ascoltato la storia, i ragazzi individuano gli oggetti che utilizzano quotidianamente o nell'arco di una settimana e creano tanti foglietti in base a quanti oggetti usano (per es.: consumano acqua, usano dei giochi, mangiano del cibo...faranno tre foglietti con scritto acqua, giochi, cibo). Individuati questi oggetti, costruiscono tutti insieme una carrucola con un cestino nel quale metteranno i loro foglietti con gli oggetti che vogliono regalare a Kharime per aiutarlo a condurre una vita più confortevole. Li faranno arrivare in Mozambico giocando a far scorrere la carrucola.

2) **"BEATI VOI CHE ORA AVETE FAME, PERCHÈ SARETE SAZIATI"**



La fame a cui si fa riferimento nelle Beatitudini è una fame di giustizia, quella giustizia che solo Dio può operare.

La storia.

Ai ragazzi viene raccontato un fatto, o meglio la conclusione di un fatto accaduto:

tornata a casa dopo aver fatto la spesa, la mamma di Mattia rimane sconcertata nel vedere il regalo che la nonna le aveva fatto per il suo matrimonio rotto! Non ci pensa un attimo e accusa il figlio Mattia.

In realtà CHI è stato? E qual'è l'oggetto che è stato rotto?

Soluzione: è stato il gatto a rompere il vaso, perchè voleva mangiare il nuovo canarino di Serena, sorella di Mattia, regalato per il compleanno, canarino che era scappato dalla gabbia e volato sopra il vaso.

MATERIALE:

Storia da raccontare, grande foglio, colori, carta colorata o crespata, forbici, colle.



Utilizzando lo stesso metodo indicato per la Beatitudine precedente, raccontiamo ai bambini la storia completa di Mattia, facendo in modo che si concluda con la presa di coscienza della mamma sulla realtà dei fatti e con il perdono reciproco per mettere in risalto il senso di giustizia.

Letta la storia, possiamo dire ai ragazzi che Mattia è andato a comperare un vaso nuovo da regalare alla mamma, ma non ha ancora comperato dei fiori. Insieme ai bambini costruiamo dei fiori con la carta o prevediamo una piccola uscita per raccogliere dei mazzi di fiori da incollare in un vaso disegnato.

MATERIALE:

Storia da leggere o raccontare, indizi, penna, carta.



Gli investigatori della verità. Gioco a coppie: ad ogni ragazzo vengono dati due indizi. Ciascun ragazzo può andare a chiedere agli altri gli indizi che possiedono attraverso la semplice conta del "bim bum bam" (pari e dispari...); chi vince ottiene la possibilità di sapere dall'altro uno dei suoi due indizi. I ragazzi continueranno così finché non saranno venuti a conoscenza di tutti gli indizi e finché capiranno come si sono svolti realmente i fatti.

N.B. Per rendere il gioco più complesso e interessante, gli indizi possono essere realmente pertinenti alla storia o inutili rispetto alla sua comprensione.

Esempio di indizi: non è una persona, vive in casa, era giovedì, il canarino è ancora vivo...

3) "BEATI VOI QUANDO GLI UOMINI VI ODIERANNO..."

La storia (attualizzazione della vera storia di Domenico Savio).

Domenico è un bambino di 10 anni, un po' piccolino di statura, ma molto allegro e vivace. Adora leggere e cantare e come tutti i bambini di 10 anni va a scuola....e ci va tutti i giorni! Si impegna quasi sempre a fare bene tutti i compiti per casa, ma in alcuni pomeriggi non ne vuole proprio sapere! Vorrebbe solo stare in giardino a giocare o davanti al caminetto a leggere un bel libro...meglio se insieme a qualche suo amico! E sì, Domenico di amici ne ha davvero tanti, perché è un bambino davvero buono e simpatico! La maggior parte sono compagni di classe con i quali Domenico va a scuola tutte le mattine.

