


<p>TESORO DELLA FEDE: è la Buona Notizia che sta al cuore dell'incontro. Non è solo un'idea, ma è un'esperienza, un incontro con Gesù.</p>	<p>Presi, scelti. Come Gedeone, che si sente piccolo e ha una fede incerta, ma discute con Dio, si fida, e rinunciando alla sua forza scopre la forza di Dio: <i>Dio è più forte di diecimila soldati; la forza di Dio si manifesta nella debolezza. Possiamo dormire in pace, Dio veglia su di noi.</i></p>	<p>VIVERE IL TESORO DELLA FEDE</p> 
<p>Entrare: partire dalla propria esperienza, dalle proprie idee e da ciò che già si conosce, oppure non ancora.</p>	<p>La vita di gruppo è un'esigenza fondamentale per i ragazzi di questa età, e costituisce per loro anche una prima esperienza di chiesa. Prima di qualunque altra proposta, è necessario dar modo ai ragazzi di conoscersi e farsi conoscere, prendere coscienza di sé tra gli altri, e del senso di ciò che stanno facendo insieme. Per questo si partirà con <i>Giochi di conoscenza, per conoscersi e per riconoscere le qualità di ciascuno</i> (vedi allegato).</p>	<p>Costruiamo la nostra proposta:</p>
<p>Narrare: raccontare le parole (Scrittura, teologia, insegnamenti della Chiesa...), i segni (liturgia, sacramenti, preghiera...) e le relazioni (fraternità, carità...) della fede, aiuta a scoprire i modi in cui Dio incontra le persone nella storia.</p>	<p>La storia di Gedeone (Gdc 6-7) viene raccontata ai ragazzi in una riscrittura che facilita loro la possibilità di immedesimarsi nella vicenda (vedi allegato).</p>	<p>Costruiamo la nostra proposta:</p>
<p>Fare: attività, giochi, riflessioni, confronto in gruppo e con altri...sono il modo per scavare a fondo nella propria interiorità</p>	<ul style="list-style-type: none"> ✦ Se possibile, oltre ai <i>giochi per conoscersi e riconoscersi</i> (vedi <i>Entrare</i>) proporre la costruzione di un ambiente "nostro" (l'angolo del gruppo) e di individuare i ruoli del gruppo (discussione di che cosa serve, distribuzione dei compiti secondo ciò che è emerso dai <i>giochi per conoscersi e riconoscersi</i>). ✦ Per entrare in una storia è necessario conoscerla bene; per aiutare a memorizzare la storia, si può proporre rapidamente – come un gioco di carte - di riordinare alcune immagini che raffigurano varie fasi della vicenda (alcune sono proposte nell'allegato, se ne possono trovare anche altre). ✦ L'attività centrale è il gioco di Gedeone, che permette ai ragazzi di immedesimarsi nei dubbi di Gedeone (su Dio, sulla preghiera, su di sé,...), nell'accettare il rischio di credere e mettersi in gioco, nel capovolgimento della 	<p>Costruiamo la nostra proposta:</p>

	<p>logica di forza e potere. Il racconto potrebbe anche essere compreso semplicemente in modo esteriore, cogliendo il significato del testo ma senza necessariamente riferirlo a se stessi; il gioco, invece, metterà i ragazzi in situazione di debolezza. Vorranno collezionare soldati per vincere ed essere i più forti, ma alla fine sarà loro chiesto, come a Gedeone, di rinunciare alla loro apparente forza e alla vittoria, che è di Dio. (per il gioco e i materiali per realizzarlo vedi allegato). Il dibattito che seguirà, permetterà di confrontarsi su quanto vissuto nel gioco e di comprendere più a fondo.</p>	
<p>Scoprire: il tesoro della fede è anche dentro la nostra vita.</p>	<p>✦ È possibile che Dio chiami e prenda anche noi come chiama e prende Gedeone. L'essere "scelti" per qualcosa, come lo riconosciamo? Dalle nostre inclinazioni, dal gusto di fare le cose, dai suggerimenti e dal riconoscimento da parte di qualcuno (forse qualcuno ne ha fatto esperienza nei <i>giochi per conoscersi e riconoscersi</i>, e nella vita del gruppo).</p> <p>✦ Come Gedeone anche noi siamo indecisi riguardo a Dio, ma con Dio si può parlare, e scoprire com'è presente nella nostra vita.</p> <p>✦ La vera forza non è nei numeri ma in Dio e nella fede, anche quella che incomincia incerta e piena di dubbi ma poi riconosce che <i>Dio è più forte di diecimila soldati</i>, perché <i>la forza di Dio si manifesta nella debolezza</i>. <i>Possiamo dormire in pace, Dio veglia su di noi.</i></p>	<p>Costruiamo la nostra proposta:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Celebrare: fare esperienze di preghiera con gradualità. Non si tratta solo di insegnare a dire le preghiere, ma di pregare insieme in modi diversi: lodando, ringraziando, chiedendo aiuto...</p>	<p>Su quali elementi costruire la celebrazione? Una pelle di pecora per chiamare in causa Dio. La fatica di credere (che ritroviamo anche in altri testi biblici, per esempio nell'episodio dell'incontro di Tommaso con Gesù risorto). La possibilità di discutere con Dio, la scoperta di poter confidare nella Sua forza e di poterla chiedere (quanti salmi evolvono dalla lamentela e contestazione alla fiducia e alla lode). Diamo ai ragazzi la possibilità di costruire la celebrazione con gli elementi suggeriti (vedi allegato) e altri, e di viverla da protagonisti.</p>	<p>Costruiamo la nostra proposta:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
<p>Andare: chi scopre un tesoro torna a casa cambiato. Andare in famiglia e verso gli altri condividendo la scoperta e aiutando altri a scoprire il tesoro di Dio nella loro vita.</p>	<p>A volte i ragazzi fanno esperienza in famiglia, grazie ai genitori o altri adulti di riferimento, di essere riconosciuti, valorizzati, ricevere fiducia. A volte è necessario che qualcuno (i catechisti?) suggerisca ai genitori che i ragazzi stanno crescendo, che nel gruppo sono stati affidabili e capaci, che stanno mettendo alla prova la loro fede da piccoli e maturando. I ragazzi potrebbero preparare un'occasione per raccontare ad altri (bambini più piccoli, genitori, anziani della comunità...) l'esperienza fatta e il tesoro scoperto. Un esempio: rappresentare la storia di Gedeone e commentarla con il teatro delle ombre, oppure con un video, magari accostandola ad esperienze personali o che conoscono.</p>	<p>Costruiamo la nostra proposta:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

VIVERE IL TESORO DELLA FEDE

(M)Andare. Chi scopre un tesoro della fede torna a casa cambiato. Andare verso gli altri, in famiglia e a casa, innanzitutto, ma anche tra gli amici, i compagni di scuola o di sport, per condividere la scoperta e per aiutare chi si incontra a scoprire il tesoro che è nella loro vita. (M)andare è scritto così per ricordarci che ogni credente è sempre un *mandato*, cioè un *inviato* di Dio.

Entrare. Il primo passo per accostarsi al tesoro della fede è partire dalla propria esperienza, dalle proprie idee e da ciò che già si conosce, oppure non ancora. “Dove sei?” è la prima domanda di Dio agli uomini e “lì dove siamo” è il luogo in cui Egli si fa presente.

Narrare. La fede cristiana è la storia di Dio con gli uomini, per questo si racconta. Così, mentre si narra una pagina biblica, un rito liturgico (i gesti, gli spazi, le parole, i segni...) o una testimonianza di vita credente, si apre una finestra sul modo in cui Dio incontra gli uomini e si può scoprire che quella storia accade anche per noi, dentro di noi.

TESORO DELLA FEDE: è la Buona Notizia che sta al cuore dell'incontro (o di un gruppo di incontri). È un'esperienza, non è solo un'idea. I sentieri che ci aiutano a scoprirlo sono, in particolare: la Sacra Scrittura, la teologia e la dottrina (la riflessione dei credenti nella Chiesa) e la liturgia (i gesti e le parole con cui si celebra l'incontro con Dio), tutti e tre in dialogo con la vita.

Celebrare. Iniziare alla vita cristiana chiede non solo che si parli *di* Dio, ma anche che si parli *con* Lui, come con un amico. Celebrare è fare con gradualità esperienze di preghiera: dei suoi linguaggi, dei suoi gesti, dei suoi segni, delle sue parole... Non si tratta solo di insegnare a dire le preghiere, ma di pregare insieme in modi diversi: lodando, ringraziando, chiedendo aiuto, intercedendo per...

Scoprire. “Raccontare” e “fare” permettono di scoprire che il tesoro si trova anche nella nostra vita, nelle cose che viviamo, che facciamo, che diciamo; che un tesoro è preparato da Dio anche per noi, perché Lui vuole fare alleanza con tutti.

Fare. Ricercare il tesoro della fede contenuto nei racconti e nella nostra vita attraverso attività, giochi, riflessioni, confronto in gruppo e con altri... È il modo per andare a fondo, per scavare nell'interiorità. I ragazzi, ma anche i grandi, fanno esperienza non solo con la testa, ma con le mani e con i sensi, con le emozioni...

ATTIVITÀ PER CONOSCERSI E RICONOSCERSI

Ciascuno dei presenti riceve un quadrifoglio di cartoncino, su cui scrivere:

- *che cosa mi piace fare quando posso scegliere,*
- *in che cosa mi sento bravo,*
- *in che cosa mi sento scarso,*
- *una cosa bella che dicono di me,*
- *una cosa che voglio farvi sapere di me.*

Dopo aver scritto, si mescolano i quadrifogli e ciascuno ne riceve uno; lo legge e prova a individuare chi potrebbe averlo scritto. Quando pensa di averlo capito, va a dirglielo, e se è quello giusto scrive al centro del quadrifoglio il nome della persona che ha trovato.

