



SEMPRE SUL PEZZO: IL TEMPO DI QUARESIMA

*SUSSIDIO ACR
QUARESIMA
2021*

Sussidio realizzato dall'Azione Cattolica Ragazzi
Equipe diocesana Acr, di Ferrara-Comacchio, coordinata
da Mons. Vittorio Serafini.

Finito di stampare:
Febbraio 2021

BRANO BIBLICO

Mc 3,1-6

Gesù, entrò di nuovo nella sinagoga. C'era un uomo che aveva una mano inaridita, e lo osservavano per vedere se lo guariva in giorno di sabato per poi accusarlo. Egli disse all'uomo che aveva la mano inaridita: «Mettiti nel mezzol!». Poi domandò loro: «È lecito in giorno di sabato fare il bene o il male, salvare una vita o toglierla?». Ma essi tacevano. E guardandoli tutt'intorno con indignazione, rattristato per la durezza dei loro cuori, disse a quell'uomo: «Stendi la mano!». La stese e la sua mano fu risanata. E i farisei uscirono subito con gli erodiani e tennero consiglio contro di lui per farlo morire.

Il brano dell'evangelista Marco racconta la guarigione di un uomo con una mano paralizzata, un miracolo compiuto da Gesù in giorno di sabato. Nei capitoli 2 e 3, l'evangelista presenta ben cinque scontri fra Gesù e le autorità del tempo. Di questi cinque scontri, quattro sono provocati dai nemici di Gesù. Il quinto, invece, è Gesù stesso che lo provoca. Al suo tempo, di sabato, non si poteva lavorare, ma soltanto riposare e pregare. C'era tanta gente nella sinagoga (luogo sacro e di culto per gli Ebrei) ... e c'era lì un uomo dalla mano inaridita, cioè con una mano ed un braccio privi di forza. Era un disabile

appartenente alla comunità, ma emarginato ed in disparte. Gli avversari di Gesù osservano silenziosi il comportamento del Maestro: se ha intenzione di intervenire o no per guarire l'uomo così sfortunato. Era assolutamente proibito fare qualcosa in giorno di sabato. Quella gente metteva la Legge sopra il bene delle persone. Gesù, invece, era convinto che la salute delle persone doveva stare al di sopra delle norme della Legge. Gesù, allora, chiama nel mezzo l'uomo dalla mano inaridita: *"Alzati e mettiti nel mezzo"*. La parola **"ALZARSI"** nel vangelo di Marco è legata al verbo **"RISUSCITARE"**, ovvero, nel miracolo significa: *"Non essere più emarginato, ma ritorna pienamente al centro della comunità"*. Per Gesù, gli emarginati e gli esclusi debbono essere riportati al centro delle nostre attenzioni. Nessuno deve più essere escluso. Poi, Gesù pone una domanda per provocare tutti i presenti: *"In giorno di sabato è permesso fare il bene o il male, salvare una vita o toglierla?"*. È ovvio che il bene va sempre fatto ed una vita va sempre salvata: ma tutti tacciono. Se Gesù avesse chiesto: *"È lecito curare e così lavorare di sabato?"*, tutti avrebbero detto: *"Non si può"*. Ma, davanti alla domanda se si debba scegliere il bello ed il buono...non ci sono dubbi: *"Si deve sempre scegliere il buono ed il bello,*

mettendo da parte ciò che è cattivo". Gli avversari di Gesù rimangono in silenzio e non offrono nessuna risposta, sottolineando così che "il bello ed il buono" hanno sempre la precedenza.

INTRODUZIONE

"IL BELLO, IL BUONO, IL CATTIVO"

La Quaresima è il tempo in cui accostarsi al Mistero della morte e Resurrezione di Gesù. È anche il tempo per approfondire ciò che è "bello, buono e cattivo". Mettendosi sulle tracce di Gesù si cerca di rispondere: "Chi e che cosa cerco?". Camminare sulla strada di Gesù non è sempre facile. Uno degli strumenti per percorrere questa strada è la Parola di Dio contenuta nella Bibbia. Una delle pagine più importanti della Bibbia è quella che presenta i **Dieci Comandamenti**. Queste dieci leggi non sono delle imposizioni, ma degli aiuti per scegliere "il bello ed il buono", evitando perciò quello che è "cattivo". Il Decalogo è un aiuto per stare in piedi ed avvicinarsi sempre più al Signore.

*Commento ed Introduzione
a cura di Mons. Vittorio Serafini,
Assistente diocesano Acr*

ATTIVITA' - ITINERARIO DEL PERCORSO

LE 10 STELLE GUIDA

Il dieci è un numero speciale... eh sì... è il numero dei campioni di calcio, è il numero delle dita delle mani, è anche la tabellina più facile da ricordare! Soprattutto, però, è il numero delle regole che il Signore ha consegnato a Mosè sul Monte Sinai, che guidano il cammino di crescita di ogni cristiano. Sono il punto di riferimento, sono le stelle da guardare e a cui ispirarsi.

Ciascun comandamento ha un significato ben preciso e molto profondo; non sono sempre facili da seguire, ci mettono alla prova e mettono in luce prevalentemente l'aspetto negativo delle cose, facendoci immediatamente cogliere il concetto di peccato. Questo, a volte, li rende ostici e poco accattivanti. E se...