Dovete sapere che la scuola di Domenico è piuttosto lontana da casa sua e per arrivarci deve prendere la sua bella bicicletta rossa e pedalare per più di venti minuti. E quando viene l'inverno e fa freddo, la strada per la scuola non è più tanto piacevole! È buia e fredda, spesso bagnata dalla pioggia o bianca per la neve.

Ma a Domenico piaceva molto andare a scuola e percorrere tutta quella strada non gli pesava poi così tanto! Un lunedì mattina, Domenico arrivò a scuola puntuale come sempre, si sedette nel suo banco e cominciò a sistemare il quaderno e l'astuccio. Nel frattempo Marco e Filippo, due compagni un po' dispettosi, stavano organizzando uno scherzo al maestro di religione, un uomo alto, con i capelli grigi e la voce grossa. Si misero a sbriciolare sulla sedia della cattedra tutti i gessetti bianchi della lavagna: sembrava

quasi stesse nevicando in classe! Il maestro arrivò poco dopo, salutò tutti gli alunni e, senza accorgersi, si sedette sulla sedia piena di polvere di gesso, sporcandosi tutto il vestito. Appena si accorse dello scherzo, si arrabbiò molto con i bambini e volle subito sapere chi di loro fosse stato ad organizzarlo. Nessuno aveva il coraggio di rispondere per paura di prendere una bella nota sul diario e così Marco si alzò in piedi e disse al maestro "è stato Domenico!". Il maestro rimase stupito perché Domenico si era sempre comportato bene a scuola, ma poiché nessuno dei compagni lo difendeva, sgridò Domenico e lo mise in punizione per tutta la mattinata.

MATERIALE:

Storia da leggere o raccontare, indizi, penna, carta.



Completa la storia. I ragazzi vengono divisi a coppie o a gruppetti e devono scrivere il finale della storia in base a come si comporterebbero loro, inserendo però obbligatoriamente una parola consegnatagli dall'educatore (per esempio PERDONO). Verrà usata in positivo o in negativo? Leggiamo i finali!

VERO FINALE DELLA STORIA DI DOMENICO

All'uscita di scuola, Andrea, che era molto amico di Domenico, andò dal maestro e gli raccontò che Domenico non aveva fatto nulla, ma che la colpa era in realtà di Marco e Filippo. Il maestro fu molto dispiaciuto di aver punito Domenico ingiustamente e lo mandò a chiamare per scusarsi con lui. Quando Domenico arrivò in classe, gli chiese: "Perché non mi hai detto la verità? Potevi dirmi che non eri stato tu ed io ti avrei creduto!". Allora Domenico rispose al maestro: "Marco e Filippo hanno già preso molte note durante l'anno e con loro ti saresti arrabbiato molto più di come ti sei arrabbiato con me. Perdonali per quello che hanno fatto, in fondo è stato solo uno scherzo sciocco". E il maestro perdonò i due ragazzi.

■ COME AMI I TUOI NEMICI?

DURATA: 1 ora circa

MATERIALE:

Domande per il test, percorso da seguire, frasi del Vangelo.



Test vivente sull'amore dei nemici. I ragazzi affrontano un percorso delimitato da uno spago ed in ogni tappa viene fatta loro una domanda in base alla quale avranno due possibili risposte tra cui scegliere, A o B. In base alla risposta, i ragazzi seguiranno il percorso stabilito dal test fino a raggiungere l'ultima domanda. In base alla maggioranza di risposte A o B, verrà consegnato loro il biglietto con la soluzione corrispondente. Alla fine verrà data loro come "soluzione" anche una frase del Vangelo (Lc 6,27-36).

Chi ha maggioranza di A : *"Amate i vostri nemici, fate del bene e prestate senza sperarne nulla in cambio, e la vostra ricompensa sarà grande!"* Ti stai impegnando a voler bene a tutti, anche a quelli che ti stanno meno simpatici. Non è sempre facile, ma l'esempio di Gesù può guidare i tuoi comportamenti e le tue azioni.

Chi ha maggioranza di B : " *Se amate quelli che vi amano, che merito ne avrete?* " Spesso è molto difficile voler bene e perdonare qualcuno che ci ha fatto un torto, ma Gesù ci insegna che il merito più grande e bello è proprio quello di riuscire a voler bene anche a chi ci sta meno simpatico. Quando qualcuno ti farà qualche torto, ricordati dell'insegnamento di Gesù!

