

*Sussidio realizzato dall'equipe ACR della diocesi di
Ferrara - Comacchio
Per il Tempo di Quaresima 2022*

L'amore non passa mai di moda!!!

Possiamo immaginare Dio come un sarto e noi come i vestiti confezionati da Lui. Immaginiamo allora di essere fatti tutti di stoffa con ricami originali ed unici. Certamente spesso non ci piacciamo oppure non piacciamo agli altri. Non sentendoci belli e bravi siamo noi stessi a pensare di buttarci via, come si butta via dal guardaroba un capo di vestiario che si è scolorito, scucito o che è passato di moda. Qualche volta sono gli altri a buttare via noi, poiché non ci trovano interessanti, simpatici e di compagnia. Pochi guardano gli altri con curiosità, interesse, cercando di aiutarli o di difenderli se non sono accolti. Gesù insegna che con l'Amore si è in grado di accogliere tutti e di non mandare nessuno al macero, come si fa per gli abiti. Tutti i vestiti comunque, a forza di indossarli, con il tempo si logorano e si strappano. Occorre allora "curarli". La soluzione è ricucire gli strappi con un filo forte. È quello che succede quando la camicetta o i pantaloni preferirti si bucano perché hanno urtato qualcosa. Dispiaciuto qualcuno va dalla nonna o dal sarto e chiede un rammendo. Qualche giorno dopo il capo di vestiario viene restituito come nuovo

Tempo di Quaresima

Il tempo di Quaresima è un periodo che aiuta a rinascere dopo qualche fallimento. Gesù, prima della sua passione, morte e resurrezione incontra delle persone che hanno qualche "strappo" ed offre loro una nuova opportunità o se vogliamo un efficace "rammendo". Il percorso delle sei settimane di Quaresima sarà quello di chiedersi che cosa si sa di sei personaggi che hanno avuto la fortuna di incontrare Gesù. Verranno messi sotto la lente di ingrandimento, cercando di capire come mai hanno il vestito un poco strappato e qual è la nuova veste che viene data a loro da Gesù. Andiamo però con ordine ed ecco chi sono i sei personaggi:

1. **PIETRO UN APOSTOLO CHE NON SA MANTENERE LE PROMESSE**
2. **LA VERONICA UNA DONNA CAPACE DI AVERE COMPASSIONE**
3. **SIMONE DI CIRENE UNO CHE SA SOCCORRERE CHI È IN DIFFICOLTÀ**
4. **IL LADRONE BUONO UNO CHE RICONOSCE I PROPRI ERRORI IL**
5. **CENTURIONE UN SOLDATO CHE RICONOSCE LA VERITÀ**
6. **MARIA DI MAGDALA UNA CAPACE DI CAMBIARE VITA**

Don Vittorio Serafini
Assistente diocesano ACR

Il Percorso proposto

Ciascuno di noi è un vestito prezioso, confezionato con cura, con stoffa e ricami pregiati. Siamo PEZZI UNICI! Tutti di ALTA MODA! Ma capita a tutti, in diverse occasioni, di non sentirsi speciali, per colpa nostra o di altri. Come un abito vecchio e logoro, o peggio solo passato di moda, ci buttiamo via.

Ci sono sei personaggi che trovano il loro spazio nel Vangelo che, come noi, per vari motivi non si apprezzano o non sono apprezzati e che, dall'incontro con Gesù, riescono a trovare il punto di svolta della loro vita e di riscatto.

In questo cammino di Quaresima 2022 impareremo a conoscerli e ci lasceremo coinvolgere dalle loro avventure. Lo schema del percorso avrà dei punti fermi ogni settimana... che proviamo a riepilogare di seguito.

Ogni personaggio sarà rappresentato da una **maglietta colorata** che sul fronte riporterà la sua immagine (Nelle ultime pagine di questo sussidio, sono riportati alcuni esempi di immagini che possono essere stampate su carta ed incollate alle magliette).

Sul retro, invece, come ci capita di vedere nelle magliette dei calciatori, troveremo riportato l'errore/debolezza che lo contraddistingue, oggetto della nostra analisi. Spesso ci si vergogna delle proprie debolezze e si decide di portarle DIETRO di noi, non DAVANTI, proprio perché non le vorremmo mai vedere (o perché non ne siamo consapevoli).

Queste magliette verranno proposte di settimana in settimana e si aggiungeranno sempre alle precedenti, in modo da rimanere sempre visibili ai ragazzi, a monito del percorso fatto.

Ecco uno schema riassuntivo:

	CARATTERISTICA NEGATIVA	DOPO L'INCONTRO CON GESU'
PIETRO	<i>Superficiale e timoroso</i>	<i>Diventa affidabile e su di lui Dio fonderà la Chiesa</i>
LA VERONICA	<i>Fa parte della folla/massa paurosa e giudicante</i>	<i>Si distacca dal giudizio collettivo e prova compassione</i>
SIMONE DI CIRENE	<i>Un uomo banale, qualsiasi</i>	<i>Trova il modo di emergere dall'anonimato</i>
II LADRONE	<i>Ha compiuto troppi errori</i>	<i>Si pente</i>
II CENTURIONE	<i>Si fa solo comandare (privo di propria capacità di giudizio)</i>	<i>Impara a riconoscere l'ingiustizia</i>
MARIA DI MAGDALA	<i>Donna fragile e malata</i>	<i>Trova la fiducia in se e trasforma la sua vita in una realtà esemplare</i>

Accanto alle magliette, nella sala saranno presenti anche **tre grandi scatoloni**. Alla modalità del programma televisivo 'MA COME TI VESTI?!?', questi tre contenitori saranno così denominati:

COSA TENERE: cosa di buono ci ha lasciato questo personaggio

COSA BUTTARE: cosa dobbiamo abbandonare di questa figura narrata nel Vangelo

A COSA DARE NUOVA VITA: cosa ci troviamo di buono che può essere migliorato

Ecco che nella fase di analisi finale, dopo aver giocato e 'sperimentato' il personaggio della settimana con i suoi limiti e le sue virtù, quello degli scatoloni rappresenterà il momento di sintesi finale, in cui i bambini/ragazzi potranno dare le loro personali valutazioni, da scrivere su dei biglietti che verranno loro consegnati.