E se provassimo a cambiare le regole del gioco? Se provassimo a vedere le cose da una diversa prospettiva? Vediamo... come spiegarlo...

Hai mai tenuto in mano un caleidoscopio, lo hai mai puntato verso un orizzonte grigio e poco accattivante, per poi scoprire con i tuoi occhi che era invece un paesaggio sorprendente e pieno di sfumature?

ECCO! I Comandamenti sono regole di vita che ci insegnano a vedere il bello delle e nelle cose! Non ci credi? Verificalo tu stesso: prova a leggere la nostra versione dei 10 Comandamenti:

	Ricorderò che Tu sei il mio Dio e ti metterò al primo posto nel mio cuore.
	Ricorderò che il Tuo nome è Santo e gli renderò onore con la mia vita.
	Ricorderò i giorni di festa perché stare con Te è bello.
	Ricorderò che Tu mi hai donato dei genitori e li rispetterò e amerò sempre.
	Ricorderò che la vita è il Tuo dono più prezioso e rispetterò ogni creatura, in particolare, i più deboli.
	Ricorderò che l'amore chiede sincerità e purezza.
	Ricorderò che ciò che appartiene agli altri non va rubato o danneggiato.
	Ricorderò che le parole sono importanti e non vanno usate contro il prossimo.
	Ricorderò che l'affetto delle persone non si ruba.
	Ricorderò che il mio valore non sta in ciò che possiedo, ma nell'amore che dono.

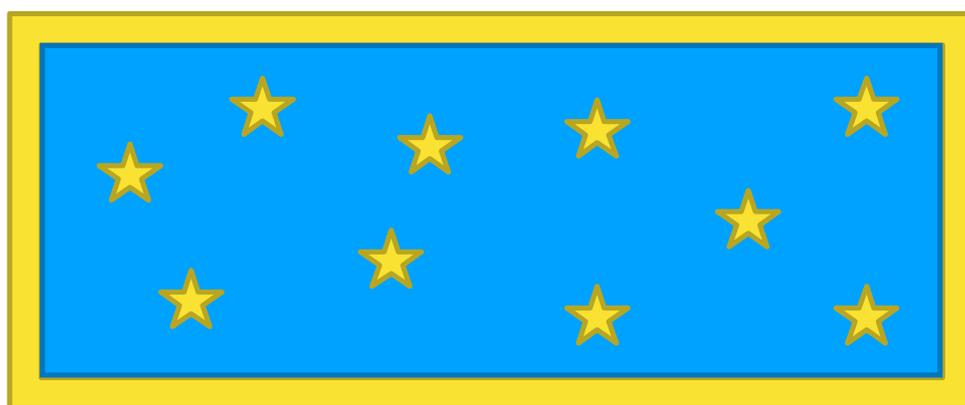
Strano eh! ma tutto vero!

Interpretare quello che ci circonda con uno sguardo nuovo e positivo, permette di avere una nuova luce negli occhi, che ci sorprende. Ecco, questa è la sfida che lanciamo a tutti, in questo intenso periodo di Quaresima che ci prepara alla Resurrezione di Gesù, luce del mondo.

Il tema che accompagnerà i bambini e i ragazzi in queste cinque settimane ci porterà a rileggere i 10 Comandamenti con occhi nuovi.

Per questo invitiamo tutti gli educatori a predisporre un cartellone, magari proprio a sfondo blu, sul quale apporre in modo casuale 10 stelle distanziate tra loro. Ogni settimana, verranno trattati 2 Comandamenti abbinati, riproposti seguendo la nuova interpretazione.

Una volta terminata l'attività, l'educatore scriverà accanto alla stella la sua formula positiva, in modo da comporre un cielo stellato di regole.



Ma non possiamo dimenticarci del nostro caleidoscopio, che sarà il simbolo del nostro percorso. Ogni bambino/ragazzo dovrebbe averne sempre uno con sé, pronto all'occorrenza da estrarre e utilizzare nei momenti di scoraggiamento e di difficoltà, per ricordarci che è fin troppo semplice individuare il brutto e il negativo del quotidiano e nelle azioni di chi ci sta accanto. La vera e rivoluzionaria abilità sta nel rielaborare quello che traspare dal contesto, facendo emergere il più vero e profondo significato che il messaggio cristiano porta con sé e che ci permette sempre, attraverso le sue stelle, di orientarci verso il bello e il buono del mondo.

E davvero non è complicato costruire un caleidoscopio personale, unico e speciale!

Di seguito riportiamo il link da visionare che spiega come poterne costruire uno personalizzato:

<https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=F0F2b5qj-vo>

In sintesi, l'occorrente è:

- Cartoncino (o tubo di carta da cucina);
- Forbici;
- Nastro adesivo;
- N. 2 CD/DVD;
- Pennarello indelebile;
- Righello;
- Plastica trasparente;
- Plastica opaca;

- Perline;
- Gomma crepla glitterata (per decorazione);
- Colla a caldo.

L'attività può essere proposta sia con gruppo in presenza, sia mediante la presentazione dell'attività da remoto (è possibile proiettare il video).

Durante la prima settimana, i bambini/ragazzi potranno realizzare il proprio oggetto e, magari, appenderlo al proprio zaino, per guardare il mondo con nuovi occhi.