PROPOSTA 5:

Il pane e la spada (Lc 22, 14-38)



Il Vangelo di Luca in particolar modo, mette in evidenza il come la giustizia di Dio (e i comportamenti di Gesù stesso) prediliga i poveri e i piccoli. L'esempio concreto più grande di questa filosofia possiamo ritrovarlo prima nel gesto compiuto da Gesù di lavare i piedi ai suoi discepoli durante l'Ultima Cena e poi con l'istituzione dell'Eucarestia come segno del suo sacrificio per noi.



Entrato in una città un giorno, vidi un gruppo di persone riunirsi di nascosto, per pregare Dio come Gesù aveva insegnato, spezzare il pane e mangiare insieme. La cosa che più mi ha colpito è che quello che sembrava il capo, in realtà si mise a servire tutti, dando il pane e riempiendo calici di vino. Pensavo a quella volta in cui Gesù mangiò la pasqua con i suoi discepoli e durante la cena, disse che era contento di mangiare con loro un'ultima volta. Poi spezzò del pane, lo consegnò ad ognuno di loro e disse: <questo è il mio corpo, che è dato per voi; fate questo in memoria di me>.

Finito di mangiare versò un calice di vino e disse: <questo calice è un nuovo patto nel mio sangue, che è versato per voi>. Con queste parole Gesù li avvisò che doveva morire e che sarebbe morto per loro; loro avrebbero potuto ricordarlo in futuro spezzando il pane e bevendo il vino.

Nacque poi una discussione tra i discepoli, su chi di loro era il più grande e Gesù spiegò che chi era il più grande fra loro avrebbe dovuto servire gli altri e comportarsi come il più piccolo, come faceva lui con loro. Gesù era sicuramente l'uomo più importante, eppure non si fece servire, ma servì lui tutti gli altri.

Dizionario Biblico dei Bambini

EUCARESTIA= "ringraziamento". I primi cristiani cominciarono a usare questo termine dal II secolo per indicare il ricordo dell'Ultima Cena, prima di usare le espressioni "cena del Signore" e "Frazione del pane". Il pane e il vino non li prendiamo come un pane e una bevanda comuni, ma come carne e sangue di Gesù. Oggi abitualmente l'Eucarestia è chiamata anche Messa.

AMEN= ha il significato "sì, ci credo", "questo è certo".

DURATA: secondo l'organizzazione e la necessità.

MATERIALE:

Domande per il test, percorso da seguire, frasi del Vangelo.



■ CHI E' IL PIU' GRANDE? (Lc 22, 25-27)

L'attività è stata svolta in camminata. Può essere comunque adattata alla situazione particolare dell'attività settimanale.

Alla partenza vengono consegnate ai ragazzi più grandi delle bottiglie di acqua e dei bicchieri da portare durante la camminata. Quando qualcuno avrà sete, l'acqua verrà servita dai ragazzi stessi. A pranzo ci sarà il "servizio" dei panini e della frutta da parte dei più piccoli, nel senso che saranno loro a rendersi disponibili nel servire tutti gli altri, così anche chi ha prima ricevuto, ora dà.



■ EUCARESTIA-ULTIMA CENA (Lc 22, 14-20)

Letture del Vangelo e riflessione su quanto letto.

I ragazzi dipingono un quadro con un tema dato: "Immagina e rappresenta l'Ultima Cena di Gesù come se si svolgesse in un bosco (o comunque in un ambiente diverso da quello descritto nel testo biblico)". I ragazzi possono utilizzare una o più tecniche pittoriche, scelte liberamente o suggerite dagli educatori.

P.S. Per i più piccoli o per un gruppo 6/8 può essere proposta l'attività della **Tavola 4**. I bambini devono colorare e ritagliare le immagini e incollare sulla tavola solo quelle adatte al contesto.