Sarebbe bello si attribuisse ad ogni maglietta un colore e che ogni settimana i biglietti su cui far scrivere i ragazzi lo rispettassero. In questo modo, a fine del percorso, sarà possibile raccogliere le analisi per personaggio realizzate e mantenerle anche distinte.

Prima settimana di Quaresima

Pietro

OBIETTIVO:

Far capire ai ragazzi l'importanza di mantenere le promesse fatte come segno di credibilità e per dar modo agli altri di potersi fidare di noi

ATTIVITÀ:

Proposta 1

I ragazzi vengono divisi in due squadre (divisione che serve solo per creare una sorta di gara a punti). In un secondo momento l'educatore dirà a ciascuno dei ragazzi se farà parte del gruppo dei "fidati" o dei "non fidati". Ciascuna delle due squadre, quindi, avrà qualcuno "fidato" e qualcuno "non fidato". Ogni ragazzo dovrà tenersi per sé questo ruolo.

All'inizio del gioco ogni ragazzo della squadra A sceglierà un componente della squadra B (sulla base di chi gli ispira più fiducia) che dovrà fargli fare un percorso.

Il percorso può funzionare in vari modi, con la persona della squadra A bandata, o in groppa all'altro o a carriola...e il percorso deve essere il più fantasioso e divertente possibile. La prima parte del percorso è standard per tutti mentre nella seconda ci sarà un bivio, a sinistra si fanno punti, a destra no. La direzione sarà decisa dal componente della squadra B che, in base al proprio ruolo di "fidato" o "non fidato" andrà a sinistra o destra. Se andrà a sinistra significa che il componente della squadra A avrà scelto bene, viceversa avrà scelto male. Terminati tutti i componenti della squadra A si sommano i punti fatti e ci si scambia i ruoli, quindi saranno i componenti della squadra B a scegliere qualcuno della squadra A.

Proposta 2

I ragazzi vengono divisi in coppie e a ciascuna coppia vengono consegnate carta e penna. L'educatore chiede, ad uno dei due giocatori, di disegnare un'immagine senza che il suo compagno sappia cosa e senza che veda il disegno ultimato. Dopo aver finito, tocca all'altro disegnare la stessa immagine con le istruzioni del compagno di squadra che può usare indizi vocali per guidare la mano del partner, senza però esprimere esattamente di cosa si tratta.

Allo scadere del tempo stabilito dall'educatore, il team può confrontare i due disegni e si vedrà se il disegnatore "ignaro" della consegna iniziale, si è lasciato guidare con fiducia e con successo dal compagno.

Incontro con La Parola (Lc 23, 31-34)

Mentre lo conducevano, Pietro seguiva Gesù da lontano. Siccome avevano acceso un fuoco in mezzo al cortile e si erano seduti attorno, anche Pietro si sedette in mezzo a loro. Vedutolo seduto presso la fiamma, una serva fissandolo disse: "Anche questi era con lui". Ma



egli negò dicendo: "Donna, non lo conosco!". Poco dopo un altro lo vide e disse: "Anche tu sei di loro!". Ma Pietro rispose: "No, non lo sono!". Passata circa un'ora, un altro insisteva: "In verità, anche questo era con lui; è anche lui un Galileo". Ma Pietro disse: "O uomo, non so quello che dici". E in quell'istante, mentre ancora parlava, un gallo cantò. Allora il Signore, voltatosi, guardò Pietro, e Pietro si ricordò delle parole che il Signore gli aveva detto: "Prima che il gallo canti, oggi mi rinnegherai tre volte". E, uscito, pianse amaramente.

SPUNTI PER LA RIFLESSIONE:

Pietro era uno dei dodici apostoli. Aveva un carattere generosissimo, ma ogni tanto si lasciava prendere dalla superficialità. Dopo l'Ultima Cena, quando Gesù dice che uno dei dodici lo tradirà, Pietro con coraggio afferma: "Gesù io non ti tradirò mai". E' una grande promessa, fatta in un momento in cui Gesù aveva bisogno di amici. In realtà avverrà che dopo poco Pietro, per paura, tradirà Gesù tre volte.

Quando Pietro vedrà Gesù condannato a morte, si metterà a piangere. Da quel momento l'apostolo avrà sempre il coraggio di mantenere tutte le sue promesse fino a morire in croce.

A volte facciamo promesse troppo a cuor leggero, senza darci troppo peso e pensando che non sia poi così importante. In realtà il valore di una promessa è grande perché "spendiamo" la nostra parola nel fare o nel non fare una determinata cosa, chiedendo alla persona che abbiamo di fronte di fidarci di noi perché, per raggiungere quel risultato, faremo tutto il possibile e daremo il meglio di noi.

Chiediamo, quindi, un atto di fiducia ed è per questo che una promessa va pensata bene perché la fiducia reciproca è uno dei fondamenti principali di una relazione.

Pietro, probabilmente, non aveva pensato alla portata della sua parola, quel "mai" che poi non ha saputo mantenere, anche perché non pensava certo che le cose finissero in quel modo. Meglio di Pietro, quindi, dobbiamo essere in grado di valutare ogni possibile risvolto di una promessa, con la consapevolezza che non dovremmo poi tirarci indietro. Come Pietro, però, bisogna anche avere il coraggio di capire ed ammettere i propri errori (nessuno è perfetto) e sapervi poi rimediare, dando nuovamente modo agli altri di fidarsi di noi. Pietro ha sì tradito Gesù ma poi ha speso la sua intera vita per testimoniare la Parola di Cristo facendo capire che il suo errore era stato frutto di una sua debolezza.

Ma come si Veste Pietro ?!?

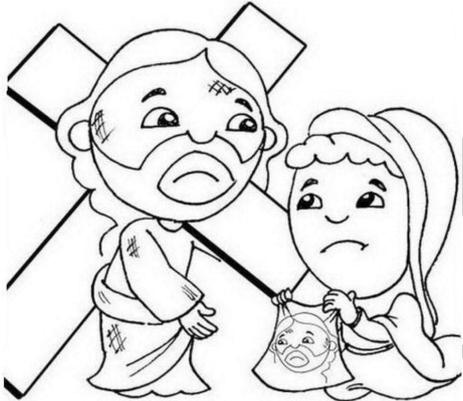
COSA TENERE:

COSA BUTTARE:

A COSA DARE NUOVA VITA:

Seconda settimana di Quaresima

La Veronica



OBIETTIVO:

Avere il coraggio di mostrare compassione. Di fronte alle sofferenze degli altri dobbiamo metterci in gioco, "sporcarci le mani".

