GIOCARE IN CATECHESI

La vita non è un gioco, ma il gioco catechistico può divenire un vero apprendimento della vita cristiana. Per giocare come lo intendiamo noi, la persona deve poter intrecciare delle relazioni con altri, rischiare la sua parola in rapporti imprevedibili e mutevoli. Non si tratta forse di un aspetto essenziale di ogni esistenza umana?

Un gioco ben concepito permette ad un gruppo (6 o 8 giocatori al massimo) di vivere insieme un'avventura senza che la storia da vivere sia scritta in precedenza. Ci saranno da fare delle scelte in situazione di casualità. Infatti la cifra indicata dal dado o la carta scelta da mano innocente, introducono ciò che gli antichi chiamavano "fortuna": un dono della Provvidenza. Dio non si rivela nella buona o cattiva sorte? Di fronte alla fortuna o alla sfortuna, ogni giocatore è chiamato a schierarsi per vincere sugli altri, ma anche per amarli. L'uomo non si rivela forse a se stesso e a agli altri nel modo di giocare e di essere? È così che un legame unisce strettamente il gioco e la vita.

Il gioco catechistico si svolge sullo sfondo della Bibbia. Naturalmente non si tratta di quei "trivial pursuit" biblici che interrogano i giocatori sulla loro conoscenza delle Scriture, e queste conoscenze possono riferirsi sul più piccolo dettagio del testo. La televisione ha volgarizzato tale modello pedagogico: una competizione di sapienti. Chi sa di più vince. In catechesi noi non ci proponiamo questa emulazione, anche se essa permette di far apprendere una Bibbia spesso sconosciuta.

La Bibbia non è un testo da ritenere dal di fuori, senza intelligenza, un testo le cui parole siano delle cose da apprendere, cose di una volta, successe a esseri umani morti da molto tempo… cose inutili. La competizione per e tra sapienti rischia di falsificare la relazione di interiorità che la Bibbia 8isviluppa nel cuore del credente: *Ascolta Israele!* La Parola, che Dio ci rivolge oggi, vivifica la Chiesa. È questa la sua utilità. Così, malgrado le apparenze, al Bibbia non può ridursi a un testo, poiché essa veicola misteriosamente nelle sue parole la vita che viene dall'alto. Il "trivial pursuit" non si accontenta di far imparare delle conoscenze bibliche, ma separa in modo sottile le Scritture dall'interiorità vivificata dalla fede. Riducendo la Bibbia al suo testo, questo tipo di gioco separa dalla sorgente divina che sgorga nel cuore dell'orante. Non è un bel modo di uccidere *il Dio vivo e vero*, di assassinare la Parola? E non diciamo che si tratta solo del primo tempo pedagogico, che bisogna prima apprendere "la scorza" (il testo) per gustare più tardi la mandorla! L'Alleanza non si divide, non si apprende in due tempi: prima l'uomo e in seguito Dio, poiché Dio si ascolta nell'uomo.

Lo scopo del gioco catechistico non è dunque il sapere per il sapere, ma una parola personale detta ad altri su immagini e racconti biblici. Certo la qualità dell'enunciato varia con l'età e con l'interiorità credente di ciascuno dei giocatori. "Parlando" la Bibbia a partire da una situazione di gioco, il credente "dice" nello stesso tempo se stesso e il testo, il suo "dentro" dove Dio parla e il "di fuori" biblico che il gioco mette in scena. L'Alleanza, così veicolata dalla parola scambiata, non è divisa come nella competizione tra sapienti.

Se i racconti sono tratti dai vangeli, come nel "Gioco del Mistero Pasquale", la situazione biblica mette in scena l'Alleanza, poiché essa mostra in diretta i rapporti umani che Gesù (il Figlio di Dio) intrattiene con coloro che lo attorniano e anche quelli degli interlocutori del Signore.

Il Gioco del Mistero Pasquale rivela la logica dell'amore vissuto da Gesù fino alla Croce. Questa ragion d'essere della fede non è il sapere dominatore, ma l'amore spinto fino al dono di sé. Ecco ciò che, salvaguardando le debite proporzioni, si deve vivere in questo gioco catechistico.