I^ TAPPA

Una legge, un ordine possono essere buoni solo se rispettano i dieci Comandamenti, cioè se conducono al bene e all'amore per Dio e per il prossimo.

Gesù, nel brano di Vangelo che ci accompagna in questa Quaresima, ammonisce i suoi avversari facendo capire loro che sono più importanti la salute ed il bene di una persona rispetto all'osservanza del riposo nel giorno di sabato, previsto dalla legge. Sotto la luce dell'amore per il prossimo, è evidente che quella legge è "cattiva", non è frutto dell'Amore di Dio.

OBIETTIVO E TEMA DI FONDO

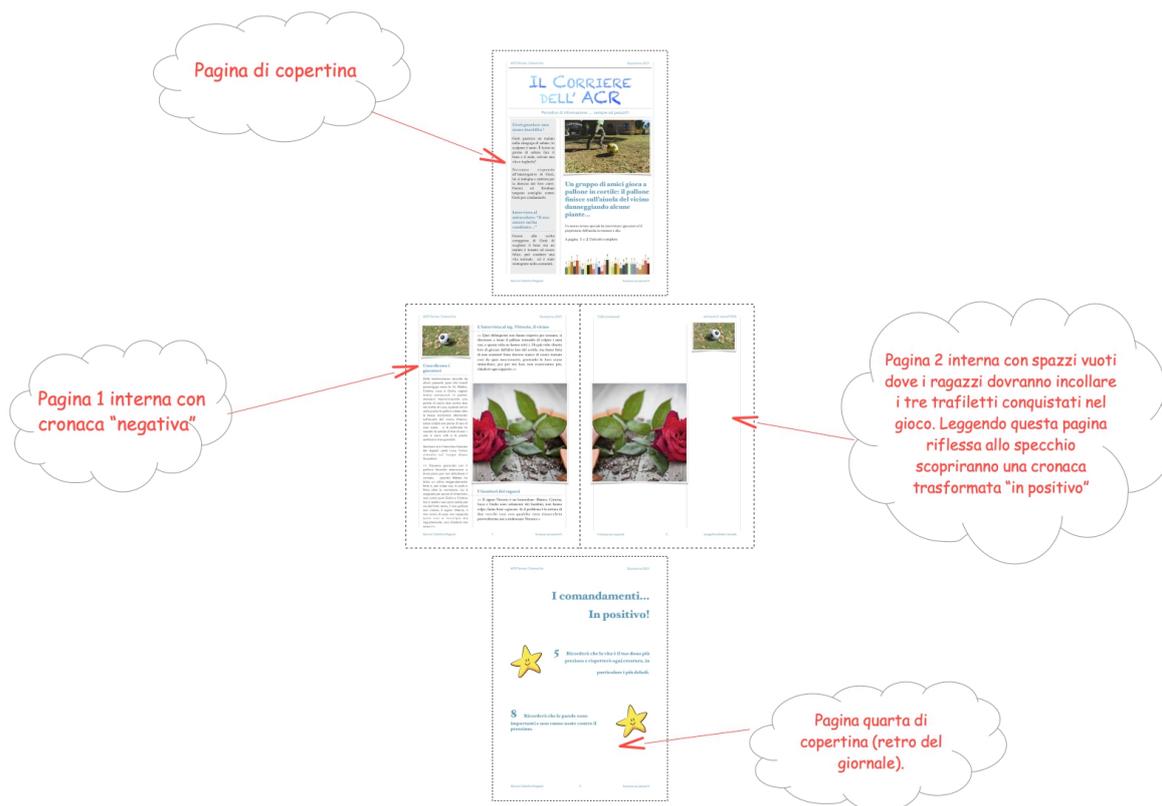
L'educatore deve guidare i ragazzi nella comprensione del bello e del positivo che emerge dai Comandamenti "Non uccidere" e "Non dire falsa testimonianza", scoprendo l'amore per il prossimo che sottende a questi "divieti".

ATTIVITA': "RIFLETTI LA NOTIZIA!"

Alleghiamo a questo sussidio un file (Allegato 1) da stampare possibilmente in formato A3 (o da condividere sullo schermo, in caso di attività a distanza), rappresentante un'edizione del "**Corriere dell'ACR**", dove troverete, oltre alla pagina di copertina, un articolo da

leggere ai ragazzi: un articolo di cronaca apparentemente brutto, triste e negativo. La pagina successiva del giornale risulta vuota: i ragazzi dovranno riempirla conquistando tre trafiletti (Allegato 2, da ritagliare) da incollare negli spazi vuoti di pagina 3. Tali trafiletti potranno essere conquistati dai ragazzi superando tre fasi di un gioco a piacere dell'educatore. Naturalmente, si raccomanda di evitare giochi di contatto o che prevedano passaggi di mano in mano di uno stesso oggetto, nel rispetto delle normative contro la diffusione del Covid-19. Suggeriamo, ad esempio, un classico "1, 2, 3 stella", ripetuto tre volte: al vincitore di ogni manche verrà consegnata una porzione dell'articolo e, unendo tutte le conquiste, il gruppo potrà ricomporre un articolo apparentemente illeggibile. A questo punto, l'educatore consegnerà al gruppo uno specchio da affiancare alla pagina di giornale ottenuta. I ragazzi, guardando l'immagine riflessa, leggeranno una storia uguale a quella letta inizialmente, ma positiva, bella. Basta cambiare il punto di vista, il modo di vedere ed interpretare le cose, per essere specchi dell'amore di Dio. Per chi svolge l'attività a distanza, sarà possibile mostrare in video l'intero secondo testo "positivo" e chiedere ai ragazzi da casa di riflettere l'immagine con uno specchio o carta stagnola lucida che potranno recuperare facilmente.

