

# Riunione A\_05\_P\_RiccoMendicante

*La parabola del ricco e del mendicante (Lc 16, 19-25)*

## Introduzione

Con questa riunione inizia una sequenza di incontri tutti basati su parabole.

**Obiettivo:** spiegare la parabola, in particolare soffermarsi su

- non sprecare il cibo e
- l'importanza del nome.

## Lc 16,19-25

«C'era un uomo ricco, che si vestiva di porpora e di bisso, e tutti i giorni banchettava lautamente. Un mendicante, chiamato Lazzaro, giaceva alla sua porta, coperto di piaghe, e bramoso di sfamarsi con quello che cadeva dalla tavola del ricco. Perfino i cani venivano a leccare le sue piaghe.

Un giorno il povero morì e fu portato dagli angeli nel seno di Abramo.

Morì anche il ricco, e fu sepolto. Stando nell'inferno tra i tormenti, alzò gli occhi e vide da lontano Abramo, e Lazzaro vicino a lui. Allora gridando disse: "Padre Abramo, abbi pietà di me, e manda Lazzaro a intingere la punta del dito nell'acqua per rinfrescarmi la lingua, perché sono tormentato in questa fiamma".

Ma Abramo disse: "Figlio, ricordati che tu nella tua vita hai ricevuto i tuoi beni e che Lazzaro in modo simile ricevette i mali; ma ora qui egli è consolato, e tu sei tormentato.

## Programma:

Ore 20.45	Preghiera e poi divisione dei ragazzi nei due soliti gruppi (se il gruppo è numeroso)
Ore 20.50	Lettura del brano di Vangelo Commento Avvisi: invito alla Messa e in particolare per la Castagnata
Ore 21.05	Gioco
Ore 21.25	Conclusione a sorpresa

## Descrizione del gioco

Prima di tutto si spiegano in anticipo che faremo 2 giochi sul tema.

Il primo: non sprecare il cibo, finire tutto ciò che abbiamo nel piatto, se abbiamo poca fame, prendiamo meno. Evitare di sprecare anche le cose. Si potrebbero anche dare rapidi dati sulla povertà nel mondo (il 20% dell'umanità possiede l'80% delle ricchezze). Proposito collettivo di non sprecare il cibo che abbiamo nel piatto, evitando di avanzarlo. Questo proposito verrà poi verificato l'incontro successivo.

Il secondo: l'importanza del nome: nella parabola il ricco non ha un nome, il povero invece, pur essendo povero, si chiama Lazzaro!

Ci si può collegare con l'invito fatto dal don l'incontro precedente di scoprire il significato del proprio nome.

### *Per il futuro.*

Sarebbe davvero bello se per questo incontro si riuscisse a portare per ciascuno dei ragazzi un foglio nel quale sono riassunte tutte le informazioni sul loro nome. Per ora non siamo mai riusciti a farlo perché occorre molto tempo ricercare le informazioni via internet e poi ordinarle. So che esistono dei libri sui nomi...se riuscissimo a recuperarne uno, sarebbe sufficiente fare delle fotocopie ben fatte, magari su carta colorata e rigida.

Ricordarsi che una stanza deve essere impegnata per taglio castagne. Normalmente utilizzata stanza Domenico Savio.

## Svolgimento giochi

Ore 21.05 Ogni gruppo farà poi 2 giochi, di cui uno nella sala Tavoloni e uno nella sala giochi, invertendosi.

*Sala Giochi: “Alla caccia delle briciole”.*

Prima di spiegare il gioco, ambientarlo, spiegando appunto che la tavola imbandita è quella del ricco e loro sono i Lazzaro che devono mendicare le briciole

Un tavolo è imbandito con cibi succulenti, sotto il tavolo ci sono tante briciole di carta gialla. Vince la squadra che nel tempo stabilito avrà recuperato più briciole. (10 minuti). Viene il dubbio se far partire solo un ragazzo per volta o tutti insieme. Risposta: TUTTI INSIEME, è proprio quello il bello del gioco!

*Sala Tavoloni: “Il gioco dei nomi”.*

Introdurre il gioco spiegando l'importanza del nome.

Tante sedie in cerchio quanti sono i partecipanti, meno una. Il conduttore del gioco sta in piedi in mezzo al cerchio e chiama due ragazzi. Questi devono scambiarsi di posto prima che il conduttore rubi loro la sedia. Il giocatore che rimane in piedi va in mezzo al cerchio e chiamerà altri 2 ragazzi. (10 min)

Materiale da preparare:

Briciole = striscioline di carta gialla. Normalmente prepara Stefano con taglierina. Già disponibili appunto da Stefano da anni precedenti.

Tavolo imbandito con dolci (anche da distribuire a fine riunione). Caramelle e piccoli dolci

Controllare che non ci sia già qualcosa in oratorio. Altrimenti incaricare qualcuno x comprare dolci il venerdì al mercato.

## Conclusione “a sorpresa” del gioco

Finito il gioco, si dice che vogliamo distribuire a tutti i dolci del tavolo del ricco epulone.

Solo che – senza assolutamente dire nulla ai ragazzi – i dolci saranno distribuiti seguendo le reali proporzioni della distribuzione mondiale delle ricchezze (cioè il 20% della popolazione mondiale detiene l'80% delle ricchezze).

Fra i dolci avremo avuto cura di prendere dolci che si possono dividere (es scatole di brioche o kinder). Prenderne tanti quanti sono i ragazzi. Quindi distribuirli secondo le suddette proporzioni.

Esempio. Se i partecipanti sono 20 significa che:

- a solo 4 di loro si daranno ben 4 pezzi ciascuno di questi dolci
- agli altri 16, si daranno i restanti 4 pezzi, dicendogli di dividerseli.

Si creerà una situazione di tensione. L'animatore dice che noi abbiamo deciso di distribuirli così, ma se quelli che ne hanno di più vogliono darne qualcuno agli altri, possono farlo. Anche quelli che ne hanno meno possono chiederli a quelli che ne hanno di più

Assisterete ad una triste scena di egoismo. Almeno, 2 anni su 2 è successo così. Magari voi sarete più fortunati.

Se non date nessun indizio sullo scopo di questa divisione vedrete che i “ricchi” si terranno tutto e al massimo concederanno solo 1 dei loro 4 dolci.

Solo con insistenza e portandoli alle dovute conclusioni, allora capiranno cosa devono fare per risolvere questa tensione.

Credeteci: questo è uno spunto stupendo per parlare della parabola e darete al don una occasione formidabile per fare il suo commento.

**Osservazione.** Se siete audaci, potete pensare di fare questa parte all'inizio. In effetti verrebbe tutto meglio, ma esiste solo il rischio che i ragazzi inizino a mangiare i dolciumi, che in effetti non è bello. Se ve la sentite di riuscire a mantenere un sufficiente ordine, sicuramente questa parte viene meglio fatta subito all'inizio.