IL GIOCO DEL MISTERO PASQUALE

Il « gioco del Mistero pasquale » cerca di svelare la logica dell'amore vissuto da Gesù fino ad arrivare alla Croce, « follia » e « scandalo », dirà San Paolo. Questa ragione d'essere propria della fede cristiana non è un sapere astratto, ma l'amore che si spinge fino al dono di sè. Ecco ciò che si deve comprendere in questo gioco catechistico che assomiglia un po' ad una partita di « vince chi perde »

Nel Medio-Evo, nella settimana della Passione, venivano rappresentati i « misteri » sul sagrato delle chiese. Questi misteri permettevano agli spettatori di richiamare alla memoria lo svolgimento delle scene descritte nei Vangeli e soprattutto di viverle « sulla loro pelle » per gli attori che, numerosi, si preparavano con molto anticipo. Esistono ancora ai nostri giorni questo tipo di rappresentazioni della Passione, in Europa e America Latina.
Il gioco del Mistero Pasquale che proponiamo qui sullo stile di un gioco di società, permetterà ai ragazzi che stanno uscendo dall'infanzia (11-12 anni) di «seguire il cammino di Gesù»... e di comprendere che sono queste sue scelte, i suoi gesti e le sue relazioni con le altre persone (raccontati nei Vangeli) che lo condurranno alla Croce. Ognuno di questi gesti del Signore è un rischio che egli ha assunto su di sè. E così attraverso questo gioco, colui che « segue Gesù », che desidera imitarlo, arriva egli stesso alla Croce dopo aver vissuto ciò che Gesù ha vissuto incontrando gli altri.

DESCRIZIONE DEL GIOCO

Scopo generale del gioco

1. Seguire il cammino di Gesù.
2. Comprendere che i suoi gesti e le sue azioni lo conducono alla Croce... e dunque alla Resurrezione.

Regole del gioco

1- <u>Costruirlo</u>

<u>Scopo dell'attività</u> : memorizzare le scene del vangelo disegnandole.
Ad ogni squadra viene consegnato **un grande cartellone,** sul quale è già disegnata la montagna e il « percorso evangelico » che conduce alla sua cima : la croce.

Il percorso si compone di venti caselle (18 orizzontali e 2 verticali) e prevede l'utilizzo delle carte1 . Ai lati del sentiero in salita si vedono diversi motivi illustrati : una colomba, un serpente, una barca, un lettuccio (barella), una spiga, una rete, 5 pani, 2 pesci, un legno, un bicchiere d'acqua, una macina di mulino, un fuoco, un calice, un cespuglio di spine, una palma, una pietra, un flacone di profumo, alcune monete d'argento, una brocca, un agnello...

Ogni squadra riceve anche delle **piccole carte** con dei sottotitoli « Gesù ...» che dovranno essere :

1 I racconti proposti seguono lo svolgimento del Vangelo di Marco. Per ogni racconto sono previste 2 caselle. Sopra ogni casella verrà citato il riferimento evengelico. Le carte riportano solamente il titolo dell'episodio raccontato, altrimenti lo sforzo della ricerca sarebbe nullo.

A - Disegnate
B – incollate al loro posto sul cartellone di gioco.

2. Dargli senso

Scopo dell'attività : riflettere sul senso di *luce/tenebre* dato alle diverse situazioni proposte (scure o chiare).

Per fare questo verrà chiesto ad ogni squadra di aggiungere un bordo o degli angoli alle carte (di colore scuro sulle carte che evocano senso di tenebre, o chiaro per le altre)

3. Giocare

- La squadra costruisce un dado le cui facce riportano solo i numeri 1,2,e 3 .
- Ogni giocatore confeziona un segnalino con la sua foto.
- Il percorso parte dal basso della montagna verso la cima.
- Non si torna mai indietro.
- Chi getta il dado e si avanza di tante caselle secondo il numero indicato.
- Chi capita su una casella *chiara* riceve una carta « enigma di Dio », : alla domanda potrà essere data una o più risposte.
- Chi capita su una casella *scura* raddoppia subito il punteggio del dado e avanza del punteggio corrispondente (avanza quindi più rapidamente).
- Vince il giocatore che arriva per primo alla Croce,ed ha il tempo di decifrare il maggior numero di enigmi... se ne ha !

4. Consigli per la preparazione del gioco

- Ogni ragazzo deve avere una sua foto e materiale per disegnare, tagliare, colorare, incollare ecc.
- Ogni gruppo riceve:
  il cartellone (2), base del gioco
  20 carte da disegnare, con una didascalia in basso (3)
  un dado e 3 etichette autoadesive per coprire le facce 4, 5 e 6 del dado
  un foglio con le regole del gioco.
- L'animatore prepara anche:
  le 10 carte con gli enigmi da A a L, ottenute ritagliando l'allegato 1. Le carte enigma saranno vinte e discusse durante lo svolgimento del gioco (4)
  le 4 domande "Credo". Serviranno dopo il gioco (nel gruppo) per discutere con un altro gruppo.

Nota: è importante che i ragazzi siano tutti occupati, ciascuno secondo le sue competenze. I biblisti cercano i riferimenti delle carte. Gli artisti disegnano le scene del Vangelo e decorano il cartellone. Gli artigiani preparano il dado e incollano le carte al loro posto sul cartellone.