Di seguito si riporta uno schema indicativo di come dovrà risultare il giornale definitivamente "montato".



SPUNTI DI RIFLESSIONE

Ora che i ragazzi hanno fatto una prima esperienza di "positivizzazione" di qualcosa apparentemente brutto e limitante, sono pronti per rileggere, con sguardo rinnovato, due Comandamenti: il quinto, "Non Uccidere", e l'ottavo, "Non dire falsa testimonianza contro il prossimo". Sembrano dei divieti che limitano la nostra libertà, può apparire appagante picchiare, insultare e vendicarsi di qualcuno che ci ha fatto del male: se un compagno di classe che ci sta particolarmente antipatico, ci deride e ci fa dei dispetti, sembra lecito e giusto difendersi con la forza, con gli insulti e sembra logico decidere di "ucciderlo" eliminandolo semplicemente dalla

nostra vita, emarginandolo. La nostra natura di uomini ci suggerirebbe questo, e quel "non uccidere" ci sembra un divieto pesante da rispettare, ma se quel non uccidere lo intendiamo in modo positivo, come un invito a rispettare ogni forma di vita, a vedere nel prossimo una persona che è comunque immagine di Dio, un compagno che può diventare amico, quel Comandamento diventa un invito all'amore e possiamo accoglierlo con gioia.

La stessa considerazione è applicabile al comandamento "non dire falsa testimonianza contro il tuo prossimo". Fin da quando si è bambini, è forte la tentazione ad incolpare qualcun altro per una marachella fatta: "E' stato Lui!". Questo capita anche quando non è vero, per difendersi da qualche rimprovero della mamma, incolpando il fratello o per difendere dal rimprovero della maestra un amico che stava parlando durante la lezione, accusando qualche altro compagno innocente. Una brutta abitudine che anche molti adulti non abbandonano, pronti ad incolpare colleghi per un lavoro non riuscito ... il dito sempre puntato verso altri, anche quando si sa di essere gli unici veri colpevoli... E' la natura umana... Ma non è la natura di Dio, che è amore e verità. Allora, l'ottavo Comandamento può essere riletto: anziché, un pesante impedimento a ricorrere a capri espiatori, diventa un promemoria che ci ricorda che le parole sono importanti e non vanno usate contro il prossimo: solo la verità ci rende davvero liberi!

Al termine di questa riflessione, l'educatore conclude l'attività invitando i bambini/ragazzi ad arricchire il cielo stellato: a due stelle sparse nel nostro firmamento, gli acierrini assoceranno i comandamenti 5 ed 8 riformulati in senso positivo.

Chi non può svolgere attività in presenza può invitare i ragazzi a riprendere in mano il taccuino del giornalista ed annotarvi questi primi due Comandamenti riscoperti.

II^ TAPPA

OBIETTIVO E TEMA DI FONDO

L'educatore deve guidare i ragazzi nella comprensione del bello e del positivo che emerge dai Comandamenti "Non commettere atti impuri" e "Non rubare", scoprendo l'amore per se stessi, per il creato e per il prossimo che sottendono a questi "divieti".

ATTIVITA'

Si chiede ai bambini/ragazzi di scrivere su un foglietto un proprio difetto, qualcosa di loro che non piace. Il foglietto verrà messo davanti a loro. Ognuno, poi, dovrà scrivere, sempre su un foglietto, un pregio di ciascun compagno presente all'Acr (ad es., cerchiamo di spingerli ad indicare come pregi qualcosa inerente al carattere e non del tipo: "è bravo in matematica", "è bravo a giocare a calcio"). Ognuno dovrà consegnare i foglietti ai propri compagni e si troverà poi ad avere davanti a sé una sfilza di foglietti (come se stessimo giocando a carte) con i propri pregi indicati dagli altri. Alcuni di questi pregi, magari, non pensavano neanche di averli, ma se lo dicono gli altri vuol dire che li vedono in noi!

A questo punto, dobbiamo far capire ai ragazzi che il nostro difetto fisico, che abbiamo indicato all'inizio, scompare di fronte ai tanti pregi indicati dai loro amici.