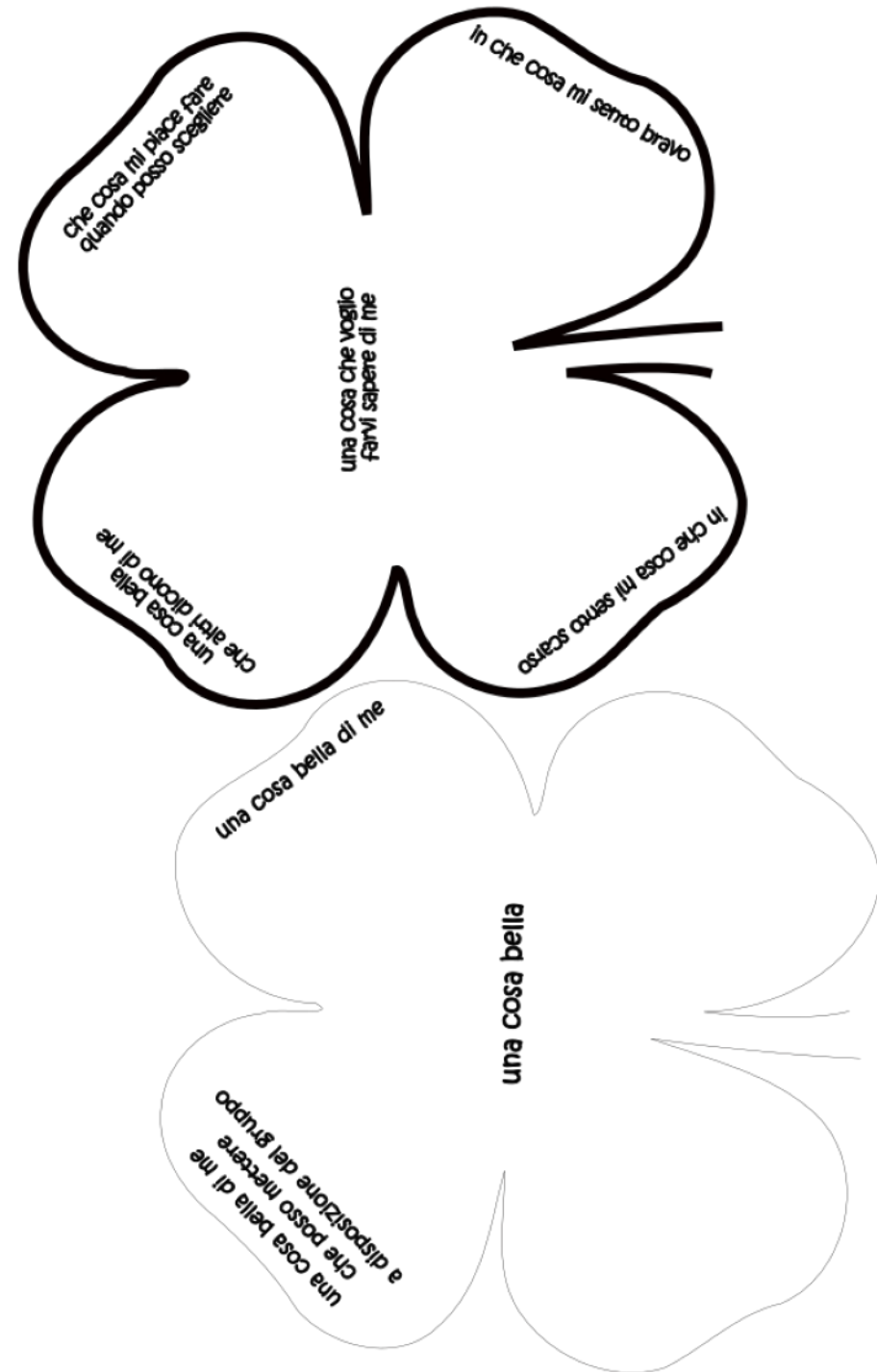
Quando tutti i quadrifogli sono stati attribuiti, se ne distribuiscono altri con scritto: *una cosa bella*.

Ciascuno scrive il proprio nome e *una cosa bella di me* (di se stesso), e *una cosa bella di me che posso mettere a disposizione del gruppo*.

Poi si fanno girare i quadrifogli e nei due petali vuoti altri scrivono cose belle del proprietario del quadrifoglio.

Alla fine si uniscono i due quadrifogli della stessa persona (uno davanti e uno dietro) e si conservano per metterli nell'angolo del gruppo: sono le ricchezze che ci riconosciamo e mettiamo a disposizione del gruppo?

Nota bene: non è detto che i ragazzi riconoscano le doti che altri hanno loro attribuito, né che siano disposti a metterle a servizio degli altri. Forse sarà necessario ascoltarli e discuterne un po'.



GEDEONE IL CREDEnte Gdc 6 e 7

La proposta è adatta a ragazzi dai 10-11 anni, e anche agli adolescenti.

Si sviluppa in **4 tappe** di almeno un'ora ciascuna: il **racconto**, il **gioco**, il **dibattito**, la **celebrazione**.

Possono essere vissute in una giornata (con i necessari intervalli) o svolte in momenti diversi. Si presta bene anche ad un ritiro o a un campo.

Il racconto che la Bibbia ci dà di Gedeone (Giudici 6 e 7) è una vera catechesi della fede: vediamo in successione il popolo di Dio oppresso per 40 anni da una banda di briganti, mentre adora Baal e dimentica chi l'ha salvato dall'Egitto, la vocazione di Gedeone sotto l'albero sacro, la rischiosa distruzione dell'idolo in piena notte e la salvezza, la chiamata alle armi, il dubbio, e l'esigenza divina. Tutto un cammino di fede.

Le situazioni della fede

1. La schiavitù del peccato richiama il soggiorno degli Ebrei in Egitto ed evoca anche la nostra condizione di peccatori. Per 40 anni, Israele si vede rubare il proprio raccolto; è la carestia, che la preghiera a Baal non impedisce. Ma il popolo non comprende ciò che gli capita, è nelle tenebre.

2. La vocazione di Gedeone: l'angelo del Signore (Dio) dà a Gedeone l'ordine di *salvare* il suo popolo. Gedeone, che significa *piccolo*, l'ultimo degli ultimi (Gdc 6,15), ha paura e vuole rifiutare.

3. *Il rischio notturno*: Gedeone demolisce l'idolo a rischio d'essere ucciso. Ma Dio, grazie alla sollecitazione di suo padre, si prende cura di lui, quasi nel sonno. Gedeone è salvato dalla morte.

4. La chiamata alla armi: il popolo si mobilita sentendo il suono del *corni* di Gedeone che convoca tutti gli uomini a venire a combattere. Lo Spirito di Dio ha soffiato, uno Spirito di forza e di coraggio.

5. *Il dubbio* assale Gedeone, per due *notte* di seguito, ma Dio gli dà un segno che rafforza Gedeone nella sua vocazione e nella sua impresa.

6. La volontà di Dio: *"La mia forza si manifesta nella debolezza"*. L'uomo non deve far schermo al Signore, ma vivere della fede. Così Dio chiede per due volte a Gedeone di diminuire il suo esercito affinché la vittoria sia attribuita al suo Autore. Gedeone obbedisce e uno spirito di paura soffia nel campo dei briganti che fuggono. Dio ha salvato il suo popolo, e si manifesta non soltanto per Gedeone ma anche per l'intera comunità che ormai comprende il suo peccato.

Riletto alla luce della croce e della risurrezione, questo racconto acquista tutto il suo significato: Gesù che si è abbassato fino ad accettare di morire bandito dalla società è risorto. È stato glorificato perché l'amore per Dio e gli uomini è più forte della morte. San Paolo, nella seconda lettera ai Corinzi 4,7-11, mostra che questa sua esigenza di debolezza, dovrebbe essere quella di ogni cristiano. È ciò che esprimiamo nel Padre Nostro: "Sia fatta la tua volontà!".

Gedeone e i ragazzi

Il racconto biblico, se è ben raccontato, apre uno spazio di parola e di riflessione. È la situazione di dubbio (vedi sopra al n°5) che in genere raccoglie i consensi dei ragazzi. Infatti, hanno spesso provato a chiedere a Dio, con una preghiera, questo o quel favore, ma non sempre ha funzionato. Di qui un certo rifiuto di Dio.

La storia dà risposta alla domanda dell'esistenza di Dio nella misura in cui mostra che l'Alleanza con il Signore richiede certe esigenze: affrontare un rischio, superare una paura, accettare d'intraprendere nella debolezza e nella fede. Una riflessione come questa, va oltre le possibilità dei ragazzi, che vivrebbero invece nella logica del potere e della potenza: la legge del più forte, non quella del più debole.

Con questo racconto ci si propone di dare la parola ai ragazzi sull'efficacia delle preghiere e anche di tentare di far loro comprendere il messaggio del testo biblico, che è quello del vangelo della croce e delle Beatitudini. Cogliano il significato del testo ma forse questa comprensione resterà molto esteriore, non lo riferiranno necessariamente a se stessi. Un gioco li metterà in situazione di debolezza. Vorranno collezionare soldati per vincere ed essere i più forti. Ma, alla fine, sarà loro chiesto, come a Gedeone, di rinunciare alla loro vittoria: una sorta di *"Chi perde vince"*. Il gioco si chiama: *"Alla ricerca del pane perduto"*.

Alla ricerca del pane perduto. I ragazzi prima di tutto ascoltano il racconto della storia di Gedeone, e cercano di conoscerlo bene. Possono mimarlo, possono discuterne, possono cercare di mettere in sequenza delle carte illustrate, e discutendo sull'ordine giusto acquisire meglio il racconto. Poi giocano.