2 Riportando il disegno su un cartellone di cm 70 x 100, le carte misureranno 75 mm x 62 mm.
3 Oppure le carte e una striscia di didascalie da ritagliare e incollare in basso sulle carte.
4 Le domande bis e ter sono scritte sulla stessa carta della domanda iniziale, l'animatore saprà se deve andare oltre nella discussione con i giocatori o no.

Tutti giocano, compresi i catechisti animatori… a meno che voi catechisti animatori non siate "imbarcati" sul percorso seguito da Gesù.

La scelta di questi racconti è tale che permettono di constatare che la vita di Gesù, le sue azioni e il modo in cui sono accolte, lo conducono verso la Passione. Passione che comincia fin dalla sua nascita. Nella presentazione ai ragazzi bisogna dare il testo del Vangelo, ma nello stesso tempo, bisogna insistere sul dono di Dio e su coloro che lo rifiutano: i Farisei, Erode, la folla, i sommi sacerdoti.
Questi commenti e queste informazioni sono aperti alla riflessione dei ragazzi: Gesù è coraggioso, non indugia nel fare quello che gli sembra giusto, anche se non è compreso e ciò lo conduce alla morte.

5. **DOMANDE « CREDI ! »**

Dopo il gioco, più gruppi si ritrovano per lo scambio di parola. Si proporrà di discutere su una delle domande "enigmi" che non avranno trovato soluzione, o su una delle seguenti domande, le domande "CREDI!":

1. Che cosa vuol dire Gesù quando dichiara ciò che tutti sanno: "Il medico non è fatto per i sani ma per i malati"? (Mc 2,17)
2. Questo gioco parla dei sacramenti? Se sì, quali? Quando?
3. Leggere Marco 3,13-19.
   Di quale montagna parla l'evangelista Marco?
   Ha un rapporto con il nostro gioco?
   E chi potrebbero essere "i dodici" oggi?
4. Il gioco consisteva nello scalare una montagna.
   Nella tua vita ti capita di salire o scendere quella montagna?

Didascalie da scrivere sulle carte da disegnare e poi incollare sul tabellone: (5)

Gesù è battezzato da Giovanni	* I Farisei e gli Erodiani tenevano consiglio per farlo morire
Gesù è tentato nel deserto	Gesù calma la tempesta
Gesù guarisce un lebbroso	"Chi è dunque costui al quale anche il vento e il mare obbediscono?"
Gesù chiama i suoi primi discepoli	Gesù moltiplica i pani
Non poteva più entrare nelle città	Giuda tradisce Gesù
* Gesù guarisce un paralitico	Gesù si consegna nell'Eucaristia
"Bestemmi! Chi può perdonare i peccati se non Dio solo?"	I soldati arrestano Gesù
Gesù mangia con i pubblicani e i peccatori	Pietro rinnega Gesù
"Come, mangia con i peccatori!"	Pilato giudica Gesù e lo consegna
Gesù guarisce l'uomo dalla mano inaridita.	Gesù, emesso un grande grido, spirò in croce.

5 Attenzione, le due didascalie segnate con l'asterisco * devono essere sul lato corto (orizzontale) delle carte.

Allegato 1: 12 enigmi

A A quali altri racconti biblici può far pensare la colomba del Battesimo di Gesù?	B A quali altri racconti biblici può far pensare la tentazione di Gesù nel deserto?
C Secondo voi, si può diventare pescatori di uomini? Ne conoscete uno? Come agisce?	D Secondo voi, perché Gesù maltratta e scaccia il lebbroso che ha appena guarito? D bis In quale altra occasione Gesù ha steso la sua mano o le mani?
E Secondo voi, è più facile dire ad un paralitico "i tuoi peccati sono perdonati" o dirgli davanti a tutti "alzati e cammina"? E bis Perché Gesù gli dice di prendere il suo lettino? E ter Conoscete un canto o una preghiera per glorificare Dio?	F Sapete dov'è la casa di Gesù dove molti peccatori sono a tavola con Lui? Oggi possiamo ancora andarci?
G È difficile vedere una mano inaridita, ma si può vedere un cuore o una vita inaridita?	H Secondo voi, "chi è dunque colui al quale anche il vento ed il mare obbediscono?" H bis L'avete visto anche voi farsi obbedire dal vento e dal mare? H ter Può comandare a tutti i venti e a tutti i mari?
I Perché Gesù dice ai discepoli: "Date loro voi stessi da mangiare"? Lui sapeva bene che tanto pane sarebbe costato molto caro, troppo caro. D'altra parte, chi ha dato da mangiare?	L A che cosa vi fa pensare questo versetto del vangelo di Marco: "Prendendo i pani e i pesci, alzò gli occhi al cielo, benedisse i pani, li spezzò e li diede ai suoi discepoli…" (Mc 6,41)

Domanda "CREDI!" 1 **Che cosa vuol dire Gesù quando dichiara ciò che tutti sanno: "Il medico non è fatto per i sani ma per i malati"? (Mc 2,17)**	**Domanda "CREDI!" 2** **Questo gioco parla dei sacramenti? Se sì, quali? Quando?**
Domanda "CREDI!" 3 **Leggere Marco 3,13-19.** **Di quale montagna parla l'evangelista Marco?** **Ha un rapporto con il nostro gioco?** **E chi potrebbero essere "i dodici" oggi?**	**Domanda "CREDIO!" 4** **Il gioco consisteva nello scalare una montagna.** **Nella tua vita, ti capita di salire o scendere quella montagna?**