Noi non siamo il nostro corpo, bello o meno bello che sia, ma siamo le tante qualità che abbiamo dentro. E su quelle dobbiamo lavorare per renderle sempre più proficue senza essere invidiosi di quelle degli altri. La stessa cosa vale al contrario: non dobbiamo giudicare i nostri amici dai loro difetti fisici ma dalla loro bellezza interiore.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

Il sesto comandamento, "*Non commettere atti impuri*", si può facilmente tradurre in positivo nella frase: "*impegniamoci a difendere l'amore in tutte le sue forme*". Tutto è dono del Signore, compresa ovviamente la bellezza, ma noi spesso ce ne dimentichiamo. Ecco allora che pensiamo che la bellezza non sia un dono, ma un vanto da esibire. Se, ad esempio, credo di valere più degli altri solo perché ho degli occhi molto belli, oppure, il mio fisico è slanciato, sbaglio tutto, mi considero un oggetto. Discorso è analogo se io scelgo le mie amicizie, solo per la loro bellezza: considero l'altro solo un oggetto e rischio di perdere il rispetto che devo portare all'altra persona. In tutto questo, siamo profondamente influenzati dalla pubblicità, che ci bombarda con messaggi fasulli e inquina il nostro modo di pensare. Ogni persona ha diritto ad essere rispettata nei propri sentimenti e nel proprio corpo. Nessuno può essere trattato come uno "*strumento*". Ecco, allora, che l'impurità alla quale accenna il Comandamento non è altro che il ridurre la

propria persona e il nostro prossimo ai propri difetti fisici. Se Dio ci ha creati così un motivo ci sarà; non devo svilirmi solo perchè non sono perfetto. E non devo allontanarmi dagli altri solo perchè non rispettano i "canoni" indicati dalla società. Impariamo a guardarci dentro e a guardare dentro il cuore degli altri: la vera bellezza, infatti, è quella interiore e quella dobbiamo proteggere in tutta la sua purezza.

Anche il settimo comandamento, "Non rubare" è legato al rispetto. Noi pensiamo solamente al furto di oggetti ma dietro c'è un mondo di cose. *Che cosa vuol dire rubare oggi?* Vuol dire appropriarsi di un bene di un altro contro la sua volontà. Insomma, prendere una cosa che non è tua con la frode, con la truffa, con l'inganno. Un furto pensato con la testa. *Quante cose possiedo? Quante ne vorrei?* Non mi bastano mai. Sono sempre alla ricerca di qualche cosa di nuovo e questa continua insoddisfazione ci porta spesso a procurarci ciò che ci piace rubando. Ma il rubare è anche il danneggiare le cose degli altri o non trattarle bene, il non fare attenzione quando ci prestano qualcosa ... E anche in amicizia possiamo rubare! Pensiamo alle volte in cui vogliamo metterci in mostra per apparire agli occhi di qualcuno più simpatici/bravi/buoni di un nostro compagno ... non stiamo facendo altro che cercare di rubargli l'amicizia. Cerchiamo di avere sempre rispetto per le persone che abbiamo a fianco. E anche per le cose, senza dipendere da esse, ma dando loro il giusto peso

III^ TAPPA

VEDERSI MEGLIO ...

OBIETTIVO E TEMA DI FONDO

L'educatore deve far comprendere ai ragazzi, alla luce dei Comandamenti 9 e 10, che l'unica cosa importante è essere ciò che si è, ovvero, non andare alla continua ricerca di quelle cose che ci servono per "metterci in mostra", per avere il consenso degli amici.

ATTIVITÀ

L'attività si basa sul gioco "*Il mercante in fiera*".

Regolamento: come si gioca ...

- Si gioca con due mazzi uguali di almeno 40 carte ciascuno (si allegano le carte da stampare, pensate per questa attività);
- I due mazzi sono caratterizzati da dorsi di diversi colori per distinguerli (si potrebbe attaccarle a due cartoncini di colore diverso prima di tagliarle);
- Ogni carta del mazzo ha una figura speciale, in questo caso, pensata appositamente per l'attività;
- Il Mercante, che è l'educatore, prende un mazzo e distribuisce almeno una carta ad ogni giocatore. E' importante che, al mercante, rimangano almeno i 3/4 del mazzo;

- Il gioco prevede delle aste. I pagamenti possono essere di vario tipo: ai ragazzi viene data una cifra "simbolica" uguale per ciascuno (es., 1000 euro); usare i soldi del Monopoli; invece di "soldi", i ragazzi possono pagare con delle azioni (es., rinunciare alla merenda, fare 10 salti, ecc...);
- Inizia l'asta e i giocatori provano a comprare le carte rimaste;
- Il Mercante deve essere bravo a rendere divertente l'asta;
- Chi vince l'asta, prende le relative carte;
- Il Banditore posiziona, coperte, su un tavolo, o in una posizione visibile a tutti, le 4 carte del mazzo non ancora utilizzato (sono le carte che decidono il vincitore e il relativo premio).

Queste carte dovranno essere: "L'egocentrico", "I riccone", "I gamer" e "L'invidiosa";

- Tali carte rappresentano le carte vincenti su cui verranno piazzati i premi. I premi verranno svelati solo alla fine;
- Il Mercante scoprirà una alla volta le carte perdenti;
- I giocatori che hanno carte perdenti consegneranno la rispettiva carta al Mercante;
- Durante questa fase, è possibile effettuare scambi e proposte per comprare/vendere carte;
- Al termine di questa fase, invece, rimarranno in gioco solo i giocatori che posseggono ancora carte;

- Per chiudere, quando rimangono almeno 10 carte ancora in gioco, vengono scoperte le carte vincenti per assegnare il premio ai relativi vincitori.
- Una delle opzioni del "*Mercante in fiera*" per un'asta divertente e imprevedibile è quella relativa alle carte "al buio". Come funziona? Il Mercante fa partire l'asta, ma i giocatori non sanno il numero delle carte messe all'asta, lo sa solo il Mercante. Il giocatore che vince l'asta può prendere una sola carta o addirittura cinque. L'asta è al buio e solo il Mercante, che ovviamente non può partecipare a questa tipologia di asta, sa quante carte sono "in vendita".
- Un altro modo per rendere divertente l'asta è quello di fare degli indovinelli per vendere le carte. Chi indovina la carta può comprarla o addirittura riceverla in regalo.

