

Riunione A_06_P_BuonSamaritano

La parabola del buon samaritano (Lc 10, 30-35)

Obiettivo: Spiegazione della parabola e sottolineare l'Amore per il prossimo. Questo incontro, proseguendo la presentazione delle parabole, si ricollega all'incontro precedente. Questo, come l'altro, parla dell'attenzione al prossimo. Se nell'incontro precedente il ricco era insensibile al povero Lazzaro, in questa parabola troviamo il buon samaritano che invece aiuta il malcapitato.

Brano di riferimento: Lc 10,25-35

Un dottore della legge si alzò per metterlo alla prova, e gli disse: «Maestro, che devo fare per ereditare la vita eterna?»

Gesù gli disse: «Nella legge che cosa sta scritto? Come leggi?»

Egli rispose: «*Ama il Signore Dio tuo con tutto il tuo cuore, con tutta l'anima tua, con tutta la forza tua, con tutta la mente tua, e il tuo prossimo come te stesso*».

Gesù gli disse: «Hai risposto esattamente; fa' questo, e vivrai».

Ma egli, volendo giustificarsi, disse a Gesù: «E chi è il mio prossimo?»

Un uomo scendeva da Gerusalemme a Gerico e incappò nei briganti che lo spogliarono, lo percossero e poi se ne andarono, lasciandolo mezzo morto.

Per caso, un sacerdote scendeva per quella medesima strada e quando lo vide passò oltre dall'altra parte. Anche un levita, giunto in quel luogo, lo vide e passò oltre. Invece un samaritano, che era in viaggio, passandogli accanto lo vide e n'ebbe compassione. Gli si fece vicino, gli fasciò le ferite, versandogli olio e vino; poi, caricatolo sopra il suo giumento, lo portò a una locanda e si prese cura di lui. Il giorno seguente, estrasse due denari e li diede all'albergatore, dicendo: «Abbi cura di lui e ciò che spenderai in più te lo rifonderò al mio ritorno»

Ecco i personaggi del racconto:

- Il sacerdote: Poiché la legge prescriveva che i sacerdoti non avrebbero potuto celebrare il sacrificio nel tempio se fossero passati vicino al sangue, egli si allontana per non diventare impuro
- I leviti erano gli addetti al tempio, e la legge prescriveva che essi non avrebbero dovuto servire nel tempio se avessero toccato sangue. Per questo motivo il levita non presta aiuto al malcapitato
- Il samaritano, fa parte del popolo dei samaritani, poco considerati dagli ebrei

IMPORTANTE

Partire dal presupposto che loro non conoscano il significato di "prossimo". Dovete spiegarglielo voi. E' proprio questo lo scopo. Non è un ripasso, badate bene. Fate finta di parlare a persone che mai hanno sentito questa parola.

Non è pessimismo, è una constatazione basata sulla esperienza di 4 anni di questo incontro.

Programma:

Ore 20.45 CI si raduna tutti nella sala giochi (se ci si divide poi in 2 sottogruppi), oppure tutti in sala tavoloni se un gruppo solo.

Preghiera iniziale

Rappresentare la parabola con una scenetta secondo la tecnica del mimo, mentre uno la legge con il microfono.

Quindi sul teatro principale si svolge la scenetta, (mentre sullo sfondo scorrono eventualmente le immagini della presentazione in PPT). Dare molto peso ai dettagli della parabola. E' chiaro che occorrono 10 personaggi (quelli descritti nel gioco + 2 malfattori + Gesù(=don) + Dottore della legge + lettore – l'animale da trasporto che sarà sostituito con una carriola). Il levita è vestito con un mantello. Il sacerdote con un libro di preghiere in mano. Il samaritano come una specie di muratore. Il dottore della legge è seduto fra i ragazzi. Fare un colloquio diretto fra Gesù e il dottore della legge. Il dottore della legge inizialmente è seduto fra i ragazzi, poi si alza e va sul palco, facendo attenzione di non girare mai le spalle ai ragazzi e parlare a voce alta. Dopo questo colloquio (Lc10,25-30) interverrà il narratore a descrivere la parabola mentre essa si svolge.