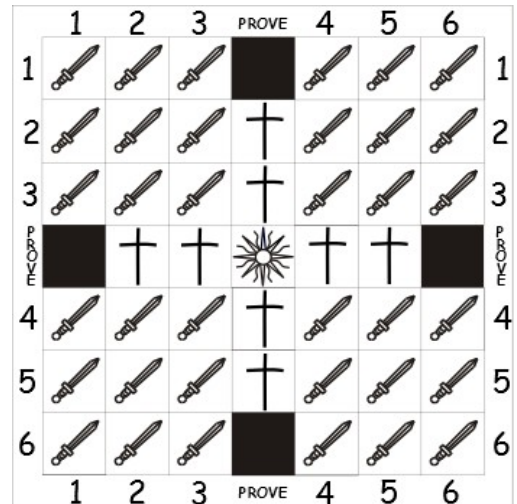
Presentazione del gioco

Si gioca su un quadrato di 7 caselle di lato, tracciato su un cartellone. In tutto 49 caselle. Una croce centrale divide il gioco in quattro; il totale di queste quattro superfici (o territori) sono 36 caselle ricoperte da *carte-predone* su cui è disegnata una spada. Sono 36 briganti che vengono a rubare il grano e il pane del popolo di Dio. Attenzione: sul tabellone si disegna soltanto la griglia, e si scrivono 4 volte i numeri da 1 a 6 e la parola *prove*. Gli altri disegni sono riportati sulle carte che si posano sul tabellone e lo ricoprono.

Sul retro delle 36 *carte-predone* si può trovare il “corno di Gedeone” (ce ne sono 12), o la parola “segno” (ce ne sono 8), oppure “perdi 1 soldato”. Ogni *carta-predone* è individuata da due numeri da 1 a 6 che danno le coordinate delle caselle (all’incrocio tra la prima cifra sull’asse orizzontale e la seconda sull’asse verticale). Esempio: si lanciano due dadi e si ottengono le cifre 4 e 6; la casella è quella all’incrocio tra la riga (orizzontale) 4 e la colonna (verticale) 6 che è in alto a destra del territorio inferiore destro (vedi disegno).¹ Si possono usare due dadi di colore diverso, per es. uno rosso per la riga orizzontale e uno blu per la colonna verticale.

La croce centrale è composta dalle 13 caselle restanti (colonna e riga centrali). Anche queste sono ricoperte da carte. Al centro è disegnato un *sole*. Intorno, 4 carte “notte” e 8 carte “croce”.

Il **tabellone** di cm 70 x 70, con caselle di 8 cm di lato, si può disegnare su un normale cartellone formato 70 x 100, ed è abbastanza grande perché 8 giocatori possano giocare comodamente.



Scopo del gioco **ATTENZIONE:** Leggete con i ragazzi “scopo del gioco” e “regole”, ma non dite loro che cosa ci sarà scritto sulle carte: dovranno scoprirlo nel momento in cui ciascuno di loro affronterà le prove.

Lo **scopo del gioco** è ritrovare il pane rubato, sconfiggendo l’esercito dei briganti. Per riuscirci, si suona il corno per chiamare a raccolta più soldati possibile. Ma prima di poter riportare la vittoria finale sulla casella “sole”, tre prove attendono Gedeone: una sulle carte “notte” e due sulle carte “croce”.

Regole. I briganti sono nel paese, rubano il pane del popolo. Si tratta dunque di cacciarli dalla Terra promessa. Ogni giocatore (Gedeone) all’inizio possiede tre *soldati*. Il primo giocatore lancia i due dadi, e individua così una casella. Volta la carta posata sulla casella. Ci sono tre possibilità:

1. sul retro della carta c’è scritto “Perdi 1 soldato”. Il giocatore perde un soldato. Gliene restano dunque due.
2. Sul retro della carta è disegnata un *corno*. Il giocatore suona il corno e accorrono 2 soldati: vince due soldati che vengono a rafforzare l’esercito di Gedeone.
3. Dietro la carta è scritta la parola “Segno”. Il giocatore vince 5 soldati perché la fede dà forza. Ma bisogna essere capaci di raccontare come Dio si è manifestato altre volte, nella Bibbia oppure oggi nella vita: raccontare un miracolo, che può essere anche personale. Un “segno” che mette in gioco la fede.

Le carte vanno lette e poi posate di nuovo voltate sulla casella perché possono essere scoperte da altri giocatori; le carte delle caselle-prova invece devono essere conservate dal giocatore che le ha scoperte (quindi bisogna che ce ne sia un numero sufficiente per tutti i giocatori).

Le prove: ogni “Gedeone” le affronta quando ritiene di avere un esercito sufficientemente numeroso. Se si fallisce il lancio dei dadi per affrontare le prove è possibile perdere alcuni soldati, ma ogni Gedeone può decidere a suo piacimento quanti soldati gli sembrano sufficienti per affrontare le prove: è un rischio personale, e chi anima il gioco non deve influenzare i Gedeone.

1. **La prima prova** consiste nell’affrontare la casella “notte”. È un rischio che il giocatore prende, perciò dice: “lo rischio” e lancia i dadi. Deve ottenere 4, per addizione o per sottrazione delle due cifre, per esempio: 2+2 oppure 5-1 o 6-2 ecc.. Ha diritto a due tentativi. Se non fa 4, perde 4 soldati, se fa 4 ne guadagna 4, e posa il suo segnalino su una delle quattro caselle “notte”.

¹ Se avete difficoltà a ricordare quale dado corrisponde alle righe orizzontali e quale alle colonne verticali, potete scrivere i numeri da 1 a 6 delle righe e delle colonne con il colore corrispondente e individuarlo così più facilmente.

Superando la prima prova, si riceve una carta con un disegno e con il seguente messaggio: *“Dormi in pace, io veglio su di te”*. Il giocatore conserva la carta. Se crede di avere ancora abbastanza soldati può affrontare le prove successive.

2. *La seconda prova* consiste nell'affrontare la *prima croce*. Il giocatore questa volta deve fare 3 con i due dadi, per addizione o per sottrazione. Ha diritto a 2 tentativi. Se non fa 3, perde 3 soldati. Se fa 3, riceve un messaggio di Dio.

Nel messaggio Dio chiede a Gedeone di lasciar tornare a casa alcuni soldati stanchi, il numero più alto possibile, a suo piacere. È una scelta importante, si annota il numero sul retro della carta.

3. *La terza prova* è quella della *seconda croce*. Il giocatore deve di nuovo fare 3 con i due dadi. Se fallisce, perde 3 soldati. Se vince, riceve un messaggio di Dio.

Nel messaggio della terza prova, Dio chiede di lasciar rientrare a casa tutti i soldati che hanno dei figli, perché non siano uccisi. Il giocatore decide il numero di coloro che manda a casa in licenza e annota il numero sul retro della carta.

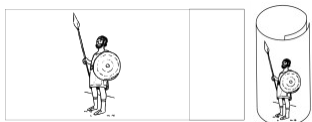
4. Resta *l'ultima prova*, che segnerà la vittoria completa sui briganti. Il giocatore non ha bisogno di lanciare i dadi. Al suo turno passa semplicemente la terza prova prendendo conoscenza del messaggio scritto dietro la carta *“sole”* che trova posata sulla casella centrale.

Dietro la carta *“sole”* si legge: *“Dio è più forte di diecimila soldati. Meno soldati hai con te, più vinci. La forza di Dio si manifesta nella debolezza.”*

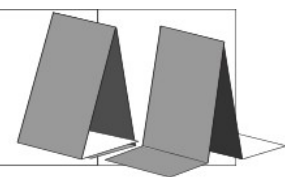
NOTA: se qualcuno resta senza soldati nel corso del gioco, è eliminato, a meno che un altro giocatore non gliene presti. **ATTENZIONE:** l'idea NON deve venire da chi anima il gioco, né si deve fare pressione (*“Siate generosi”, “Aiutate il vostro amico”*) ma soltanto dai ragazzi, in piena libertà.

MATERIALE:







- il tabellone (vedi sopra)
- due dadi di colore diverso
- 36 *carte-predone* (12 *corno*, 8 *segno*, 16 *“perdi 1 soldato”*) da posare sui territori del tabellone,
- matita per annotare sulle carte il numero dei soldati mandati in licenza
- 1 *carta-prova* di ogni tipo per ogni giocatore (esempio: per 8 giocatori 8 *carte-notte*, 8 *carte-croce seconda prova*, 8 *carte-croce terza prova*, 8 *carte-sole*)
- per i *soldati* servono molti piccoli oggetti (fiammiferi, bottoni, sassolini oppure ceci, pastina, fagioli, attenti a recuperarli poi per non sprecare il cibo) oppure soldatini costruiti con rotolini di carta come quello qui a sinistra: si stampa, si ritaglia, si arrotola il rettangolino e si ferma il piccolo cilindro ottenuto con colla, nastro adesivo o con la pinzatrice.



- un *segnalino* per ogni giocatore, per affrontare le prove (caselle centrali). Si può realizzare con un soldatino ingrandito oppure costruire con strisce di cartoncino (per es. con gli avanzi del tabellone), piegandole in uno dei modi suggeriti nella figura. Ogni *“Gedeone”* potrà personalizzare il proprio segnalino scrivendo il nome e/o disegnando il proprio ritratto: questo aiuta ad immedesimarsi nel gioco.



Le **carte**: ogni carta ha due facce. Fotocopiate le carte, ritagliatele senza separare le due metà, piegatele a metà e incollate le due facce tra loro. Otterrete delle carte di cm 7 x 7, adatte a coprire le caselle di 8 x 8 cm del tabellone.

	SEGN0 Vinci 5 soldati perché la fede dà forza. Per avere i 5 soldati devi raccontare come Dio si è manifestato qualche altra volta nella Bibbia o nella vita, cioè devi raccontare un miracolo.	PRIMA PROVA La notte  Dormi in pace Io veglio su di te.	Perdi 1 soldato
	Al suono del corno due soldati vengono a rafforzare il tuo esercito?  Vinci 2 soldati		SECONDA PROVA Dio ti chiede di lasciar tornare a casa il numero più alto possibile (a tuo piacere) di soldati stanchi. <small>Annota sulla carta quanti soldati mandi a casa in licenza.</small>
	Dio è più forte di 10.000 soldati. Meno soldati hai con te più vinci. La forza di Dio si manifesta nella debolezza.		TERZA PROVA Dio ti chiede di lasciar tornare a casa tutti i soldati che hanno figli, perché non siano uccisi. <small>Annota sulla carta quanti soldati mandi a casa in licenza</small>

Dibattito

Nell'incontro successivo, dopo che i ragazzi hanno giocato, organizzate un dibattito a squadre dividendo il gruppo in squadre di 2-3 ragazzi. Ogni squadra pescherà una domanda e la rivolgerà ad un'altra².