Premi

4° posto. Carta: *L'EGOCENTRICO* - Premio: Una cena con amici in un ristorante della città. Ma, all'ultimo minuto, i tuoi amici non vengono più perché sono stanchi di sentirti parlare tutta la sera solo di te stesso. Anche il ristoratore non vuole sentirti parlare, quindi, il premio salta.

3° posto. Carta: *IL RICCONO* - Premio: Un nuovo iPhone, non ancora in commercio in Italia. Ma l'azienda che lo ha

fornito, venendo a sapere che era abbinato al Riccone ha deciso di non regalarlo più. Quindi, niente premio.

2° posto. Carta: *I GAMER* - Premio: Il premio per questa carta non è stato proprio pensato... tanto passeresti la tua giornata davanti ai videogames... Quindi, di un premio non te ne fai niente!

1° posto. Carta: *L'INVIDIOSA* - Premio: Una giornata intera in un parco divertimenti a tua scelta con una tua/tuo amico/a.... anzi, il tuo biglietto è appena stato dato ad un altro.... Il tuo amico o amica ha scoperto che hai rubato la sua amicizia, cioè che sei diventato suo amico solo per invidia, mostrandoti per quello che non sei.

 <p>La famosa</p>	 <p>I soldi</p>	 <p>La bella</p>
 <p>La Play Station</p>	 <p>Il simpaticone</p>	 <p>Il burlone</p>



La villa



Il genio



Il fenomeno



Il palestrato



Lo youtuber



Il leader



La campionessa



Il leone



Il selfie



Le maschere



La modella



Il riccone



La volpe



Il forzuto



Le modaiole



Il sicuro di sè



Lo smartphone



L'influencer



I gamer



Il regalo



Il ladro



La bugia



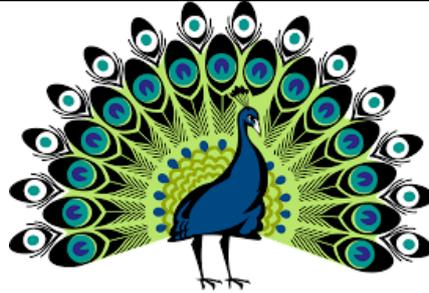
L'instagrammer



Il misterioso



Il serpente



Il pavone



L'egocentrica



Gli amiconi



I follower



L'invidiosa



Il persuasore



Il so fare tutto
io



Il camaleonte



La gelosia

SPUNTI PER LA RIFLESSIONE

Il gioco del "*Mercante in fiera*" rappresenta, simbolicamente, la vita di ognuno di noi, e, in particolare, dei ragazzi. Le carte rappresentano quelle cose materiali che noi vogliamo a tutti i costi per sentirci felici (es., soldi e playstation); quegli atteggiamenti che mettiamo in pratica per sentirci ammirati dagli amici (es., il burlone); quegli atteggiamenti che ci fanno sembrare migliori di quello che siamo (es., il palestrato, le blogger...); quello che vorremmo essere per sentirci veramente al centro dell'attenzione (es., la famosa e il ricco).

Con i ragazzi bisogna riflettere che molto spesso questi atteggiamenti, che non sono tutti negativi, diventano sbagliati quando siamo mossi dall'invidia. A volte, desideriamo cose e modi di essere non nostri, perchè invidiamo la vita degli altri, le loro cose, e a volte, anche le loro amicizie.

Infatti, capita spesso che ci mettiamo in mostra per farci degli amici, pensando così che gli amici si possono "comprare"... o possono essere oggetti.

Ma tutte queste cose che noi spesso desideriamo non ci portano tanto lontano se non le sappiamo usare bene, come ci dimostrano i premi del gioco.

L'importante non è possedere tante cose, avere tante doti, apparire in determinato modo; l'importante è quanto amore ci metti nelle cose, nelle amicizie, nelle relazioni e anche nel modo di vederti.

Questa riflessione potrebbe essere accompagnata con delle domande dirette ai ragazzi.

Per questo inseriamo fra le stelle i due Comandamenti al positivo:

"Ricorderò che l'affetto delle persone non si ruba" e "Ricorderò che il mio valore non sta in ciò che possiedo, ma nell'amore che dono".

IV^ TAPPA

IL BELLO DEL TUO AMORE

Questa tappa del nostro sussidio ci invita a riflettere sul terzo e quarto Comandamento che ci ricordano come è bello lodare nei giorni di festa l'amore del Signore e ogni giorno l'amore dei genitori che Lui ci ha donato. Nei nostri cuori la festa è riconoscere l'amore di Dio per noi. Molte persone credono che fare festa sia mangiare e bere, musica, vedere una partita del proprio sport preferito con gli amici, ecc... ma per noi cristiani la vera festa è quella che scaturisce dalla Pasqua di Cristo. E' riscoprire ogni volta il grande dono d'amore del Padre attraverso il Figlio.