ATTIVITA':

Si propone un gioco classico ma che si adatta bene al tema proposto. In particolare nella figura del giocatore che deve liberare il compagno di squadra. Un'immagine semplice, ma che riassume il coraggio preso dalla Veronica per avvicinarsi a Gesù.

Bandiera svizzera

Dove si gioca: all'aperto, in un campo senza ostacoli diviso a metà; in fondo ad ogni metà si disegna un semicerchio dentro il quale va la bandiera.

In quanti si gioca: si gioca in tanti, divisi in due squadre.

Scopo del gioco: bisogna andare nel campo avversario, entrare nel semicerchio e prendere la bandiera riportandola nel proprio campo. Se si va nel campo avversario però e si viene toccati, bisogna rimanere fermi in quel punto fino a quando un compagno di gioco ci tocca liberandoci. Nel semicerchio nel campo della squadra A, possono entrare liberamente solo i giocatori della squadra B e non quelli A.

La compassione è "sentire con" l'altro, essere in sintonia, per questo proponiamo un gioco in cui si può allenare la capacità di sintonizzarsi gli uni con gli altri. Naturalmente non è facile.

Svolgimento: all'interno di una stanza ai ragazzi viene chiesto di disporsi lungo una parete e di seguire le indicazioni dell'educatore. L'educatore dirà inizialmente di camminare liberamente fino alla parete opposta e di ripetere questa camminata libera più volte. In un secondo momento si chiederà di provare a camminare allo stesso passo del compagno di destra, senza parlare, senza guardarlo né fare cenni! Non è per niente facile! ripetere questo esercizio fino a quando la maggior parte del gruppo è riuscito. È possibile sperimentare diverse modalità: camminata veloce, lenta, per rendere più complicato il gioco. Infine l'ultimo passaggio sarà di chiedere a tutto il gruppo di camminare insieme, alla stessa velocità, con lo stesso passo.. sempre senza organizzarsi, guardarsi, né darsi delle indicazioni, ma semplicemente cercando di sintonizzarsi con gli altri!

Incontro con La Parola (Lc 23, 27-31)

Lo seguiva una grande moltitudine di popolo e di donne, che si battevano il petto e facevano lamenti su di lui. Ma Gesù, voltandosi verso di loro, disse: «Figlie di Gerusalemme, non piangete su di me, ma piangete su voi stesse e sui vostri figli. Ecco, verranno giorni nei quali si dirà:

«Beate le sterili, i grembi che non hanno generato e i seni che non hanno allattato». Allora cominceranno a dire ai monti: «Cadete su di noi!» e alle colline: «Copriteci!». Perché, se si tratta così il legno verde, che avverrà del legno secco?».

SPUNTI PER LA RIFLESSIONE:

Nel Vangelo viene detto che Gesù mentre sale Il Calvario con la croce incontra un gruppo di donne che piangono su di lui. Queste donne sono lì, fanno parte della folla che assiste al passaggio di Gesù con la croce. Sicuramente, fra tutti presenti, loro avranno provato un po' più di dispiacere nel vedere quest' uomo condannato. Ma rimangono però al loro posto, a piangere. La Veronica però si stacca dal gruppo e, provando una forte compassione, con un pezzo di tela asciuga il volto di Gesù. Tutti sono impauriti e rimangono in disparte, ma la Veronica sfida i soldati, la folla e la paura e compie un gesto coraggioso: dare un po' di sollievo ad un uomo che soffre.

La Veronica ci insegna che avere compassione non è facile, ma ancora meno facile è dimostrare la compassione. Ma tutti noi dobbiamo trovarlo questo coraggio, anche se a volte rischiamo di andare contro corrente.

Ma come si Veste la Veronica?!?

COSA TENERE:

COSA BUTTARE:

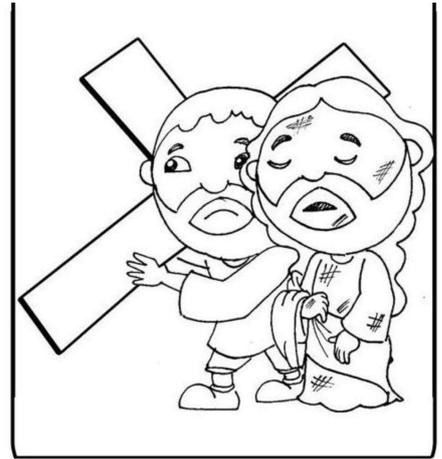
A COSA DARE NUOVA VITA:

Terza settimana di Quaresima

Simone di Cirene

OBIETTIVO:

imparare a comprendere che le nostre difficoltà a piacerci, ad accettarci, sono problemi che portano a chiuderci in noi stessi. Ci portano a risultare qualsiasi, forse inutili, ai nostri occhi e a quelli degli altri, generando un circolo vizioso difficile da interrompere. Invece noi siamo speciali: se qualcuno ci offre una seconda possibilità, possiamo e dobbiamo aprire i nostri occhi. Saremo capaci di emergere dall'anonimato.



ATTIVITÀ:

IL GIOCO DELLE POSSIBILITÀ

Occorrente: oggetti d'uso quotidiano a libera scelta

In base alla numerosità degli accrini, gli educatori possono decidere di suddividere i partecipanti all'attività in diversi gruppetti (ad esempio gruppi da 3/5 bambini/ragazzi) o mantenere l'attività individuale. Ad ogni bambino-ragazzo/gruppo viene assegnato uno specifico oggetto. Si tratterà di oggetti di uso comune, probabilmente ritenuti banali. Ognuno di questi ha una propria utilità, solo quella. Nessuno, probabilmente, lo ha mai usato per uno scopo diverso da quello per il quale è stato pensato. Questo modus operandi, consolidato negli anni, ha certamente portato l'oggetto ad essere considerato vetusto e oramai privo di un sostanziale interesse.

Gli educatori, invece, inviteranno ogni singolo partecipante a pensare e dimostrare agli altri un uso originale per quell'oggetto. Ecco che si darà spazio alla loro creatività cercando di far loro individuare una sua seconda vita. Gli accrini saranno invitati a guardarlo con occhi diversi, per dimostrare agli altri che nulla è banale o che, comunque, tutto può godere di una seconda possibilità. Possiamo lasciare ai bambini-ragazzi/gruppi qualche minuto per pensare e organizzarsi.