PROPOSTA 6:

Epilogo



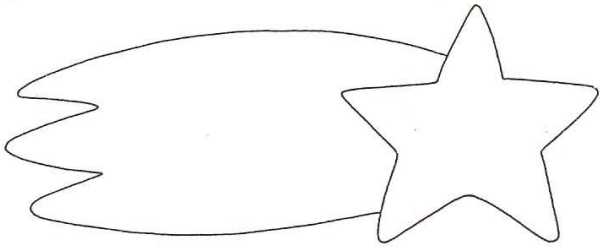
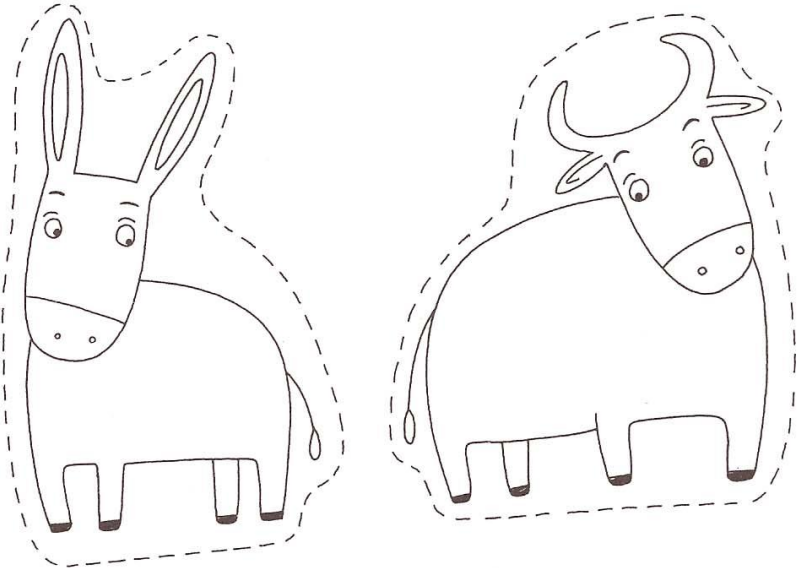
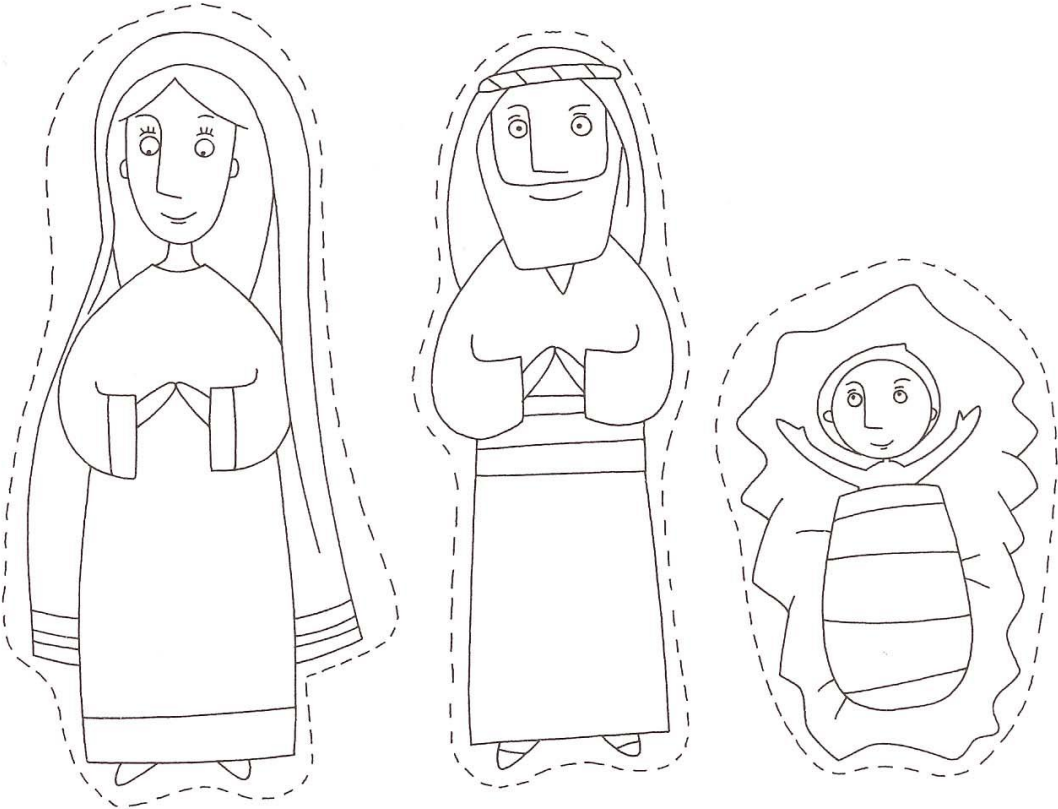
Il viaggio di Luca è finito. Insieme ai ragazzi faremo l'Epilogo che, per l'educatore, fungerà da verifica. Ripercorriamo quindi i passi del Vangelo letti durante la settimana, comprendendo anche quali sono gli aspetti che più hanno colpito i ragazzi. La modalità di verifica è libera, a seconda dell'età dei ragazzi e della creatività dell'educatore.