OBIETTIVO E TEMA DI FONDO

L'educatore deve accompagnare i ragazzi, attraverso il gioco della caccia al tesoro, a scoprire dove trovare la gioia nel proprio cuore.

ATTIVITÀ

Attività in presenza: in base agli spazi e, soprattutto, ricordando sempre le misure igienico-sanitarie in vigore, si può organizzare una caccia al tesoro adatta al gruppo. Mettete tutto quello che più piace ai vostri ragazzi:

indovinelli, sciarade, corse e prove da superare. Ricordate che il tesoro deve essere il dono dell'amore di Dio per noi!!

Attività a distanza: per chi non ha la possibilità di realizzare attività in presenza, si possono trovare numerosi esempi di caccia al tesoro sul web da fare a distanza. Saranno comunque divertenti e accompagneranno alla scoperta del bene più grande, l'amore di Dio per noi!!

SPUNTI DI RIFLESSIONE

Il Vangelo che ci accompagna in questo percorso di Quaresima ci fa ben comprendere come Gesù metta al primo posto il *"bello ed il buono"*. I suoi avversari lo osservavano silenziosi, quella gente metteva la Legge sopra al bene, ma Gesù invece salva la vita dell'uomo emarginato ridonandogli la salute anche nel giorno non lecito. Questo vuole farci comprendere come Gesù metta il nostro bene, il Suo amore per noi, al di sopra di tutto. In questo incontro, analizziamo il terzo e il quarto Comandamento: *"Ricordati di santificare le feste"* e *"Onora il padre e la madre"*. Questi due Comandamenti, così apparentemente diversi, sono in realtà caratterizzati dall'amore di Dio per l'uomo e la donna: l'amore di un Padre verso i suoi figli. I nostri genitori sono il primo esempio che viviamo dell'amore

incondizionato di Dio. Infatti, come siamo figli di una mamma e di un papà, siamo anche figli di Dio (Rm 6). L'amore è dono gratuito. L'amore più grande di un genitore è accogliere la vita dei propri figli. Nell'attività di ogni educatore, può capitare di avere casi di bambini in affido o adottati: non temiamo di parlare di padre e madre, perché, attraverso l'amore di chi li ha accolti, hanno ricevuto l'amore di Dio.

E' importante per l'educatore far comprendere, quindi, ai ragazzi che partecipare alla Santa Messa nei giorni di festa è bello, perché ci ricordiamo quanto Dio ci ama. Così come rispettare i genitori è ricordare che il Signore ce li ha donati come primo segno del suo amore per noi. Questo Comandamento dice di onorare, di portare affetto, stima, riconoscenza verso coloro che ti amano. Non ci dice di obbedire e basta. Non siamo schiavi, ma figli. Onorare è crescere e realizzarsi, vivere e rendersi grati e rispettosi del dono della vita.

Gli educatori possono invitare i ragazzi a scrivere sul loro taccuino una frase di ringraziamento, magari sollecitandoli con queste provocazioni:

Dove trovo la festa nel mio cuore?

E' gioia per me la Santa Messa?

Quanto e per cosa dico grazie ai miei genitori?

Al termine ricordiamo di aggiungere le nostre due stelle al cielo!!

V^ TAPPA

LA COSA PIÙ IMPORTANTE

Ecco siamo arrivati all'ultimo incontro prima di Pasqua. Attraverso le varie tappe di questo sussidio, abbiamo riscoperto il gusto di trovare il bello, il buono. Strada facendo siamo arrivati in cima al Decalogo, ai primi Comandamenti: *"Io sono il Signore Dio tuo. Non avrai altri dei all'infuori di me"*, e *"Non nominare il nome di Dio invano"*. Siamo, quindi, arrivati a comprendere l'importanza di mettere Dio al primo posto nel nostro cuore e onorarlo con la nostra vita. Ma ci mancano ancora due stelle nel nostro cartellone, perciò proponiamo questa attività giocosa!

OBIETTIVO E TEMA DI FONDO

L'educatore deve far comprendere ai ragazzi, leggendo i Comandamenti 1 e 2, che Dio è la cosa più importante al mondo e che bisogna sempre avere amore e rispetto nei suoi confronti. Ai ragazzi verranno offerte delle alternative (scatole) da barattare, così come nella vita quotidiana vengono spesso attratti da cose futili e all'apparenza migliori.

ATTIVITÀ

Materiale:

- Una scatola contrassegnata da una X;
- Una scatola numerata per ragazzo (es., quelle da scarpe → però, attenzione!!! Tutti i ragazzi avranno sulla scatola un numero, ricordate che solo uno avrà la scatola X);
- Foglietti con un'immagine o una scritta dei premi da inserire nelle scatole;
- Foglietto con un'immagine o una scritta di un'ostia da inserire nella scatola X;
- Foglio con sopra l'elenco dei premi da poter vincere in numero uguale tra cose materiali (es., console di videogiochi, soldi, smartphone di ultima generazione, abiti firmati, Ferrari, villa con piscina, ecc..) e simboli religiosi (es., Bibbia, croce, preghiera, corona del rosario, presepe, confessionale, ecc..).

L'attività ripropone il gioco televisivo, "**Affari tuoi**".