Questo dibattito permette di riflettere insieme sul racconto di Gedeone e sul gioco. Le risposte non potranno essere date dai singoli, dovranno prima essere discusse in squadra. Chi anima il dibattito vigilerà che questo avvenga, in modo che tutti siano coinvolti il più possibile nella discussione, e quindi nella riflessione.

Ecco alcune **domande** possibili:

1. Secondo voi, ci sono dei rapporti tra la storia di Gedeone e quella di Gesù?
2. Conoscete altre storie della Bibbia in cui il prescelto è piccolo e debole o il più debole vince?
3. In quali storie dei Vangeli si può dire che qualcuno è stato salvato nel sonno?³
4. Dove si sente questa frase: "Il Signore sia con voi"? Ha un rapporto con la storia di Gedeone?
5. Nel corso del gioco, avete vinto un disegno. A che cosa vi fa pensare?⁴
6. Avete trovato il pane rubato? Per aiutarvi: conoscete altre storie della bibbia (o del vangelo) in cui si parla di cibo? In cui qualcuno riceve del cibo in modo strano?
7. Quali sentimenti prova Gedeone in questa storia. È capitato anche a te di vivere uno o alcuni dei suoi stessi sentimenti? (Quando? Cosa è successo?)

Queste domande non sono da trattare tutte. Tre possono bastare, osservate i ragazzi per vedere (e sostenere) il loro interesse; stimolateli, ma non sforzate.

Preghiera - Celebrazione

È il tempo per raccogliere ciò che i ragazzi hanno trovato, i significati che hanno potuto dare alla storia di Gedeone e alla loro storia personale con Dio, a certi passi del Vangelo, alla morte e alla risurrezione di Gesù, all'eucaristia. È il tempo per rispondere alla Parola di Dio.

Nella stanza del gruppo o in cappella, qualche oggetto (il tabellone? i segnalini? Immagini di pelli di pecora?) richiama l'esperienza vissuta con Gedeone con il racconto e il gioco.



Un breve momento di musica per darsi quiete, poi il segno di croce, la lettura (senza commenti) del brano di Gv 20,19-31 (*Gesù, in presenza dei suoi discepoli, fece molti altri segni che non sono stati scritti in questo libro. Ma questi sono stati scritti perché crediate che Gesù è il Cristo, il Figlio di Dio, e perché, credendo, abbiate la vita nel suo nome*) e di 1 Cor 13,11-12 (*Quando ero bambino, parlavo da bambino, pensavo da bambino, ragionavo da bambino. Ma, divenuto uomo, ciò che era da bambino l'ho abbandonato. Adesso noi vediamo in modo confuso, come in uno specchio; allora invece vedremo faccia a faccia.*).

Dopo aver ascoltato, un tempo di silenzio (se necessario aiutati da un canto semplice o da una musica di sottofondo) durante il quale ciascuno ascolta quello che sente dentro di sé dopo quello che ci hanno detto san Paolo e l'evangelista Giovanni; chi vuole può scrivere una cosa da dire a Dio su una "pelle di pecora" e poi metterla nel cestino (posato per terra, "fuori dalla tenda").⁵

Quando tutti hanno scritto, si fa girare il cestino e ciascuno pesca un foglietto e legge a voce alta ciò che altri hanno scritto sulla loro pelle di pecora: è quello che vogliamo dire a Dio. Alla fine il cestino con le preghiere viene posato vicino al tabernacolo (i ragazzi sanno che *tabernacolo* vuol dire *tenda*? È la tenda di Dio che vuole stare vicino a noi, al suo popolo).

Si può concludere pregando tutti insieme con un salmo, per es. i primi 2 versetti del Salmo 127 (128), ripreso anche nel canto: "Se il Signore non costruisce la città" (per es. <https://www.youtube.com/watch?v=x7UU40hSFKU>), oppure del salmo 139 (proposto nelle pagine seguenti in una riscrittura per ragazzi) con una musica in sottofondo.

Si può anche recitare il Padre Nostro, a mani aperte, sottolineando (come? i ragazzi possono trovare un gesto per esprimerlo) nella storia facciamo spazio alla volontà del Padre e come il pane quotidiano viene dal Signore.

² È un semplice accorgimento perché i ragazzi non affrontino le domande come una "interrogazione" da parte dell'adulto, ma come una sfida tra loro: questo permetterà uno scambio di parola vivace e forse appassionato, confronto e riflessione.

³ Come la figlia di Giairo in Mc 5,39 o la Tempesta sedata in Mc 4,38. Se necessario, dare queste due informazioni nel corso della discussione.

⁴ Eventualmente, ponete questa domanda di supporto: "Vedete un rapporto con la messa?".

⁵ Alcuni ragazzi hanno scritto così: "Signore, tu sei sempre con noi, soprattutto quando siamo deboli e nel buio."; "Signore, io con Te non ho paura, perché tu sei più forte di tutti gli eserciti del mondo."; "Signore, tu vegli su di noi anche quando noi non pensiamo a Te." Chissà che cosa avranno da dire a Dio *questi* ragazzi?

La storia di GEDEONE si legge nei capitoli 6 e 7 del libro dei Giudici. Come raccontarla ai ragazzi?

Conoscete la storia di Gedeone, nella Bibbia? Gedeone è quello con il nome che significa "colui che colpisce". È giovane, un ragazzo. Nel suo villaggio succede qualcosa di terribile, ormai dura da anni e anni. Gli Israeliti si erano dimenticati del Signore e facevano ciò che è male ai suoi occhi, per questo il Signore li mise nelle mani dei nemici per sette lunghi anni. È cominciato come una piccola cosa, ma poi di anno in anno sono venuti sempre più briganti: migliaia e migliaia di ladri. Sono degli Amaleciti, dei Madianiti e altra gente simile. Passano il Giordano, arrivano sui loro cammelli nella terra di Israele e vengono a rubare il grano. La gente per non farsi trovare vive nelle caverne in cima ai monti più scoscesi e nasconde tutto quello che può, sotterra il grano nei buchi. Ma i ladri trovano sempre tutto. Piombano sui campi come cavallette, distruggono quello che Israele ha seminato e si portano via le mandrie e le greggi.

L'inverno è tremendo per la povera gente d'Israele: non hanno più niente di mangiare. Allora, hanno provato a pregare. Per questo il Signore manda un profeta a ricordare loro come il Signore con mano potente li aveva fatti uscire dall'Egitto e che Dio compie i miracoli... Eh, sì, dicono: a quei tempi succedeva, ma oggi no, non ci sono più miracoli. Per la gente sono storie d'altri tempi e non ci credono più molto. Anzi, siccome Dio non lo vedono, e siccome pregare Dio è più facile con delle statue e delle immagini, hanno fatto una grande immagine di dio. È di legno dipinto, dorato e decorato. L'hanno chiamato Baal, che vuol dire signore: una bella statua religiosa al centro del paese! Ogni mattina tutto il villaggio si riunisce davanti alla loro bella statua e fa la preghiera. E ci credono. Ma le loro preghiere non servono a niente: i briganti continuano a venire, sono sempre più numerosi e Dio non fa niente. Quel giorno del mese di giugno, il giovane Gedeone sta battendo il grano nascosto dentro un tino. Ed ecco l'angelo del Signore, che viene a sedersi sotto l'albero di terebinto vicino alla sua casa. Alla casa di suo padre, perché abitava ancora con i genitori. Uscendo dal tino Gedeone lo vede. Chi vede? Chi è quello? Lo vede soltanto di spalle, allora si avvicina, l'uomo si volta, lo guarda e dice: "Salute, uomo forte e valoroso, il Signore è con te!". "Ah, no! il Signore non è con noi, se no non ci sarebbe capitato tutto questo. Noi lo preghiamo, ma non succede niente.". "Ma sì – dice l'angelo – il Signore è con te, va' con questa tua forza e salva Israele.". "Signore mio, come potrò farlo? Sono il più piccolo dei figli di mio padre e la mia famiglia è la più povera della piccola tribù di Manasse, la più piccola del popolo d'Israele.". Il Signore gli dice: "Io sarò con te, e tu sconfiggerai questo popolo di ladri.". Gedeone non è molto convinto. "Se ho trovato grazia ai tuoi occhi dammi un segno che sei proprio tu che mi parli. Intanto aspetta qui un momento, che vado a prendere l'offerta da presentarti". Gedeone entra in casa, prepara un capretto, fa delle focacce con una misura di farina. Mette la carne e le focacce in un cesto, il brodo in una pentola e glieli offre sotto il terebinto. L'angelo dice: "Metti la carne e il pane su quella pietra, e bagnali bene con il brodo.".

Gedeone - perplesso – esegue; l'angelo tocca con la punta del suo bastone la carne e le focacce, e dalla roccia sale verso il cielo un fuoco che consuma le focacce e la carne. L'angelo sparisce.

Gedeone si domanda: "Proprio io ho visto faccia a faccia l'angelo del Signore?". È spaventato, perché da vivi non si vede Dio, ma Dio gli dice: "La pace sia con te, non avere paura, non morirai." Gedeone allora costruisce un altare e quell'altare si chiama "Signore- Pace".

Quella stessa notte, ecco la Parola di Dio per Gedeone: "Presto, prendi degli uomini con te e va' a distruggere la statua di Baal e il palo sacro che c'è in paese, e con quella legna offri un sacrificio.". Figuratevi che quella statua l'aveva fatta suo padre! Gedeone ha molta paura della gente e anche dei suoi parenti, allora preferisce aspettare la notte. Va a cercare una decina di suoi amici e verso mezzanotte con quelle dieci ombre silenziose va verso la piazza del villaggio. Arrivati sulla piazza, tutta bianca sotto la luna piena, colui che li guida prende l'ascia e giù un colpo deciso! La testa della statua rotola sulla piazza. Fa un rumore enorme, ma nessuno si sveglia: sul villaggio si è posato come uno strano torpore. E allora *pam pam pam*, giù colpi. La statua e il palo sono ridotti a un mucchio di pezzi frantumati sulla piazza. Poi tutti si disperdono nel buio, rientrano a casa e Gedeone si addormenta del sonno dei giusti. Al sorgere del giorno il gallo canta, la gente si sveglia pensando alla preghiera e va in piazza, ma la statua non c'è più. Tutti si chiedono: "Chi ha osato fare questo?". Dietro alle spalle una vocina mormora: "Io lo so, è stato Gedeone!". "Ma certo non può essere che lui!". Allora tutto il villaggio si dirige verso la casa del padre di Gedeone gridando: "A morte Gedeone, a morte Gedeone!". "Che cosa volete da mio figlio?". "Ha distrutto il nostro dio". "Ha rotto il vostro dio?". "Vogliamo vendicare il nostro dio!". "Ah, perché, il vostro dio non è nemmeno capace di vendicarsi da solo? Allora non è un vero dio. È una marionetta!".