(N.B. in alternativa si può utilizzare una presentazione in ppt, disponibile sia sul nostro CD che su qumran2

Il buon Samaritano

Presentazione sulla parabola del buon Samaritano (Lc,15-25-37) realizzata da Henry Martin, tratta dal sito Sermons4Kids.com e tradotta dall'inglese.

area: presentazioni/spiritualita - **nome file:** buon-samaritano.zip

autore: Qumran2

Link: <http://www.qumran2.net/materiale/download.pax?id=9407&nf=buon-samaritano.zip&area=presentazioni&sottoarea=spiritualita>

Ore 20.55 Divisione nei due gruppi classici. Uno andrà nella sala TV e uno nella sala Tavoloni. Ricordarsi di disporre le sedie non in cerchio, ma tutte rivolte verso il conduttore dell'incontro. Questo aiuta a mantenere l'attenzione. Non farsi tentare di rimanere lì per fare il commento perché la sala giochi è fortemente disturbata dai ragazzi di 3 media che iniziano ad arrivare e giocare.

Commento della parabola.

1. Ricordarsi di verificare se hanno mantenuto l'impegno di provare a non sprecare cibo, avanzandolo nel piatto (proposito fatto la volta precedente)
2. Ricollegarsi alla parabola della volta precedente (Ricco e Lazzaro)
3. Fare esempi concreti per capire chi è questo fantomatico "prossimo". Con l'aiuto degli animatori si scrive su un cartellone chi è il prossimo per i ragazzi. Si spera vengano fuori diverse cose interessanti.

Tra sette giorni verificheremo se saremo riusciti ad aiutare veramente il nostro prossimo.

Ore 21.10

Gioco a tema La staffetta del buon samaritano:

Chi è nella sala giochi, svolge il gioco lì dentro.

Chi è nella sala tavoloni se non piove esce e lo svolge all'aperto. Se piovesse si adegua spostando tutte le sedie e giocando all'interno.

I giocatori sono divisi in squadre di 6 persone ciascuna, e ognuno di loro assume il ruolo di un personaggio della parabola. Se mancano persone x arrivare a multipli di 6, vengono coinvolti anche gli animatori. Nel caso non si riesca si può eliminare la figura dell'albergatore.

1. l'uomo
2. il sacerdote
3. il levita
4. il samaritano
5. il giumento
6. l'albergatore

Il campo da gioco ha tre linee: - la linea di partenza

- a metà vi è la linea che indica il punto dell'agguato
- la linea del traguardo che stabilisce il luogo della locanda

Al via del conduttore parte il giocatore numero 1 che si sdraia sulla linea di metà campo. A questo punto parte il secondo, che deve correre fino alla linea del traguardo e tornare indietro per dare il via al terzo. Questi corre fino al primo, gli gira intorno e torna indietro per dare il cambio al quarto e al quinto che, tenendosi per mano, corrono dal primo, lo caricano sulle spalle del quinto e lo portano alla linea del traguardo. Solo quando i tre raggiungono la linea del traguardo può partire il sesto, che raggiunge l'albergo e scarica a terra il primo. Vince la squadra che per prima compie tutto il percorso senza commettere errori. Se un giocatore sbaglia o il primo mette un piede a terra durante il trasporto finale o l'attesa, la squadra deve ricominciare da capo.

Fare più staffette cambiando i ruoli

VARIANTE: l'albergatore parte per primo e raggiunge subito la locanda, in attesa dei tre compagni.

Questo gioco viene davvero molto bene all'aperto. Nel salone è già più critico. Occorre fare più spazio possibile raggruppando bene i giochi al fondo della stanza per lasciare più corsa possibile. Inoltre il malcapitato non deve sdraiarsi /sedersi a metà, ma al fondo. Se non si usano questi dettagli le manche sono troppo corte perché la corsa richiesta è troppo breve.

Se poi piovesse e il gioco non si potesse fare se non al chiuso, è indispensabile – x una volta- invertirsi con quelli di 3 media e usare il loro salone superiore x la riunione (cercando di liberare anch'esso il più possibile) Se poi si è davvero certi che piova, eventualmente fare l'incontro A07 anziché il presente.

Nota finale

Questo incontro potrebbe finire prima della 21.30. Se così fosse, non fatevi dei problemi. Si può sempre giocare un po' liberamente con i ragazzi.

Oppure, nel caso non foste riusciti a fare l'attività finale della distribuzione a sorpresa dei dolci della scorso incontro (A05) potete farla adesso.