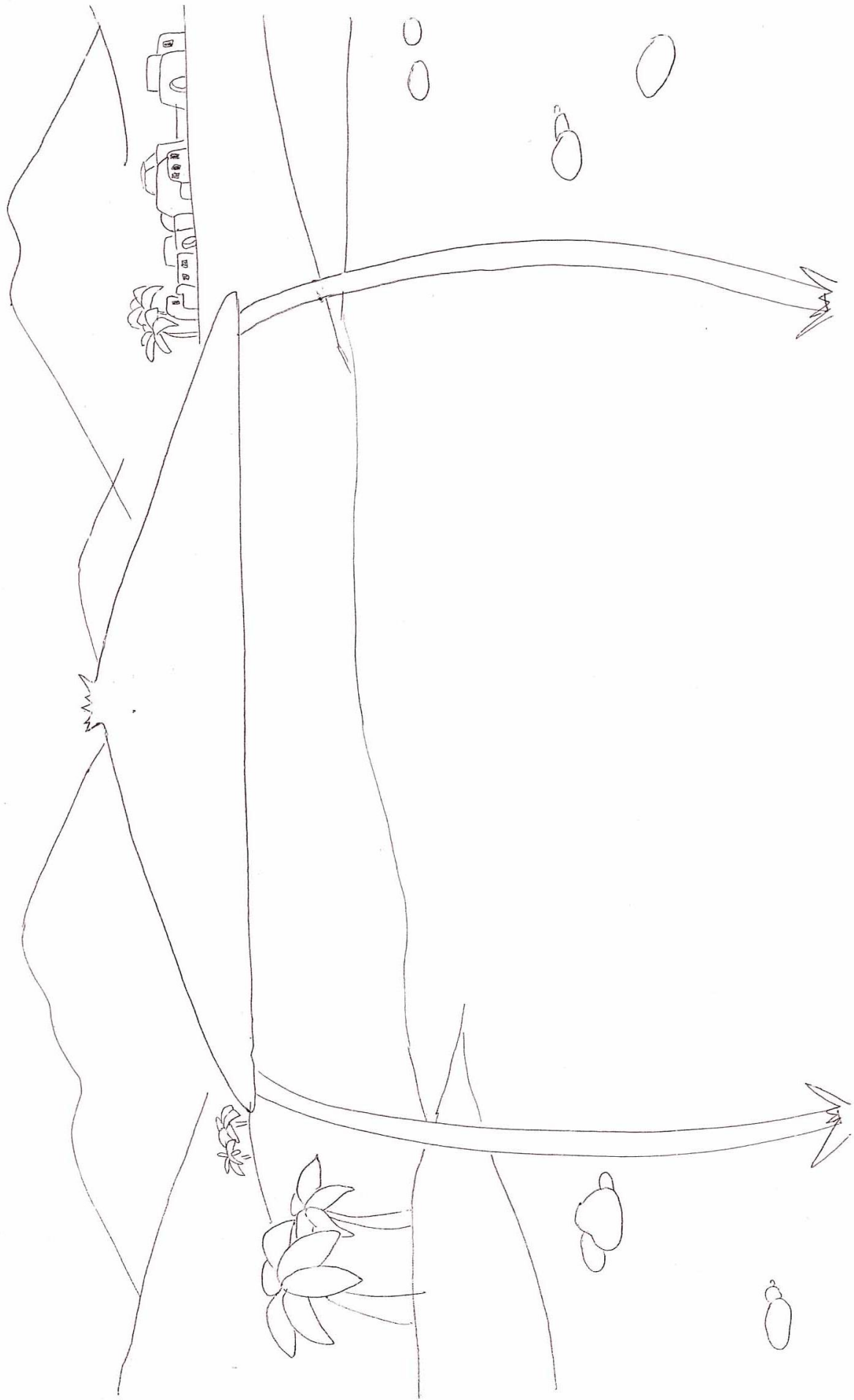


Sapete cari lettori, io ho voluto raccontarvi un po' della storia di Gesù, Figlio di Dio, nato, vissuto, morto e risorto per noi; perché in tanti possano conoscerlo e credere nella buona notizia che ha portato (=che siamo al mondo per essere felici, come lui ci vuole, e che dopo questa parte di vita terrena la nostra vita continuerà per sempre accanto a lui e a tutte le persone che amiamo). Vedete, spero che questo mio semplice resoconto possa viaggiare attraverso i secoli e le terre, in modo che molte generazioni possano leggerlo. Voi lettori del vostro tempo, che ne pensate di questo libro? Pensate sia valsa la pena leggerlo? Riuscite a percepire la grandezza delle cose che vi sono scritte? Pensate che Gesù sia il Figlio di Dio e vi sentite pronti a seguire i suoi insegnamenti? Se siete riusciti in tutte queste cose, allora il mio compito, con l'aiuto dello Spirito, è concluso. Spero che la gioia del Cristo risorto sia sempre in voi.


Il vostro scrittore di fiducia, Luca


TAVOLA I





È PASQUA: GESÙ RISORGE

 Incolla solo le alette della pietra (che troverai a pag. 63) davanti all'entrata della tomba.

 Ritaglia Gesù, infilalo dietro alla pietra e fallo risorgere.