Il giusto Gedeone dorme, protetto dallo Spirito di Dio.

Intanto i briganti stanno arrivando: migliaia e migliaia e migliaia di cammelli avanzano nella valle, hanno già attraversato il Giordano, si accampano, sono vicini. Allora lo Spirito di Dio parla a Gedeone: "Va', è l'ora!". E lo Spirito del Signore riveste Gedeone.

Gedeone suona la tromba per tutto il villaggio e manda messaggeri intorno: "Venite, venite con le vostre armi. Venite tutti, voi coraggiosi. Venite con il nostro Dio, vinceremo i ladroni.". Decine, centinaia, migliaia di uomini vengono dalle loro case, e tutti hanno chi un bastone, chi una lancia, chi un forcione... Arriva gente anche dalle altre tribù e alla sera attorno alla tenda di Gedeone c'è un intero esercito. Il giovane Gedeone è tutto contento di questa forza, e la sera va nella tenda per passare una buona notte. Ma a un tratto viene assalito da un dubbio: "E se mi fossi sbagliato? E se non avessi visto l'angelo? È stato tutto così veloce... Forse mi sono sbagliato, forse Dio non esiste... forse sono io che ho sognato. Signore, non ho la fede! Facciamo un accordo. Guarda, scusami, ma io non sono molto credente! Metterò questa pelle di pecora davanti alla tenda e se domani è bagnata

dalla rugiada, e tutto attorno la terra è asciutta, allora crederò che sei Dio, che sei vivente, e crederò per tutta la vita". E allora mette fuori la pelle di pecora, rientra nella tenda e si rimette a dormire. Quando il canto del gallo lo sveglia, mette la mano fuori, la terra è asciutta. Prova a toccare lì vicino: la pelle di pecora è tutta bagnata. La prende, la strizza e con la rugiada riempie un secchio. "Signore, ora so che tu sei vivente. So che sei con noi e so che vinceremo".

Per tutto il giorno altra gente continua a venire a unirsi al suo esercito. Erano tutti pronti per andare l'indomani in battaglia a combattere. Quella sera Gedeone si ritrova di nuovo solo, faccia a faccia con Dio, nella tenda. Di nuovo il dubbio lo assale: "E se avessi sognato? E se non ci fosse stato nessun angelo? E se poi dovessimo perdere la battaglia, e se ci fossero morti per colpa mia? Che responsabilità! Signore non arrabbiarti, parlerò solo più una volta. Se proprio hai scelto me per salvare Israele, metterò di nuovo la pelle di pecora fuori, ma facciamo il contrario: se domani la pelle sarà asciutta, ma attorno l'erba sarà tutta bagnata per la rugiada, allora saprò che tu sei vivente e che io non ho sognato."

Dopo aver messo di nuovo fuori della tenda la pelle di pecora, si addormenta. Di nuovo, al canto del gallo, mette fuori la mano e - com'è normale - l'erba è bagnata. Spinge la mano un po' più in là, e la pelle è tutta asciutta. Allora, sicuro di non aver sognato, salta sul suo cavallo con la spada in mano, seguito da migliaia e migliaia di uomini. Bastavano dieci, quindici chilometri per raggiungere l'accampamento dei briganti. Ed ecco che partono. Ogni tanto Gedeone si gira, per vedere quel grande esercito che lo segue: "Vinceremo! È sicuro."

Tutto a un tratto gli sembra che una mano si posi sulla sua spalla, e sente una parola: "Gedeone, Gedeone.". "Sì, Signore.". "Hai un grande esercito. È forte il tuo esercito.". "Sì, Signore.". "Allora vincerai, Gedeone.". "Oh sì, ci spero proprio, Signore. Col tuo aiuto, ovviamente.". "Non credi che penseranno che è l'armata di Gedeone ad aver vinto? La gente non dirà: 'È Dio che ha vinto', perché la mia forza si manifesta nella debolezza. Adesso devi fermare tutta questa gente e dire: 'Siamo troppi. Tra voi c'è qualcuno che ha paura. Ebbene, quelli tornino pure a casa; quelli che si sono appena sposati tornino dalle spose; quelli che hanno famiglia tornino dai figli. E voi che siete ammalati, andate a farvi curare! Andate pure!' ".

Un po' tra quelle migliaia di uomini che c'erano là se ne tornano dunque a casa.

Gedeone risale a cavallo e riparte. Non per molto, però. Di nuovo quella mano sulla spalla che lo blocca: "Gedeone, Gedeone!". "Sì, Signore!". "Non hai ancora capito, vero?". "Che cosa, Signore?". "Che la mia forza si manifesta nella debolezza. In questo modo, nessuno potrà mai dire che è Dio ad aver dato la vittoria; tutti diranno che è il tuo esercito. Anche tu penserai di essere fortissimo. Allora adesso faccio io.". "Sì Signore.". "Hanno sete, fa caldo. C'è un piccolo ruscello che scende dalla montagna, ti fermerai al ruscello e dirai loro: 'Bevete quest'acqua.' E tu guarderai: tutti quelli che berranno come gente ben educata senza sporcare l'acqua, raccogliendo l'acqua nel palmo delle mani con dignità, li manderai a casa. Tutti quelli che si getteranno in acqua come animali, spruzzando l'acqua e sporcandola, quelli li terrai con te. Hai capito?". "Sì, Signore.". E Gedeone fa così.

Quasi tutti bevono in modo molto educato, perché quegli ebrei erano gente colta e per bene, gente che rispettava l'acqua e gli altri. Quelli, Gedeone li rimanda a casa. Gli rimangono trecento uomini, quelli che si sono buttati a leccare l'acqua come cani! Nell'accampamento ci sono forse diecimila briganti: trecento contro diecimila, cosa potranno mai fare?! E i trecento peggiori!

Gedeone rimonta sul suo cavallo, sembra che sia invecchiato, di parecchi anni. Arriva fin sopra l'accampamento dei ladroni. C'è gente a perdita d'occhio, tutta la vallata è piena di tende.

Scende la notte e Dio dice a Gedeone: "Alzati e buttati sul campo; ma se hai paura vai piano piano con il tuo servo nell'accampamento, senza farti notare dai ladri, e ascolta quello che dicono nelle tende". Ed eccolo scendere nell'accampamento, avvicinarsi alle tende, ascoltare quello che un uomo sta raccontando: "Ho fatto un sogno. Mi pareva di vedere una pagnotta d'orzo rotolare nell'accampamento. Giunse alla tenda, la urtò e la rovesciò, e la tenda cadde a terra".

Il suo compagno gli risponde: "Questo è Gedeone. Ci batterà, è molto molto forte, ha un grande esercito con lui, e anche Dio è con lui. Moriremo tutti, è meglio andarcene!". Uno spirito di paura è calato sull'accampamento.

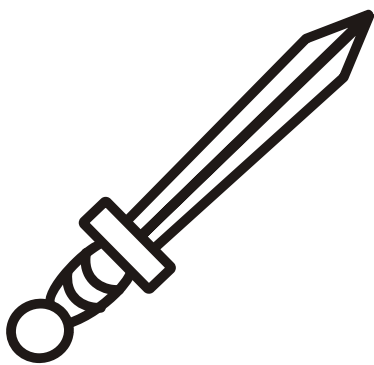
Gedeone sente, e si prostra a terra: "Grazie, Signore!".

Poi risale in fretta la montagna, arriva all'accampamento di Israele e dice ai suoi uomini: "Alzatevi! Il Signore ha consegnato i Madianiti nelle vostre mani. Ci divideremo in tre gruppi di cento, ognuno prenda una brocca, accenda una torcia e la nasconda nella brocca. Prendete anche un corno, e farete come me. Quando griderò: 'Per Dio e per Gedeone!', tutti griderete: 'Per Dio e per Gedeone!'".

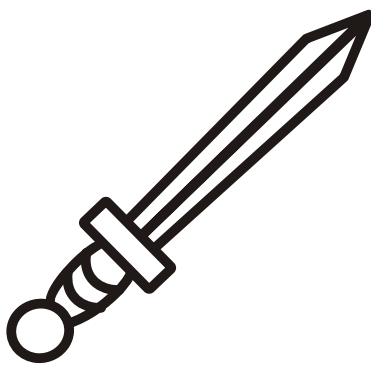
Quei tre gruppi di cento circondano l'accampamento; a un certo punto Gedeone rompe la brocca, le fiamme divampano, tutti si mettono a suonare il corno, e gridano "Per Dio e per Gedeone". Ci sono fiamme dappertutto, il terrore regna nel campo nemico. I Madianiti escono dalle tende nella notte, con le loro spade: molti si uccidono a vicenda, quelli che non sono morti si mettono a correre, in fuga verso il Giordano.

Gedeone poi fu giudice di Israele, e finché fu lui a guidarlo il popolo di Dio continuò a credere in Dio, a vivere della legge di Mosè, a rispettarsi a vicenda, furono 40 anni di pace. La forza si dimostra nella debolezza.