Si consegna ad un ragazzo del gruppo, che sarà il concorrente, la scatola X (con all'interno l'immagine dell'Eucaristia) senza che lui sappia quale sia il premio all'interno di questa. Tutti gli altri ricevono, invece, una scatola numerata con all'interno i premi dell'elenco divisi equamente tra cose materiali e simboli religiosi.

L'educatore è il solo a conoscere i contenuti delle scatole, i ragazzi però possono sapere quali premi trovare all'interno delle scatole ad eccezione della scatola X.

Lo scopo del gioco consiste nel cercare di vincere il premio più bello ed importante tra tutti.

Il giocatore con la scatola X inizia il gioco chiamando uno o più numeri (dipende da quanti sono i giocatori) che rappresentano le scatole da eliminare. I ragazzi con quel numero aprono, uno alla volta, la propria scatola rivelando i premi. L'educatore chiede al ragazzo "concorrente" se vuole scambiare la sua scatola con una delle altre ancora chiuse o tenercela. Una volta fatta la scelta, il gioco riprende con diversi turni dove si apriranno nuove scatole e l'educatore proporrà nuovi scambi fino a quando non si arriverà ad avere solo 2 scatole in gioco. A questo punto, l'educatore proporrà un ultimo scambio che il ragazzo potrà accettare o rifiutare.

Il gioco si conclude, quindi, con l'apertura dell'ultima scatola e la scoperta del premio vinto dal ragazzo.

La finalità del gioco è che il ragazzo lotti per non scambiare mai la scatola X, perché all'apertura vedrà che contiene il premio più bello, più importante di tutti, Dio.

Attività a distanza: chi non svolge l'attività in presenza può proporre questo gioco online con una piccola variante. L'educatore in chat privata rivelerà, tranne a chi avrà la scatola X, il contenuto della propria "scatola virtuale". L'educatore poi dovrà annotarsi l'elenco dei premi, a chi

sono stati assegnati e gli eventuali scambi che avvengono durante il gioco. Il ragazzo con la "Scatola X" chiamerà allora uno o più compagni che riveleranno una alla volta il proprio premio magari scritto in grande su un foglio da mostrare in video. Al momento dello scambio, ogni ragazzo cercherà di convincere chi ha la scatola X a scambiarla con la propria senza dire cosa c'è dentro. Il "contenuto" della scatola X rimane segreto, anche se scambiata, fino al momento dell'apertura. Se avviene lo scambio, il ragazzo concorrente però non dovrà mai sapere che premio ci sarà all'interno della sua scatola virtuale, lo scoprirà solo alla fine. Il gioco prosegue normalmente come spiegato sopra fino all'apertura del premio finale.

SPUNTI DI RIFLESSIONE

Il primo Comandamento ci dice di mettere Dio al primo posto nella nostra vita, perché Lui è accanto a noi tutti i giorni. Troppo spesso però le persone si dimenticano di Lui e al primo posto mettono altre cose come i soldi, la fama, il potere, ecc... Nella classifica dei personaggi più gettonati, Dio non occupa certo la pole position. Davanti a lui ci sono altri dèi moderni che interpretano i sogni della gente. Normalmente, però, a conti fatti coloro che non mettono Dio al primo posto nel loro cuore si trovano insoddisfatti, stressati, e perfino infelici.

Viene allora da chiedersi: *non sarà forse che il cuore umano è fatto per qualcosa di più grande? Non ha nostalgia di qualcuno che sia decisamente "il migliore" e "il primo in tutto"?*

Dio ci ama sempre, non si dimentica mai di noi. Dio non può essere messo tra parentesi, come uno tra i tanti: merita sempre un'attenzione speciale.

Poniamo, quindi, attenzione anche al secondo comandamento che ci invita a tenere sempre a mente, sempre nel nostro cuore il nome di Dio e rendergli onore con la nostra vita.

Il nome di Dio non va pronunciato in ogni momento; *"non nominare il nome di Dio invano"* vuol anche dire nominarlo bene. Ciò significa onorarlo con la nostra vita. Chi se la prende con Dio e lo offende con le parole pensa di essere un furbo.

Invitiamo i ragazzi a cercare di vincere la vergogna e impegnarsi ogni tanto a discutere su temi che riguardano Dio, ad esempio, proponendogli delle riflessioni prendendo spunto dalle seguenti:

...c'è chi se la prende con Dio per un'alluvione, o per lo Tsunami, o ancora per un incidente stradale. ...

Lo si chiama in causa con una pubblicità irriverente : "In vacanza si sta da D...!" ...

Ma davvero Dio c'entra qualcosa in tutte queste situazioni? Oppure il suo nome è usato a sproposito?

Ho mai mancato di rispetto a Dio?

L'ho mai chiamato per desideri inutili?

L'ho incolpato per le brutte cose che mi sono successe?

Quando l'ho amato, rispettato e ringraziato?

Gli educatori possono invitare i ragazzi ad annotare queste riflessioni sul loro taccuino, ricordando sempre loro di cercare il bello e il buono, magari dando una sbirciatina nel loro caleidoscopio!

... E, non dimentichiamo di terminare il nostro cielo stellato ...

*BUON CAMMINO
E
BUONA PASQUA DEL SIGNORE
A TUTTI!!*