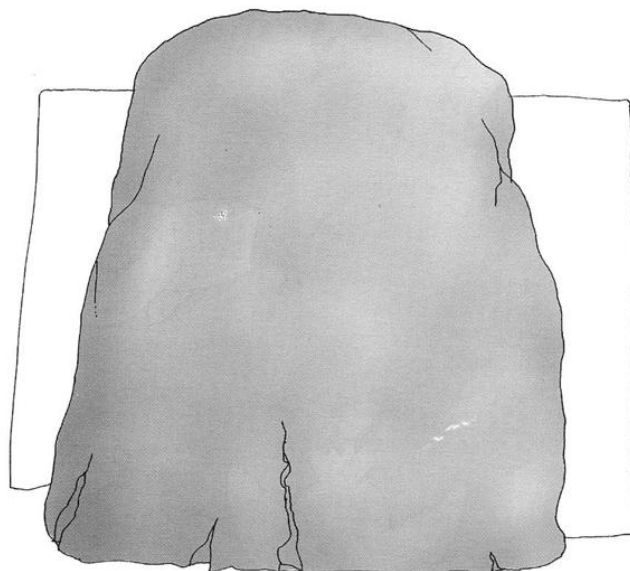
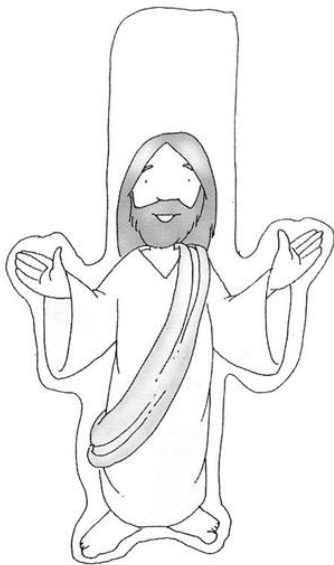