Per illustrare gli altri 'giocatori' la nuova vita dell'oggetto, si può chiedere ai bambini/ragazzi di far indovinare, magari mimandolo, il nuovo utilizzo che si è pensato di attribuire all'oggetto.

Per rendere l'attività più competitiva, si può predisporre un cartellone su cui annotare i punteggi di chi ha indovinato.

Di seguito si riporta un elenco indicativo di oggetti che si possono sottoporre agli accrini:

- una pallina antistress;
- una coppia di dadi;
- un cucchiaino;

una graffetta;
la carta di una caramella mangiata;
un bottone;
la confezione vuota di un deodorante;
un bicchiere di plastica schiacciato;
il tappo di una bottiglia;
una penna esaurita;
un cotton fioc;

...

Incontro con La Parola (Luca 23,26)

Mentre lo conducevano via, presero un certo Simone di Cirène che veniva dalla campagna e gli misero addosso la croce da portare dietro a Gesù

SPUNTI PER LA RIFLESSIONE:

Il personaggio di Simone di Cirene non compare mai nel testo biblico prima di essere chiamato in causa dai soldati romani, sul Calvario, per dare un amano a Gesù nel portare il peso della sua Croce. Di lui impareremo comunque a conoscere veramente poco: conosceremo a grandi linee dove vive e apprenderemo che ha due figli. Non conosceremo il suo lavoro, ne' le sue propensioni.

In generale, siamo portati a desumere che sia veramente un personaggio semplice, anonimo, che resta in disparte e forse anche un po' noioso. Ma la sua vita cambia dopo l'incontro con Gesù. Proviamo a immaginare: di certo stanco dopo una giornata di lavoro, si riversa in strada per tornare a casa; in quel frangente Simone, si trova di fronte ad una situazione anomala. Un prigioniero stanco e provato, magari anche poco raccomandabile (è possibile lui non conoscesse minimamente il personaggio di Gesù), ha bisogno di aiuto. Dalla folla urlante, delle guardie individuano Simone in mezzo a tanti, lo prelevano dal gruppo e lo incentivano ad aiutare l'uomo con la croce.

Ecco il momento della svolta.

Uscito dalla massa, da un contesto spersonalizzante, Simone non si sottrae all'invito. Impara a soccorrere e ad aiutare, diventa uno dei personaggi che accompagna Gesù nel suo momento più doloroso. Da uomo qualunque, noi impariamo a chiamarlo per nome.

Simone conquista la sua seconda possibilità, si riabilita agli occhi di tutti... come gli oggetti che, da banali, posso diventare una nuova risorsa.

Il personaggio di Simone di Cirene è avvincente, perché davvero può essere vicino a ciascuno di noi.

Ma come si Veste Simone di Cirene ?!?

COSA TENERE:

COSA BUTTARE:

A COSA DARE NUOVA VITA:

Quarta settimana di quaresima

Il Ladrone Buono



OBIETTIVO:

sapere riconoscere i propri errori

ATTIVITA':

Proposta 1

GLI ABBINAMENTI

Ancora una volta prendiamo spunto da un noto quiz televisivo ("l'eredità" in questo caso) per la nostra attività: ogni ragazzo avrà a disposizione trenta secondi per risolvere dieci abbinamenti sulla base di un criterio d'associazione proposto dall'educatore. In caso di errore, l'educatore comunicherà la risposta esatta ed il ragazzo dovrà ripartire da capo. Il giocatore che concluderà tutti gli abbinamenti nel tempo accumulerà un punto ed il gioco passerà al giocatore successivo, mentre chi non dovesse riuscire a completare la manche di gioco, verrà eliminato, oppure l'educatore potrà imporre una penitenza.

Di seguito riportiamo quattro esempi di abbinamenti:

Qual è il femminile?		Serve internet? Sì o no?		Monumenti: al nord o al sud?		Che verso fa?	
Osteopata	Osteopata	Guardare film in streaming	Sì	Ponte Vecchio	Nord	Grillo	Frinisce
Montone	Pecora	Gettare file nel cestino	No	Arena di Verona	Nord	Lupo	Ulula
Dentista	Dentista	Videochiamare un amico	Sì	Mole Antonelliana	Nord	Gallina	Chiocchia
Giornalista	Giornalista	Spostare la freccia del mouse	No	Reggia di Caserta	Sud	Gatto	Miagola
Nipote	Nipote	Cambiare sfondo del desktop	No	Tempio della Concordia	Sud	Cane	Abbaia
Padrino	Madrina	Usare la PEC	Sì	Tomba di Dante	Nord	Asino	Raglia
Zio	Zia	Postare sui social	Sì	Valle dei Templi	Sud	Mucca	Muggisce
Eroe	Eroina	Scrivere una poesia	No	Torre degli asinelli	Nord	Cicala	Frinisce
Duca	Duchessa	Scattare una foto	No	Basilica di San Vitale	Nord	Maiale	Grugnisce
Fratello	Sorella	Usare la calcolatrice	No	Mausoleo di Teodorico	Nord	Topo	Squittisce

L'educatore farà riflettere i ragazzi sul fatto che nella vita a volte si sbaglia involontariamente, ma c'è qualcuno che ci può correggere, ciò nonostante può capitare di ripetere gli stessi errori più volte! Ma Dio è pronto a perdonarci, possiamo ricominciare ogni volta da capo e dobbiamo mettere sempre maggior impegno per proseguire la strada indicataci da Gesù.

Proposta 2

Proponiamo un'attività alternativa per i più grandi:

IL GIOCO DEGLI ERRORI

Tutti possiamo sbagliare, ma la cosa importante di fronte a un errore è parlarne e rielaborarlo per scoprire cosa se ne può imparare, per pentirsi e per chiedere perdono a Dio per mezzo del sacramento della Confessione. La gravità degli errori non ha importanza e possono riguardare la casa, la scuola, lo sport, gli amici: un brutto voto, una sconfitta, un litigio, un vaso rotto in casa.

A nessuno piace sbagliare...Vorremmo sempre seguire i comandamenti, essere brave persone, ma sbagliare è nella natura umana. Occorre riconoscere i propri errori, pentirsene e non aver paura del giudizio di Dio, o del sacerdote che ci confessa.

