

# Riunione A\_18\_Confessione

## *Confessione e unzione degli infermi*

### **Obiettivo:**

Riflettere sulla portata di questi sacramenti, soprattutto sulla Misericordia di Dio

- Ore 20.45      Raduno, preghiera.  
La parte iniziale di questo incontro sarà a gruppi riuniti. Tutti in sala tavoloni.
- Ore 20.50      Visione delle fotografie scattate durante la preparazione dei dolcetti e anche breve commento sulla attività.  
Ci aspettiamo che questo sia un momento anche divertente, in cui sicuramente ci sarà un po' di agitazione in sala. Serve anche per scaricare il residuo di agitazione che ancora hanno.
- Ore 21.00      Visione del pezzo di film Jesus, che descrive il perdono della prostituta.  
Utilizzare CD N.1, scena N.10, dal minuto 1.19.39 al 1.23.20
- Prima di proiettare questo pezzo è bene cercare di “spezzare” con il momento precedente, cercando di richiamare il silenzio e anche – brevemente – riprendendo il discorso della scorsa volta. Si può dire:  
*“Noi normalmente iniziamo il nostro incontro con un brano di Vangelo. A volte lo leggiamo, a volte lo rappresentiamo con una scenetta, a volte lo raccontiamo con esempi concreti. Oggi ve lo proponiamo attraverso un pezzo di film. E' lo stesso film dal quale abbiamo tratto uno dei nostri primi incontri – quello sulla scelta dei 12 apostoli.  
E' un pezzo breve, ma vi preghiamo di guardarlo con attenzione e con lo stesso rispetto di quello che avreste ascoltando il Vangelo in Chiesa. E' Gesù che ci parla attraverso il racconto che vi proponiamo.  
Come sapete la scorsa volta abbiamo introdotto il tema dei sacramenti. Questo filmato introduce uno dei sacramenti, di cui oggi parleremo.*
- C'è da dire che la visione di un film, crea sempre un clima di silenzio automatico. Probabilmente perché i ragazzi sono molto abituati a guardare la televisione. E' un meccanismo quasi istintivo. Difficilmente fanno baccano durante la proiezione .
- Ore 21.05      Divisione in 2 gruppi. Uno rimane in sala tavoloni (e quindi sarà bene togliere un po' di sedie), l'altro andrà in sala TV
- Ore 20.10      Si domanda ai ragazzi se hanno compreso di quale sacramento parleremo oggi e con loro si inizia a fare il commento all'incontro (vedi capitolo seguente). Durante la spiegazione dell'incontro è bene utilizzare alcune tecniche per “interrompere” la spiegazione monotona. Lo si può fare attraverso l'esperimento di seguito descritto e anche attraverso il racconto (non letto, mi raccomando) riportato al fondo di questa sezione

Al termine dell'incontro – dopo il gioco e prima di congedarli - si darà anche un segno: una gomma. Come essa serve per cancellare errori sui disegni, così La confessione è un dono di Dio per cancellare i nostri peccati.

### *Esperimento*

Esperimento dell'inchiostro che viene versato nell'acqua per descrivere come l'acqua – che rappresenta la nostra anima – venga rovinata dal peccato – rappresentato dall'inchiostro. Questo piccolo esperimento descrive come non ci sia modo di far tornare pulita l'acqua. Solo la confessione e quindi solo Dio può far tornare pulita la nostra anima .

## Commento all'incontro

Per il commento, credo sia più che sufficiente le pagine tratte dal solito powerpoint di Qumran2

### I sette SACRAMENTI

**area:** presentazioni/spiritualita - **nome file:** 7\_sacramenti.zip

**autore:** Paolo Ravaglia -

Allego di seguito lo stralcio relativo alla confessione e alla unzione degli infermi.

Come detto in precedenza, è bene intervallare il commento sia con il racconto che con l'esperimento già descritto.

## Descrizione del gioco

Per il gioco non ci sarà molto tempo a disposizione. Quindi è previsto un gioco che non sia troppo lungo. Dato che il tema è la confessione e la pulizia dell'anima, il gioco è incentrato proprio sulla "pulizia". Lo stesso gioco sarà svolto in due versioni. Ma la logica è sempre la stessa: come noi dobbiamo tenere pulita la nostra casa dalla polvere e dalla sporcizia, così dobbiamo fare anche con la nostra anima.

### Versione 1

Si sparpaglieranno delle palline per terra, dividendo il campo in 2 zone, una per ognuna delle 2 squadre nelle quali occorrerà dividere ogni gruppo.

Al via dell'animatore, ogni squadra dovrà cercare di buttare il maggior numero di palline nel campo avversario. Vincerà quindi chi – allo stop dell'animatore – avrà meno palline nella propria metà campo.