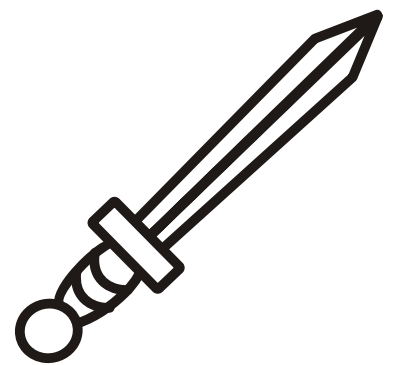
**Perdi
1
soldato**



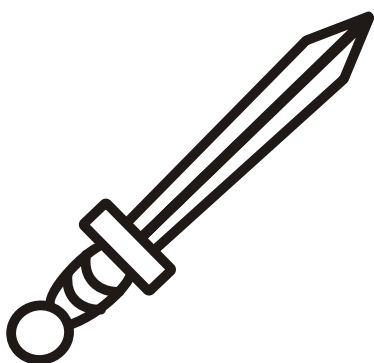
**Perdi
1
soldato**



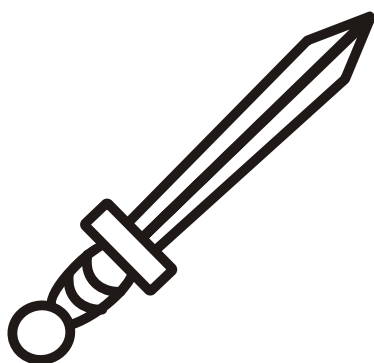
**Perdi
1
soldato**



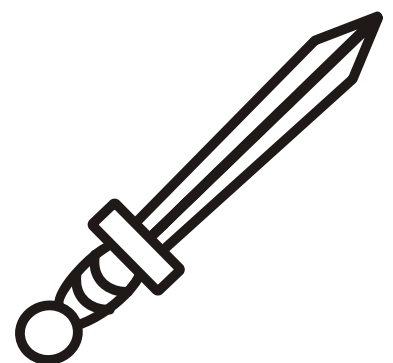
**Perdi
1
soldato**



**Perdi
1
soldato**

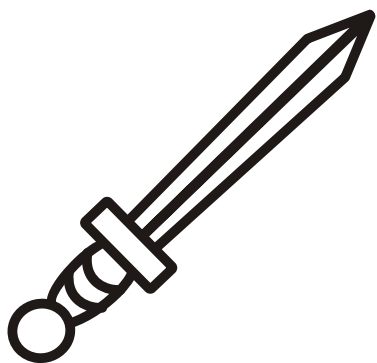


**Perdi
1
soldato**



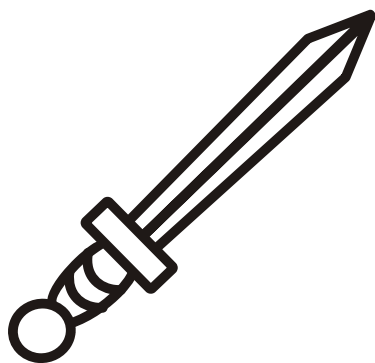
SEGNO Vinci
5 soldati
perché la fede
dà forza.

Per avere i 5 soldati
devi raccontare
come Dio si è manifestato
qualche altra volta
Nella Bibbia o nella vita, cioè
devi raccontare un miracolo.



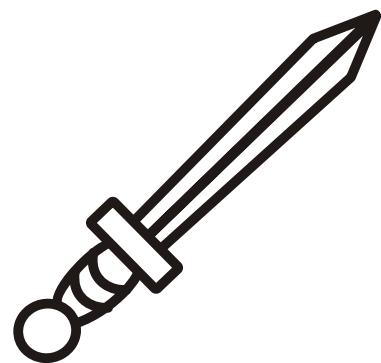
SEGNO Vinci
5 soldati
perché la fede
dà forza.

Per avere i 5 soldati
devi raccontare
come Dio si è manifestato
qualche altra volta
Nella Bibbia o nella vita, cioè
devi raccontare un miracolo.



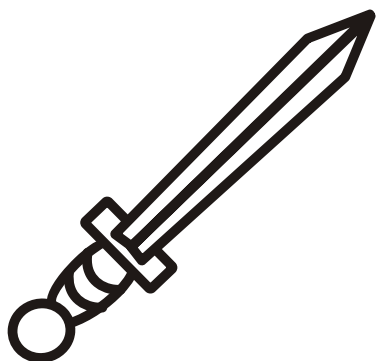
SEGNO Vinci
5 soldati
perché la fede
dà forza.

Per avere i 5 soldati
devi raccontare
come Dio si è manifestato
qualche altra volta
Nella Bibbia o nella vita, cioè
devi raccontare un miracolo.



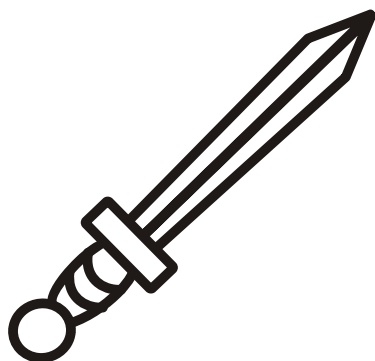
SEGNO Vinci
5 soldati
perché la fede
dà forza.

Per avere i 5 soldati
devi raccontare
come Dio si è manifestato
qualche altra volta
Nella Bibbia o nella vita, cioè
devi raccontare un miracolo.



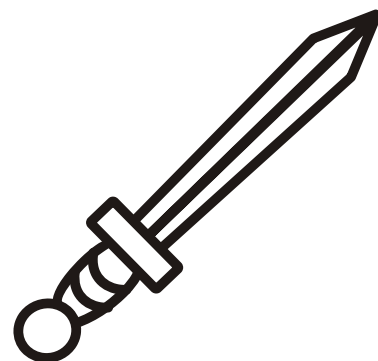
SEGNO Vinci
5 soldati
perché la fede
dà forza.

Per avere i 5 soldati
devi raccontare
come Dio si è manifestato
qualche altra volta
Nella Bibbia o nella vita, cioè
devi raccontare un miracolo.



SEGNO Vinci
5 soldati
perché la fede
dà forza.

Per avere i 5 soldati
devi raccontare
come Dio si è manifestato
qualche altra volta
Nella Bibbia o nella vita, cioè
devi raccontare un miracolo.



PRIMA PROVA

La notte



**Dormi in pace
Io veglio su di te.**

PRIMA PROVA

La notte



**Dormi in pace
Io veglio su di te.**

PRIMA PROVA

La notte



**Dormi in pace
Io veglio su di te.**

SECONDA PROVA

**Dio ti chiede di lasciar
tornare a casa
il numero
più alto possibile
(a tuo piacere)
di soldati stanchi.**

Annota sulla carta quanti soldati
mandi a casa in licenza.



SECONDA PROVA

**Dio ti chiede di lasciar
tornare a casa
il numero
più alto possibile
(a tuo piacere)
di soldati stanchi.**

Annota sulla carta quanti soldati
mandi a casa in licenza.

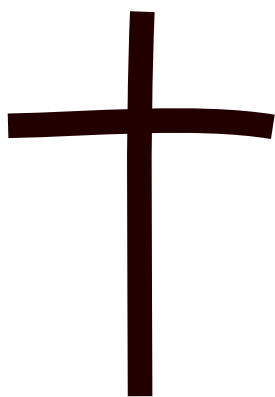


SECONDA PROVA

**Dio ti chiede di lasciar
tornare a casa
il numero
più alto possibile
(a tuo piacere)
di soldati stanchi.**

Annota sulla carta quanti soldati
mandi a casa in licenza.

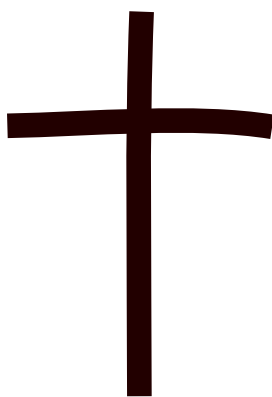




TERZA PROVA

**Dio ti chiede di lasciar
tornare a casa
tutti i soldati
che hanno figli
perché non siano uccisi.**

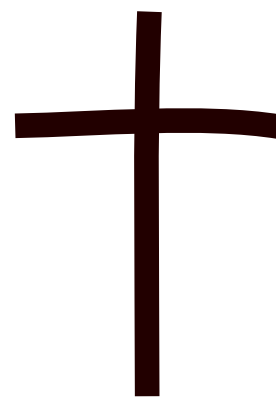
Annota sulla carta quanti soldati
mandi a casa in licenza.



TERZA PROVA

**Dio ti chiede di lasciar
tornare a casa
tutti i soldati
che hanno figli
perché non siano uccisi.**

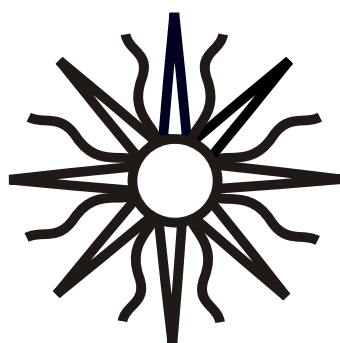
Annota sulla carta quanti soldati
mandi a casa in licenza.



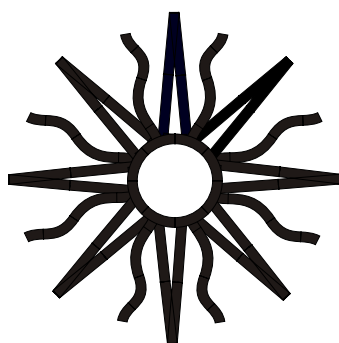
TERZA PROVA

**Dio ti chiede di lasciar
tornare a casa
tutti i soldati
che hanno figli
perché non siano uccisi.**

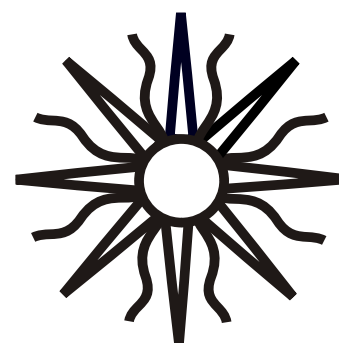
Annota sulla carta quanti soldati
mandi a casa in licenza.