Procedimento:

L'educatore inviterà tutto il gruppo a sedersi in cerchio e chiederà ad ognuno dei presenti di raccontare il peggior errore commesso nella settimana, descrivendo anche come ci si è sentiti (è importante ed educativo che anche gli educatori presenti partecipino all'attività).

Alla fine del giro, l'educatore, esorterà i ragazzi ad eleggere il "guaio" più grande di tutti e chiederà ai ragazzi di riflettere sulle seguenti domande:

- Che cosa non ha funzionato?
- Perché non ha funzionato?
- Che cosa "il colpevole" avrebbe potuto fare di diverso in quella situazione?

A conclusione della riflessione l'educatore dovrà far comprendere ai ragazzi che non esiste errore così grande da non poter essere perdonato da Dio.

Incontro con La Parola (Luca 23,39-43)

Uno dei malfattori appesi alla croce lo insultava: «Non sei tu il Cristo? Salva te stesso e anche noi!». Ma l'altro lo rimproverava: «Neanche tu hai timore di Dio e sei dannato alla stessa pena? Noi giustamente, perché riceviamo il giusto per le nostre azioni, egli invece non ha fatto nulla di male». E aggiunse: «Gesù, ricordati di me quando entrerai nel tuo regno». Gli rispose: «In verità ti dico, oggi sarai con me nel paradiso».

SPUNTI PER LA RIFLESSIONE:

Chi erano i due ladroni: erano malfattori di professione e quindi condannati a morte. Secondo la tradizione il ladrone buono e pentito si chiamava Dismas, quello malvagio Gestas.

Quale cambiamento porta l'incontro con Gesù: uno riconosce la gravità delle sue azioni e dice: "Riceviamo il giusto per le nostre azioni". L'altro non ha alcun ripensamento: "Se sei il Cristo salva te stesso e salva noi". Uno decide di vestire l'abito nuovo del pentimento, l'altro no.

Gesù non giudica il ladrone: sa che ha compiuto cose terribili, ma lo guarda con il cuore, ama il ladrone in quanto persona, in quanto figlio di Dio e riconoscendone il sincero pentimento lo assolve da ogni peccato garantendogli un posto accanto a se in paradiso.

Dio sa che l'uomo incorre in continui errori, che rischia di peccare e spesso di essere recidivo, ma ci ha mandato Suo Figlio, la Sua parola, per guidarci al pentimento, per invitarci a chiedere perdono e per sostenerci nelle buone intenzioni di seguire sempre di più il bene.

Dio è come un navigatore: se ci perdiamo ci indica la strada, e anche se ci sbagliamo, se giriamo sempre per quella stessa strada sbagliata, Lui è pronto a ricalcolare per noi il percorso, non "si arrabbia" non ci "abbandona" aspetta paziente il nostro ritorno sulla retta via voglioso di accompagnarci oltre

Ma come si Veste il Ladrone Buono?!?

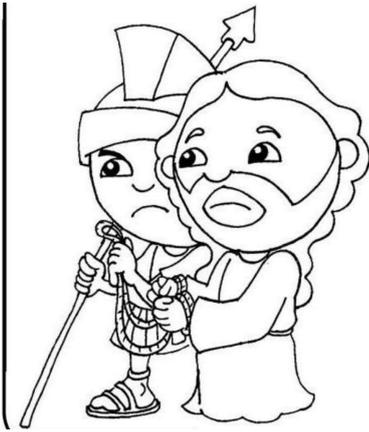
COSA TENERE:

COSA BUTTARE:

A COSA DARE NUOVA VITA:

Quinta settimana di Quaresima

Il Centurione



OBBIETTIVO:

- far comprendere ai ragazzi che spesso si agisce per volere degli altri e senza cercare di capire se giusto o sbagliato..si sbaglia.
- far capire ai ragazzi l'importanza di cercare e riconoscere la verità. Spesso è camuffata, come una caricatura, ma guardandola bene ritroviamo il bello e il vero sotto l'apparenza.

ATTIVITA':

Proposta 1

DENTRO E FUORI DAL CERCHIO

Occorrente: un gesso

Si disegna un grande cerchio sul pavimento attorno al quale i ragazzi si possono disporre in piedi. L'educatore è il capo supremo che impartisce gli ordini: al comando "dentro!" tutti i ragazzi devono saltare dentro al cerchio. Al comando "fuori!" tutti i ragazzi saltano fuori. L'educatore cercherà di imbrogliare i comandi pronunciando parole simili (dente, fuoco...) o con colpi di tosse e quant'altro. Chi sbaglia viene eliminato e vince chi riesce a restare nel cerchio.

Proposta 2

INDOVINA CHI C'E' SOTTO

Occorrente:

- stampe di caricature di personaggi famosi
- carta e penna
- indovinelli

Gli educatori stampano delle caricature di personaggi che ritengono famosi tra i ragazzi (in internet ci si può sbizzarrire tra i calciatori, cantanti sino al nostro amato Papa). Si tagliano in tanti pezzi per creare un puzzle e si nascondono. I bambini vengono divisi in squadre. Ogni squadra deve trovare i pezzi del proprio puzzle rispondendo a degli indovinelli (diversi per ogni squadra). Ogni squadra è quindi impegnata in una sorta di caccia al tesoro. Quando tutti i pezzi sono stati ritrovati, si tenterà di ricostruire le varie caricature e indovinare chi si cela sotto ogni maschera. Vince la squadra che riconosce il personaggio.

Incontro con La Parola (Mt 27,45-54)

Da mezzogiorno fino alle tre del pomeriggio si fece buio su tutta la terra. Verso le tre, Gesù gridò a gran voce: «Eli, Eli, lemà sabactàni?», che significa: «Dio mio, Dio mio, perché mi hai abbandonato?». Udendo questo, alcuni dei presenti dicevano: «Costui chiama Elia». **48 E**

subito uno di loro corse a prendere una spugna e, imbevutala di aceto, la fissò su una canna e così gli dava da bere. Gli altri dicevano: «Lascia, vediamo se viene Elia a salvarlo!». E Gesù, emesso un alto grido, spirò.

Ed ecco il velo del tempio si squarciò in due da cima a fondo, la terra si scosse, le rocce si spezzarono, i sepolcri si aprirono e molti corpi di santi morti risuscitarono. E uscendo dai sepolcri, dopo la sua risurrezione, entrarono nella città santa e apparvero a molti. Il centurione e quelli che con lui facevano la guardia a Gesù, sentito il terremoto e visto quel che succedeva, furono presi da grande timore e dicevano: «Davvero costui era Figlio di Dio!».