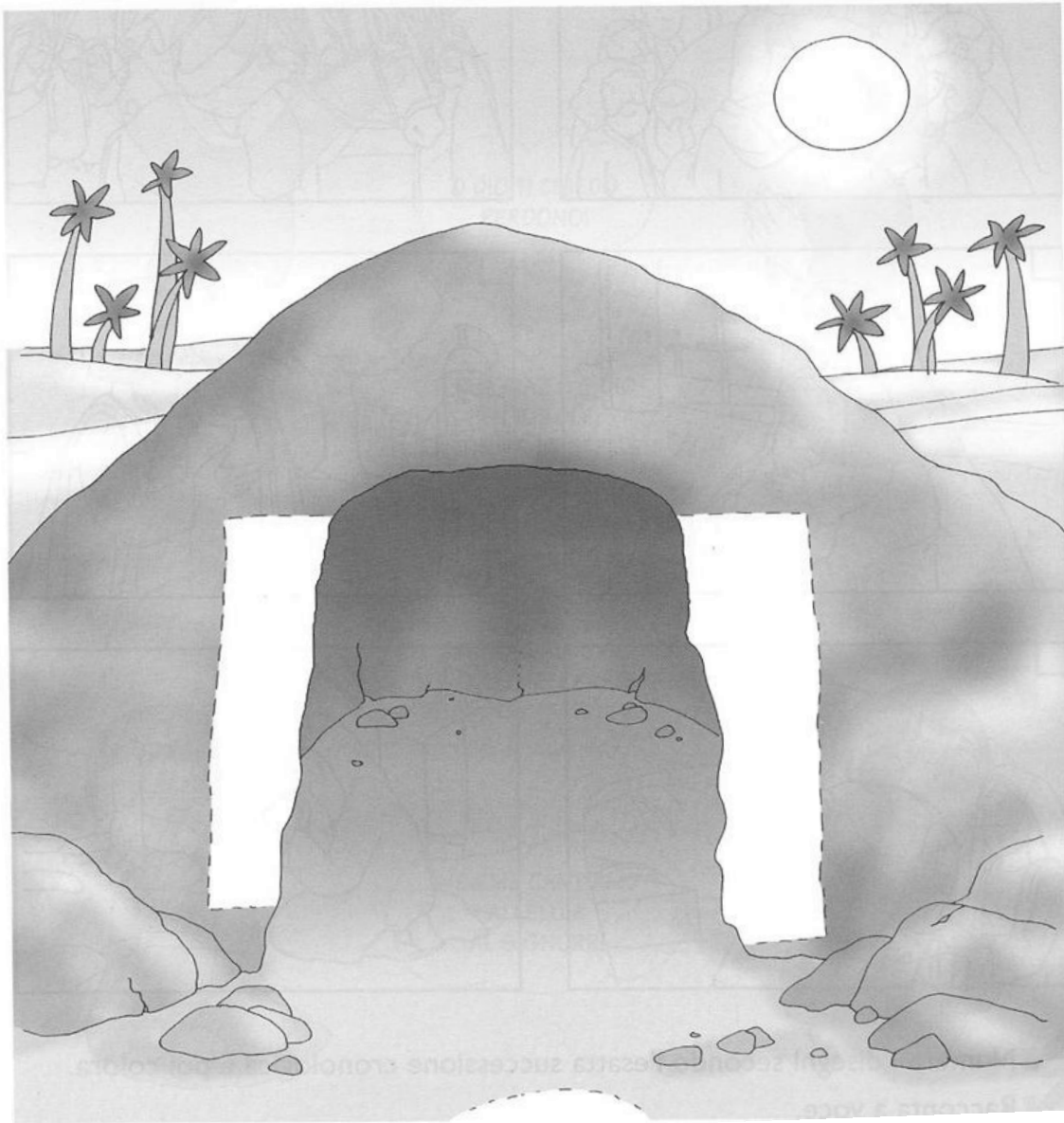