**Dio è più forte
di 10.000 soldati.
Meno soldati hai con te
più vinci.
La forza di Dio
si manifesta
nella debolezza.**

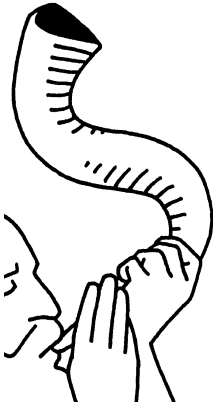


**Dio è più forte
di 10.000 soldati.
Meno soldati hai con te
più vinci.
La forza di Dio
si manifesta
nella debolezza.**

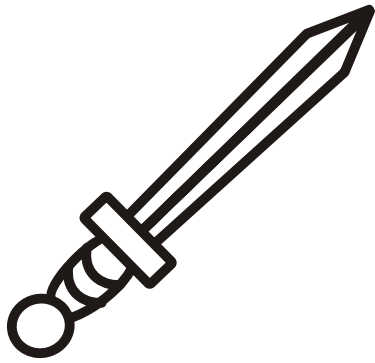


**Dio è più forte
di 10.000 soldati.
Meno soldati hai con te
più vinci.
La forza di Dio
si manifesta
nella debolezza.**

Al suono
del corno
due soldati
vengono
a rafforzare
il tuo esercito.



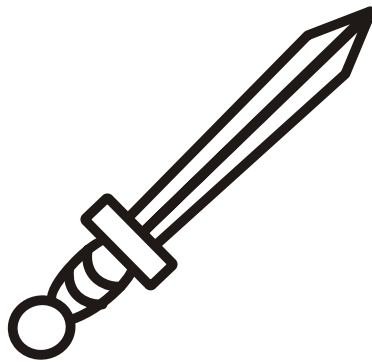
Vinci 2 soldati



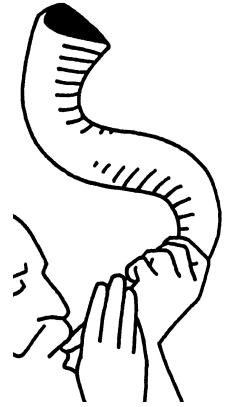
Al suono
del corno
due soldati
vengono
a rafforzare
il tuo esercito.



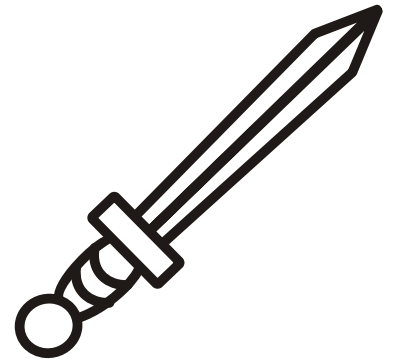
Vinci 2 soldati



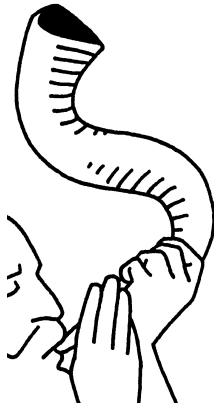
Al suono
del corno
due soldati
vengono
a rafforzare
il tuo esercito.



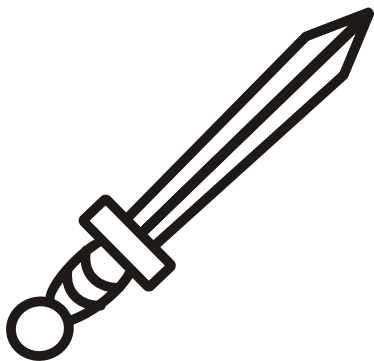
Vinci 2 soldati



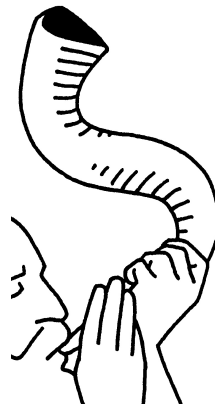
Al suono
del corno
due soldati
vengono
a rafforzare
il tuo esercito.



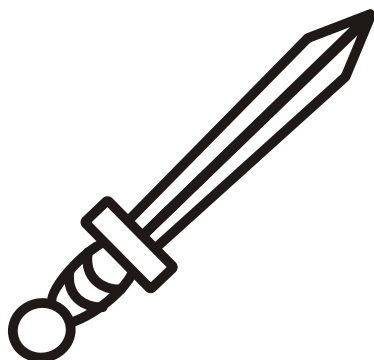
Vinci 2 soldati



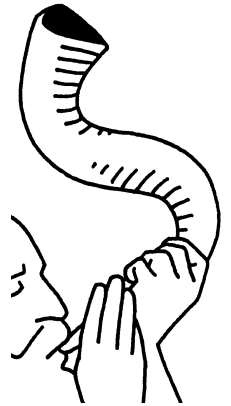
Al suono
del corno
due soldati
vengono
a rafforzare
il tuo esercito.



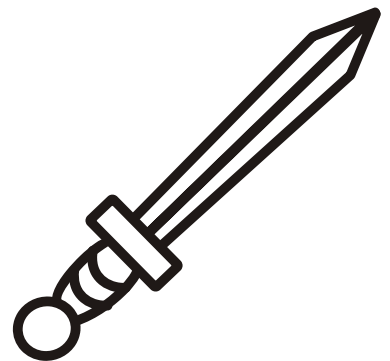
Vinci 2 soldati



Al suono
del corno
due soldati
vengono
a rafforzare
il tuo esercito.



Vinci 2 soldati



Secondo voi,
ci sono dei rapporti
tra la storia di Gedeone
e quella di Gesù?

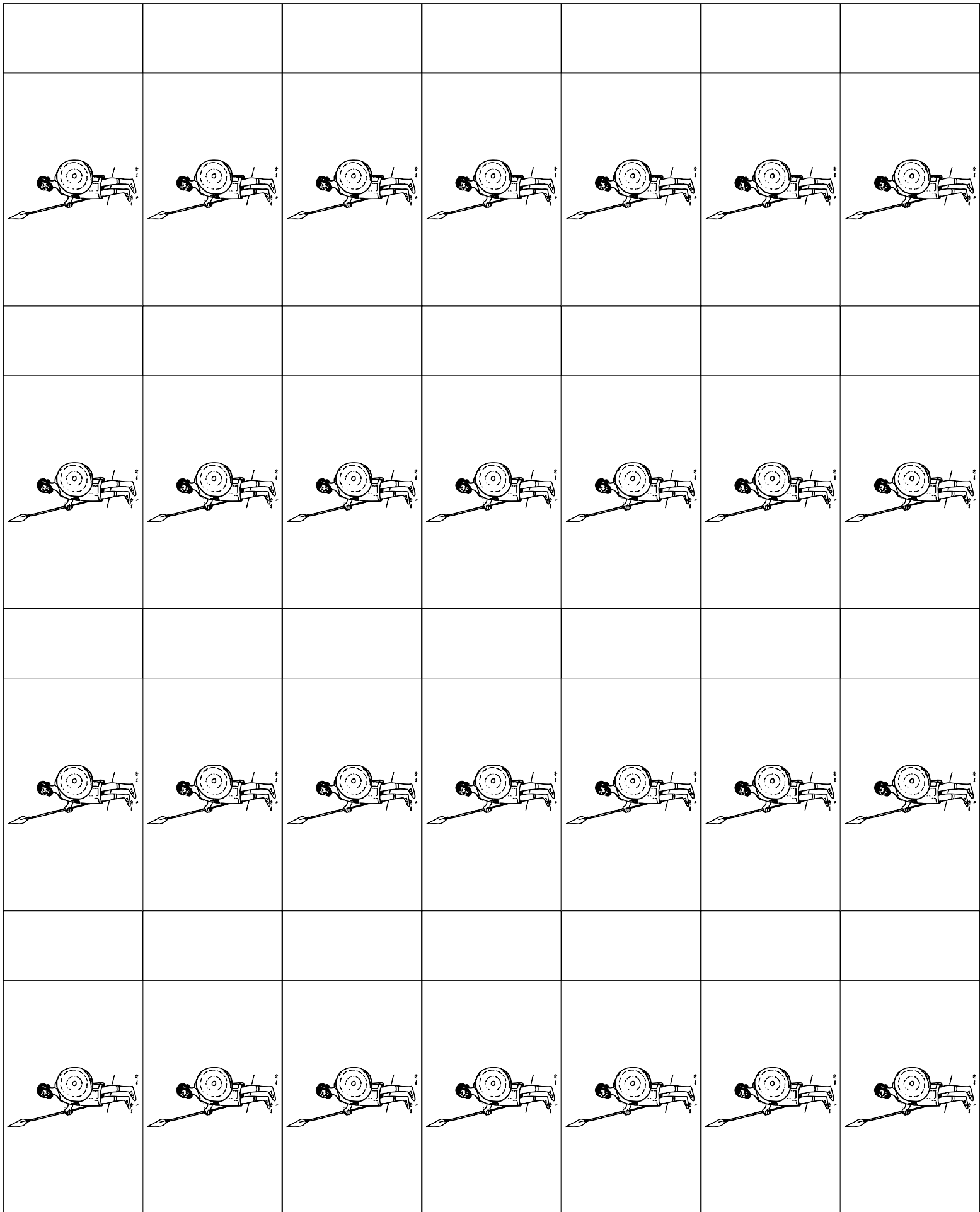
Conoscete altre storie
della Bibbia
in cui il più debole vince?

In quali storie dei Vangeli
si può dire che qualcuno
è stato salvato nel sonno?