SPUNTI PER LA RIFLESSIONE:

Il Centurione era un soldato che comandava cento uomini nell'Esercito Romano. Il suo dovere era eseguire gli ordini del comandante capo. Pur abituato alla guerra e a vedere violenza e sangue dappertutto, davanti alla morte di Gesù afferma che quella era la crocifissione di un uomo che non aveva fatto nulla di male, quindi un grande errore nei confronti della verità.

Anche noi siamo spesso portati ad eseguire "gli ordini" della moda. Spesso vestiamo le griffe più famose per piacere agli altri, oppure utilizziamo un linguaggio o ci comportiamo in base al gruppo al quale vogliamo appartenere. Altre volte siamo testimoni di ingiustizie, esclusioni e pregiudizi.

Il centurione eseguiva i comandi, anche quelli ingiusti, ma incontrando Gesù riconosce la Verità. Mettendo insieme tutto quello che aveva visto ed era accaduto riconosce che la condanna a morte di Gesù è stato uno sbaglio ed afferma: "Veramente quest'uomo era giusto". Cristo è in grado di suscitare un cambiamento in chi lo incontra, dà una nuova veste che rende preziose le nostre vite!

E' importante capire che la nostra vita non deve essere dominata dal giudizio, nostro o altrui, ma dall'amore. Gesù insegna che tutti sono in grado di accogliere l'altro e vederne la bellezza, senza generare ingiustizie.

Ma come si Veste il Centurione ?!?

COSA TENERE:

COSA BUTTARE:

A COSA DARE NUOVA VITA:

Sesta settimana di quaresima

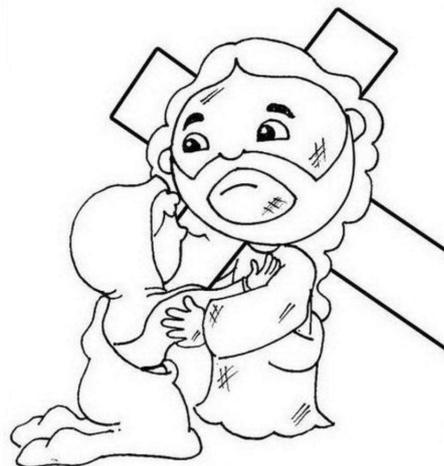
Maria di Magdala

OBBIETTIVO:

sapere cambiare vita

Capire cosa ci ostacola per l'incontro con Gesù e cosa ci avvicina. Quali sono le cose che ci distraggono, che ci tengono lontano da LUI ed eliminarle per ritrovare la gioia dell'incontro con un Amico che ci è sempre vicino ed ha dato la sua vita per noi.

Il personaggio di questa tappa l'ha capito e ci aiuta.



ATTIVITÀ':

SETTE SI SCHIACCIA

Giocatori:

Per giocare bisogna essere in minimo quattro giocatori fino ad un massimo di venti-venticinque elementi.

Strumenti:

La palla è l'unico oggetto necessario per lo svolgimento di questo gioco. Essa deve essere preferibilmente del tipo di pallavolo. Sono sconsigliate le palle leggere di plastica a meno che a giocare non siano dei bambini che potrebbero farsi male ricevendo il pallone sul viso.

Regole:

I partecipanti si riuniscono in cerchio abbastanza largo di circonferenza. Il primo giocatore deve passare la palla ad un giocatore a sua scelta pronunciando il numero "uno". I successivi tocchi non devono essere numerati a voce alta (pena esclusione dal gioco). Colui che effettua il settimo tocco ha la possibilità di schiacciare il pallone cercando di colpire uno degli altri giocatori che dovranno così schivare il colpo. Se il giocatore viene colpito verrà eliminato immediatamente dal gioco, se invece egli riesce a scansarsi o il pallone colpisce il terreno prima di colpirlo, allora sarà salvo. Vincono il gioco gli ultimi tre giocatori rimasti all'interno del cerchio. Le regole sono molto ferree è infatti vietato :

colpire il pallone con i piedi

se il giocatore blocca a due mani il pallone tirato dallo schiacciatore quest'ultimo sarà eliminato

ognuno deve mantenere il proprio posto e non bisogna intralciare i compagni vicini

colui che alza la palla allo schiacciatore non può essere colpito da quest'ultimo

Se chi schiaccia colpisce 2 giocatori entrambi vengono eliminati a meno che il secondo non sia colpito di rimbalzo.

Incontro con La Parola (Luca 8,1-3)

In seguito egli se ne andava per le città e i villaggi, predicando e annunciando la buona novella del regno di Dio. C'erano con lui i Dodici e alcune donne che erano state guarite da spiriti cattivi e da infermità: Maria di Màgdala, dalla quale erano usciti sette demòni, Giovanna,

moglie di Cusa, amministratore di Erode, Susanna e molte altre, che li assistevano con i loro beni.

SPUNTI PER LA RIFLESSIONE:

Chi era: nel Vangelo si dice che era originaria di Magdala, un villaggio di pescatori sulla sponda occidentale del lago di Tiberiade. Maria Maddalena fa la sua comparsa nel capitolo 8 del Vangelo di Luca, dove si dice che Gesù andava per città e villaggi e c'erano con lui gli apostoli e alcune donne che erano state guarite da spiriti cattivi e da infermità e li servivano con i loro beni. Tra di loro vi era "Maria, chiamata Maddalena, dalla quale erano usciti sette demoni".

Sette è il numero della pienezza e poteva indicare gravissimi mali morali e fisici.

Quale cambiamento porta l'incontro con Gesù: Maria Maddalena era sicuramente una persona disperata e sofferente nel corpo e nello spirito. Incontrando Gesù ritrova fiducia in se stessa e passa dal male al bene. Aiuterà Gesù nelle difficoltà quotidiane. Sarà sotto la croce al momento della morte di Gesù. Sarà la prima ad incontrare Gesù risorto.

L'incontro con Gesù può aiutare anche noi quando siamo in difficoltà?

Ma come si Veste Maria di Magdala?!?

COSA TENERE:

COSA BUTTARE:

A COSA DARE NUOVA VITA:

Ed infine: come mi vesto io ?!?