Uno dei limiti di questo gioco è che – nonostante lo stop imposto dall'animatore – i ragazzi continueranno comunque a lanciare le palline.

Questo difetto non è eliminabile del tutto, perché è istintivo continuare a lanciare qualche pallina.

Si può tuttavia limitare nei seguenti 3 modi:

1. Avvisando prima del gioco che questa è una regola da rispettare e che sta a loro rendere il gioco davvero bello e onesto. Impariamo ad essere onesti nel piccolo per poi esserlo nelle cose grandi della vita
2. Anticipando il fischio di "stop" con un conto alla rovescia. Questo permette ai ragazzi di accelerare il ritmo, ma anche di sapere quando sarà ora di fermarsi
3. Dopo lo stop, cercare di bloccare i ragazzi, provando a contare le palline che comunque continueranno a spostarsi.
- 4.

Osservazioni.

Questo gioco va benissimo in spazi grandi come la sala giochi (diversi anni di esperienza lo dimostrano). Tuttavia utilizzato in spazi piccoli come sala TV o la sala tavoloni, può creare problemi (soprattutto se sono molti i maschi) perché i ragazzi tendono a tirare le palline contro gli avversari. Se non è quindi possibile farlo in una stanza grande, e non si è sicuri di poter mantenere l'ordine, si può variare questo gioco utilizzando delle palline di carta molto molto leggere (in modo che sia impossibile tirarle). Oppure ancora usare dei palloncini precedentemente gonfiati.

### Versione 2

Dopo aver fatto un paio di sfide a questo gioco, si cambia leggermente la logica (eliminando fra l'altro l'inconveniente prima citato).

Non ci sarà più una divisione della stanza, ma saranno distribuite ovunque le palline. Le squadre, muovendosi liberamente dovranno raccogliere solo le palline di un determinato colore assegnato a loro e buttarle dentro un ben preciso cestino.

Ogni squadra quindi avrà un cestino di riferimento dentro al quale dovrà buttare palline solo di uno o più determinati colori.

Allo stop dell'animatore si conteranno velocemente le palline raccolte a ogni squadra per stabilire chi ne ha prese di più. Volendo si può accelerare la misura utilizzando una pesa. Si estrae il sacchetto dal cestino e lo si posiziona sulla bilancia.

Tuttavia occorre – con o senza bilancia – escludere dalla conta le pallone dei colori sbagliati erroneamente gettate dentro il cestino. Però questa dovrebbe essere una fase veloce.

Questo gioco non presenta nessuno dei difetti del gioco precedente, ma – soprattutto se svolto in una stanza piccola – tende a durare pochissimo. Fare al massimo 3 manche e magari rendere un po' più difficoltoso il gioco alzando il canestro.

Un altro rischio è che – prima dell'inizio della partita – i ragazzi inizino a raccogliere le palline per poterne avere tante già pronte da lanciare. Qui sta all'animatore cercare di bloccare questo episodio, insistendo fino a quando tutte le palline non sono a terra e soprattutto non perdendosi in rivoli di parole, ma velocizzando le operazioni di gioco

## **Il perdono**

(Bruno Ferrero, C'è qualcuno lassù)

---

Un fedele buono, ma piuttosto debole, si confessava di solito dal parroco. Le sue confessioni sembravano però un disco rotto: sempre le stesse mancanze, e soprattutto sempre lo stesso grosso peccato.

«Basta!» gli disse, un giorno, in tono severo il parroco. «Non devi prendere in giro il Signore. È l'ultima volta che ti assolvo per questo peccato. Ricordatelo!».

Ma quindici giorni dopo, il fedele era di nuovo là a confessare il suo solito peccato.

Il confessore perse davvero la pazienza: «Ti avevo avvertito: non ti do l'assoluzione. Così impari...».

Avvilito e colmo di vergogna, il pover'uomo si alzò.

Proprio sopra il confessionale, appeso al muro, troneggiava un grande crocifisso di gesso.

L'uomo lo guardò.

In quell'istante, il Gesù di gesso del crocifisso si animò, sollevò un braccio dalla sua secolare posizione e tracciò il segno dell'assoluzione: «Io ti assolvo dai tuoi peccati...».

*Ognuno di noi è legato a Dio con un filo. Quando commettiamo un peccato, il filo si rompe. Ma quando ci pentiamo della nostra colpa, Dio fa un nodo nel filo, che diviene più corto di prima. Di perdono in perdono ci avviciniamo a Dio.*

*«Vi assicuro che in cielo si fa più festa per un peccatore che si converte che per novantanove giusti che non hanno bisogno di conversione» (Luca 15,7).*