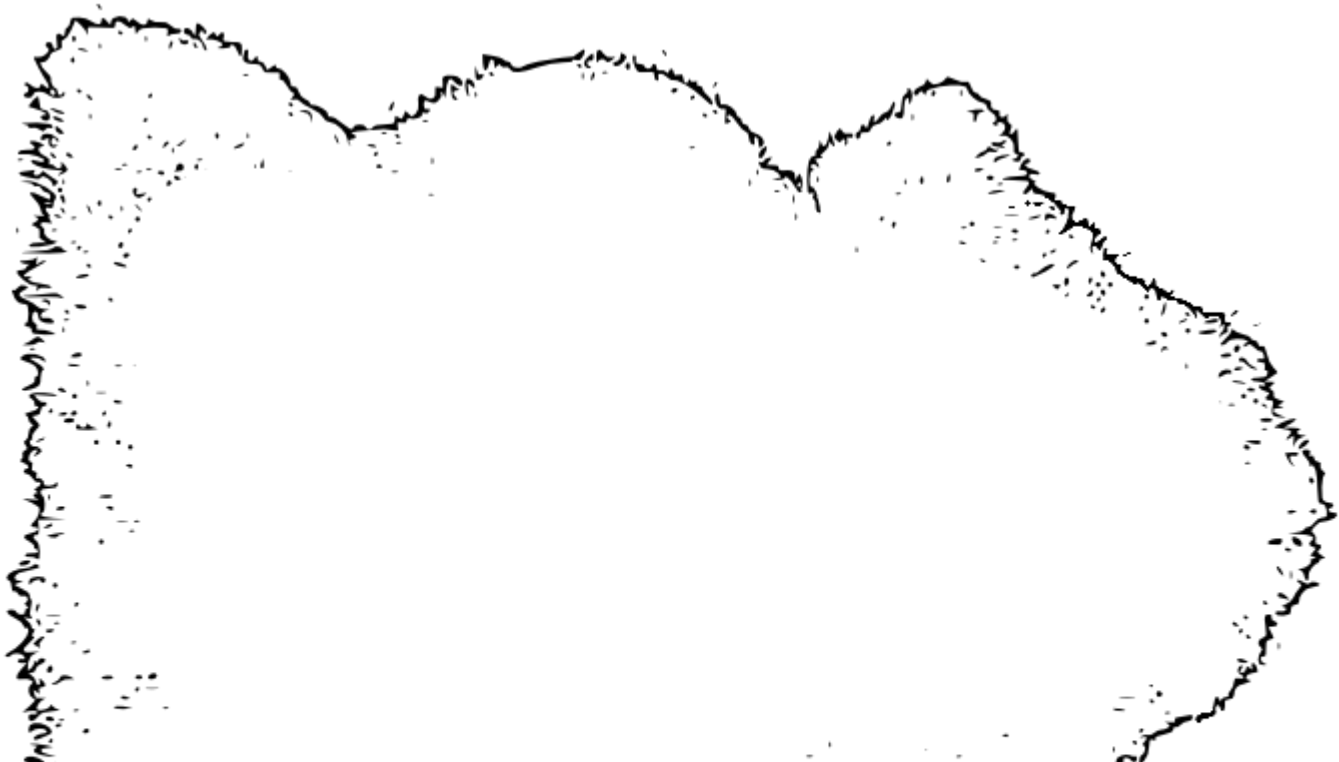
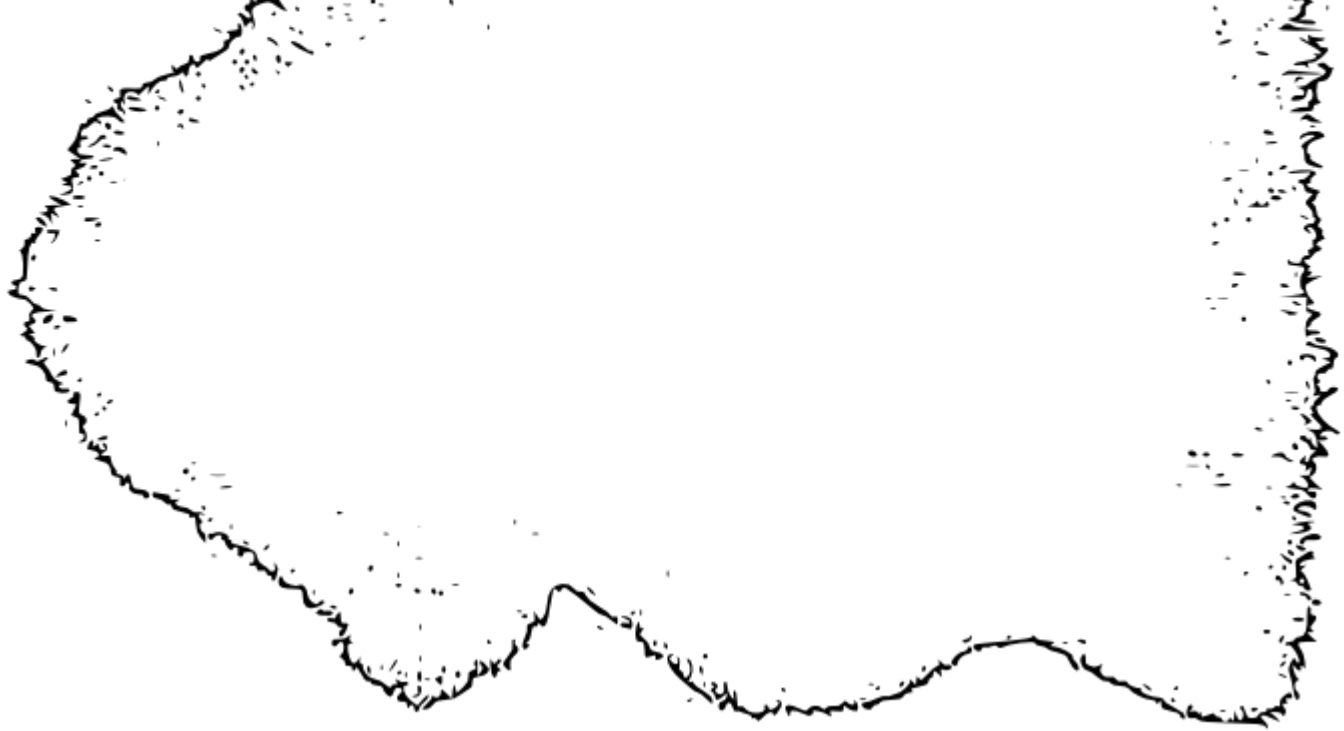
Dove si sente questa frase:
“Il Signore sia con voi”?
Ha un rapporto
con la storia di Gedeone?

Nel corso del gioco,
avete vinto un disegno.
A che cosa vi fa pensare?

Avete trovato
il pane rubato?



Ritagliare il rettangolino, arrotolarlo e fermare il cilindretto ottenuto con colla o scotch o con la pinzatrice.



Salmo 138 (139)¹

Tu mi scruti e mi conosci,
dove io sono mistero tu mi conosci.
Io vado, io mi fermo, tu lo sai;
io dormo, io sono sveglio, tu mi sai.
Io disfo, tu lo sai.
Io parlo, io taccio,
tu sai le parole che cerco,
quelle che troverò, quelle che tacerò.
Ti sto di fronte, ti do le spalle,
e il tuo sguardo non mi lascia.
Tu mi conosci come nemmeno io mi conosco.
Che cosa meravigliosa!
A volte vorrei liberarmi di te,
allontanarmi,
uscire dai tuoi pensieri.
Dove andare per sfuggirti,
non essere più tra le cose che vedi?
Ci ho provato,
ho provato a volare via, su in alto, oltre le nubi:
tu eri lì, su in alto, oltre le nubi.
Ho provato a sprofondare, giù in basso, nell'abisso:
tu eri lì, giù in basso, nell'abisso.
Ho aspettato l'aurora per aggrapparmi alle sue ali
e andare al di là delle grandi acque:
al di là delle grandi acque c'eri tu.
Ho aspettato la notte per trovare casa nel buio,
essere tenebra tra le tenebre,
ma ogni buio è trasparente per te.
Dove io sono, tu mi trovi
perché tu mi hai pensato per primo,

sono stato nel tuo pensiero prima che altrove.
Io mi penso perché tu mi hai pensato,
io sono perché tu mi pensi,
io vivo perché tu mi vuoi bene,
il mio segreto tu lo conosci e lo ami.
Nel segreto mi hai disegnato,
nel mistero mi hai ricamato.
Io non c'ero e tu mi vedevi,
tessevi l'aria per il mio respiro,
il mio respiro per l'aria.
Dei miei giorni non era ancora una virgola,
eppure nel tuo libro trovavi posto per me.
Ancora io non vivevo
e tu già custodivi la mia vita.
Non capisco, è una meraviglia che mi spaventa.
Dove vado ti trovo, inciampo in te.
Ci sono più pensieri nella tua mente
che granelli nelle distese di sabbia;
io sono uno dei tuoi pensieri,
non mi libererò di te.
Questa strada è difficile:
difficile non incontrare malvagità e violenza,
difficile non aggredire,
difficile non subire.
Ricordami che la verità posso cercarla
ma non mi appartiene.
Le strade sono tante,
se mi vedi camminare su quelle del male,
guida altrove i miei passi.
Scrutami dove sono segreto anche a me stesso, e conoscimi.
Non mi libererò di te,
non ti libererai di me.

1. con le parole di Giusi Quarenghi

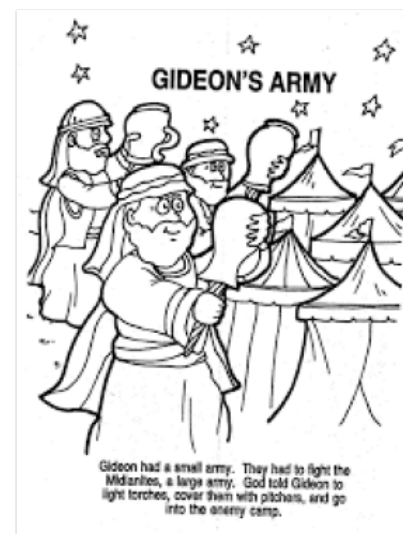


From The Complete Bible Story Clip Art Book. ©Gospel Light. Used by permission.

DORMI IN PACE...



The next morning, Gideon looked at the wool. It was so wet with dew he could wring out the water! But the ground was dry.



Gideon had a small army. They had to fight the Midianites, a large army. God told Gideon to light torches, cover them with pitchforks, and go into the enemy camp.



From The Complete Bible Story Clip Art Book. ©Gospel Light. Used by permission.



When they got there, God said to uncover the torches and break the pitchforks. Gideon and his army did. The Midianites heard the noise and saw the light. They were afraid and ran away in

Gedeone carte per ricordare