TAVOLA 3

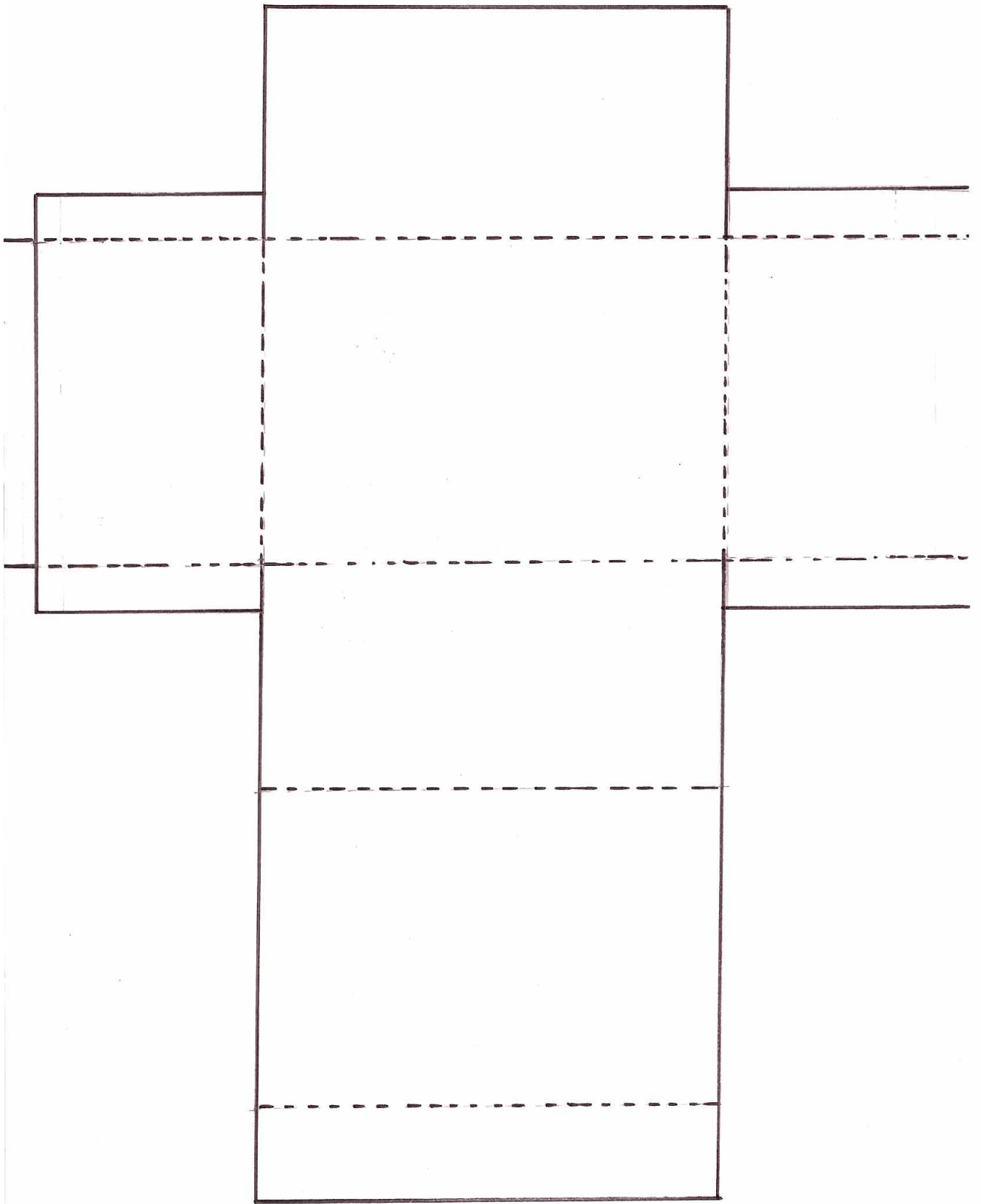


TAVOLA 4