Al termine del percorso quaresimale, si potrebbe proporre anche agli stessi bambini/ragazzi l'attività dei tre scatoloni. Gli acrrini saranno invitati a compiere una analisi introspettiva personale mediante la quale, dopo aver conosciuto le sei personalità cambiate dall'incontro con Gesù, potranno fare una propria valutazione personale:

cosa di loro è da buttare?

Cosa da salvare?

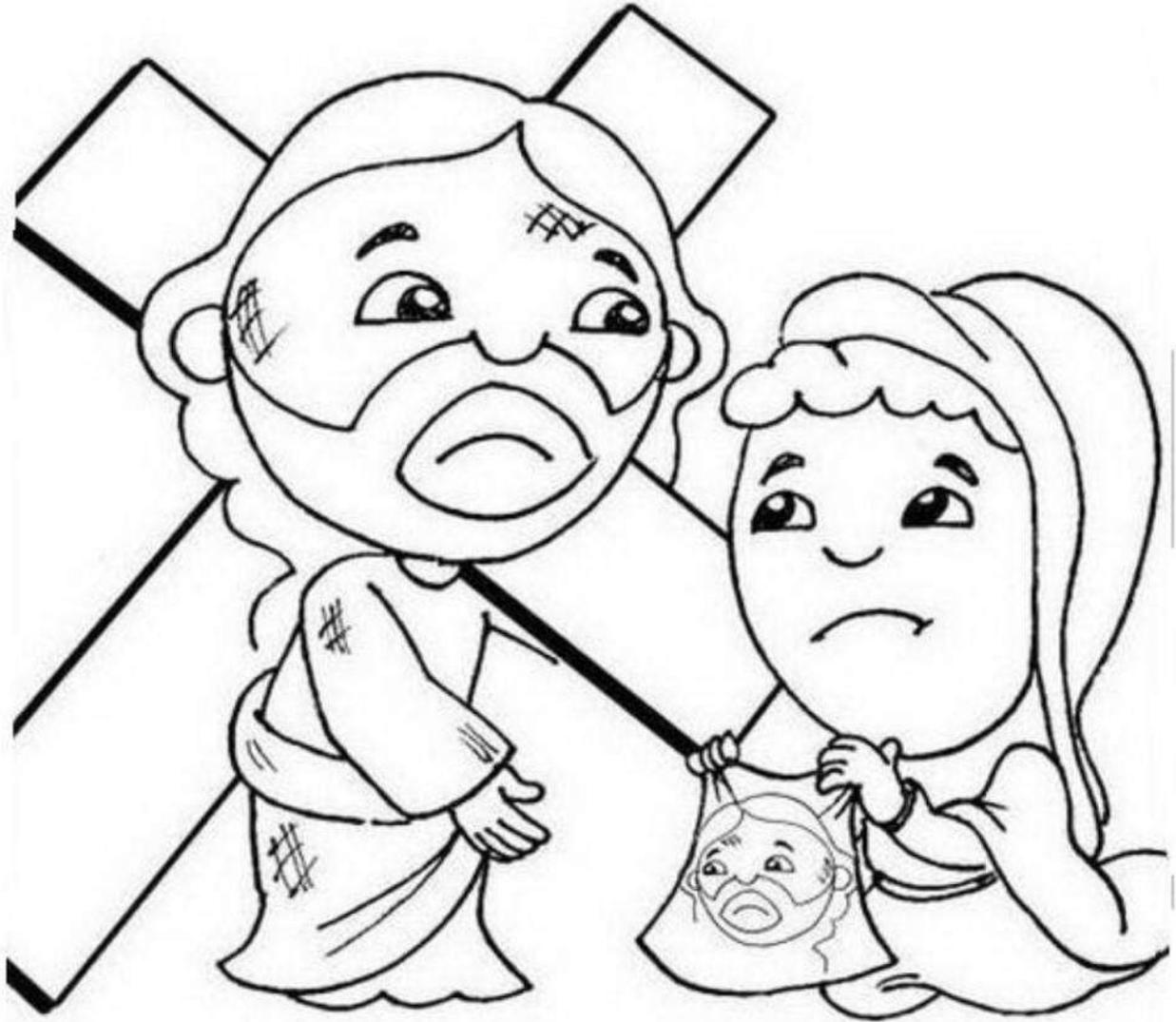
Cosa da correggere grazie all'aiuto di Gesù?

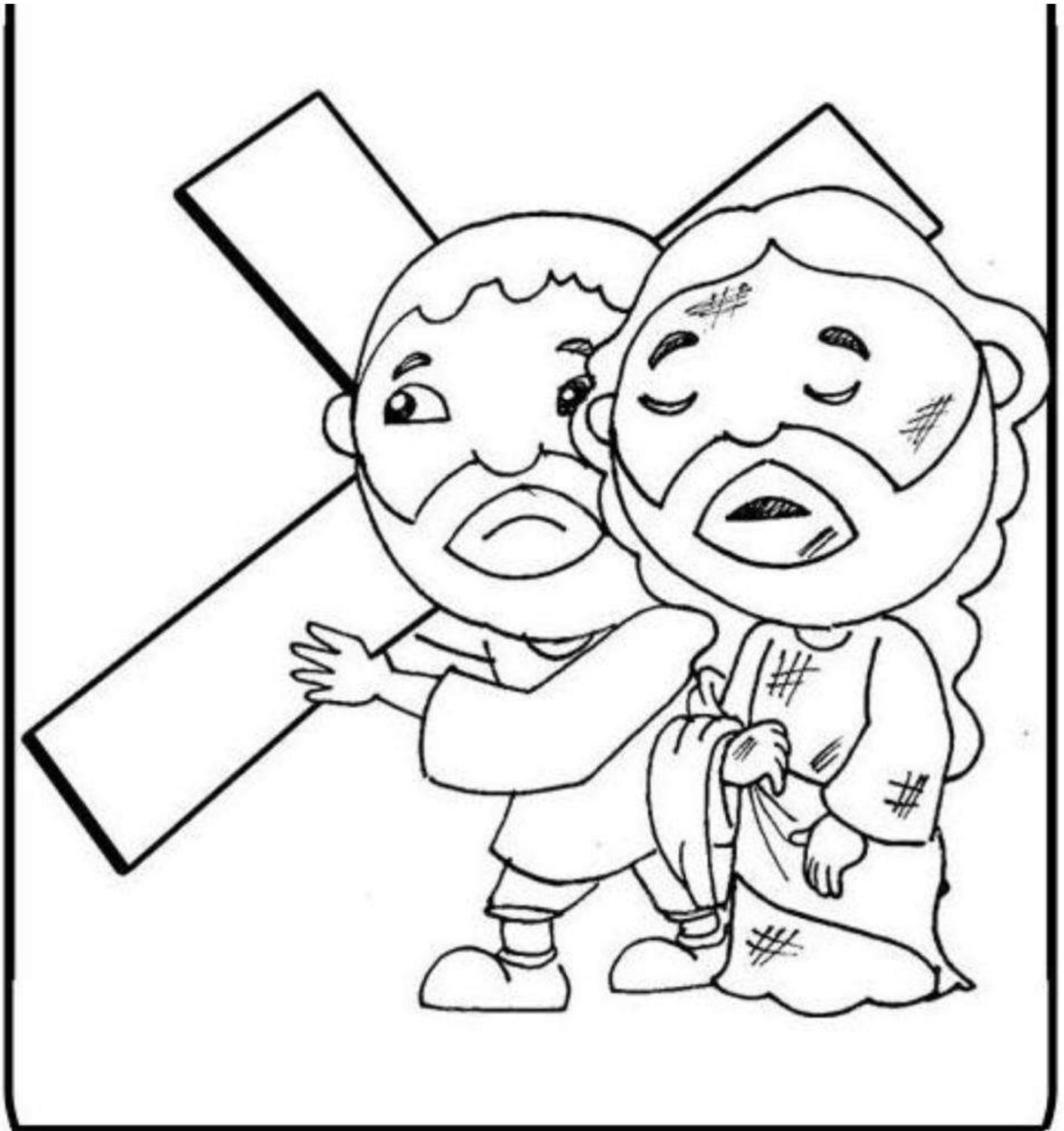
Un'ultima proposta...

Suggeriamo inoltre un'ulteriore attività pre-pasquale: la celebrazione di una Via Crucis, in Chiesa, animata dai ragazzi, con le sei stazioni rappresentate dai personaggi incontrati nelle attività delle settimane di Quaresima.

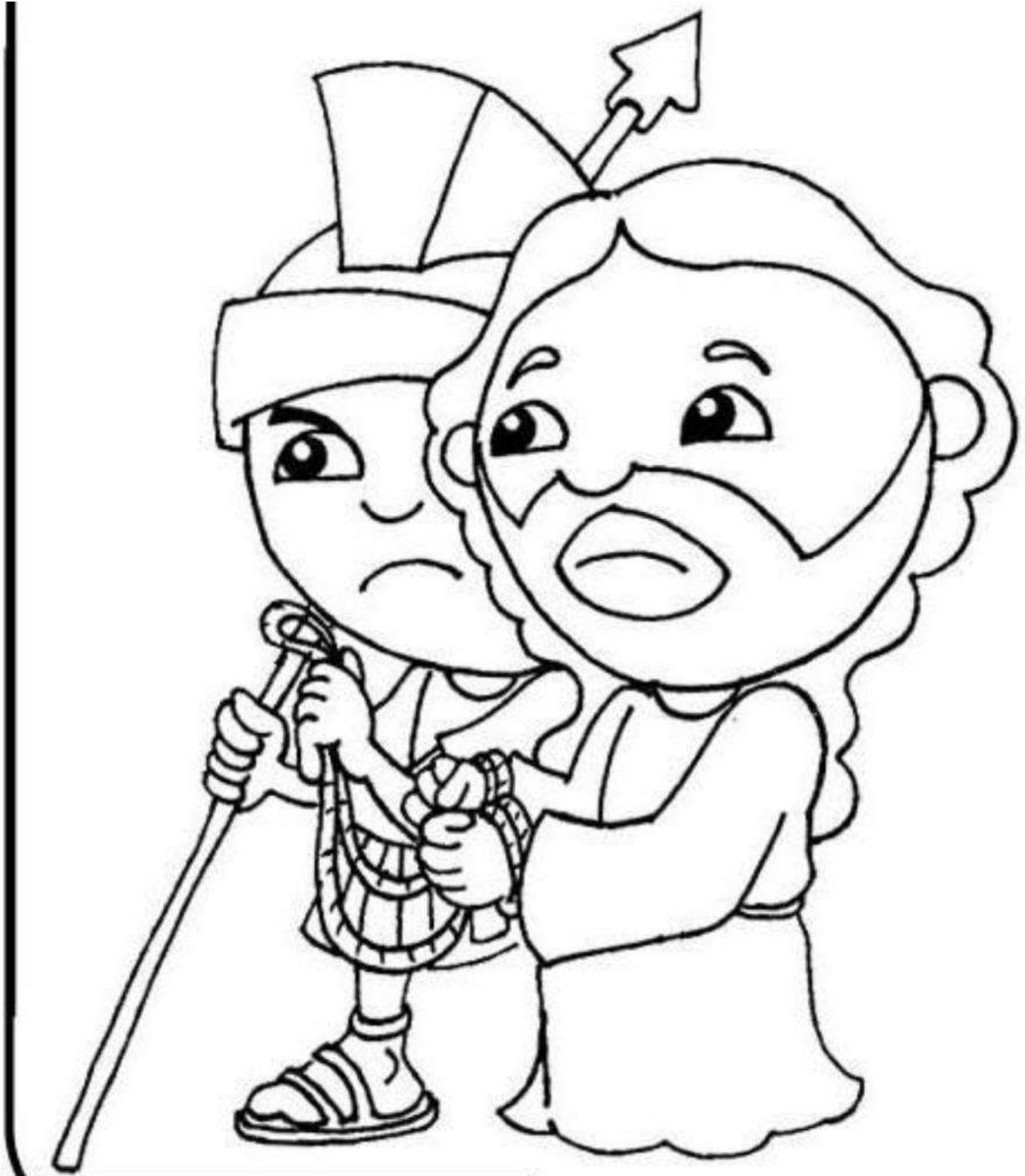
I ragazzi potranno, in tale occasione, leggere i passi del Vangelo relativi ai personaggi (riportati settimana per settimana nelle sezioni "Incontro con la Parola") ed esporre le loro riflessioni derivanti dalle attività svolte. Possono essere utilizzate proprio le magliette stesse per rappresentare le stazioni lungo il percorso della via Crucis.













*L'Equipe ACR vi augura
un buon cammino di Quaresima
ed una Santa Pasqua*