



VIVERE IL TESORO DELLA FEDE



GRUPPO RAGAZZI *

Tobia 4 3.SPEZZATI

Testi biblici: La storia di Giuseppe, figlio di Giacobbe: Genesi capitoli da 37 a 46; alcuni testi evangelici e del Nuovo Testamento.

Periodo dell'anno liturgico: Quaresima, Tempo di Pasqua

* ma a partire da questi testi – con le dovute attenzioni - si può lavorare anche con un gruppo di adulti.

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.

Giuseppe – **preso** e **scelto** tra i suoi fratelli – è tradito e più volte “spezzato”, nutre e perdona i suoi fratelli, riunisce la famiglia. Come Gesù nella sua vita, passione, morte e resurrezione, e nel dono del pane eucaristico e del sacramento del perdono. Come noi, corpo di Cristo, famiglia del Padre che è nei cieli.

Entrare: partire dalla propria esperienza, dalle proprie idee e da ciò che già si conosce, oppure non ancora.

L'esperienza dei ragazzi, le dinamiche vissute in famiglia e nei gruppi dei pari (scuola, sport, amici), amici ha certamente non pochi elementi di somiglianza con la vicenda familiare e di società proposta dalla narrazione e dal gioco. Potranno essere espressi o restare nell'esperienza interiore di ciascuno.

Costruiamo la nostra proposta:

.....
.....
.....

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.

La narrazione è lunga storia dei figli di Giacobbe**, che troviamo nei capitoli da 37 a 46 del libro della Genesi.

Qui proponiamo altri modi possibili per raccontarla:

- uno adatto ai catechisti e agli adulti, di Silvia Giacomoni;**
- uno adatto a ragazzi: è quello proposto in LAGARDE C. e J - “Capire la Messa con la Bibbia” – Edizioni Messaggero Padova 1994, pag.173-175;
- uno per ragazzi, schematizzato secondo il tabellone del gioco.

Sono riscritture che rendono la fedeltà al testo nel cercare di restituirne il senso per i destinatari (adulti, ragazzi in catechesi) e non nel rispettarne la lettera.

** GIACOMONI S., *La Nuova Bibbia Salani, L'Antico Testamento raccontato per intero da Silvia Giacomoni*, Adriano Salani Editore, Milano, 2004.

*** dalla narrazione è esclusa la vicenda di Dina: molto complessa, porterebbe i ragazzi su una pista difficile per la loro età, e lontana dal resto della vicenda di Giuseppe.

Costruiamo la nostra proposta:

.....
.....
.....

Fare: attività, giochi, riflessioni, confronto in gruppo e con altri... sono il modo per scavare a fondo nella propria interiorità

Dopo la narrazione, i ragazzi dovranno **realizzare le immagini per le caselle** che rappresentano 37 scene della vita del figlio di Giacobbe. Questa attività è importante, così come è importante che la costruzione del gioco sia fatta dai ragazzi: è la prima fase di “appropriazione” della storia; la seconda sarà il gioco stesso. In catechesi, un gioco è interessante se è accompagnato da vicino durante lo svolgimento (l'adulto commenta, fa domande), poi ripreso, riletto, riflettuto e anche interrogato in un **tempo di parola** ulteriore - un confronto - che prepara un finale sotto forma di preghiera e di celebrazione, e perché non

Costruiamo la nostra proposta:

.....
.....
.....

	<p>un finale eucaristico?</p> <p>Il gioco è più di un semplice gioco dell’oca: da una parte si vincono delle carte “<i>Mistero di Dio</i>” che subitosembra non servano a niente, dall’altra parte ciascuno riceve - e soprattutto dà - delle carte “pane”. Si può anche non averne, il che presuppone prestiti a breve termine, scambi, relazioni non sempre facili tra i ragazzi. È quello che cerchiamo. La catechesi eucaristica si radica nelle relazioni umane. Non dimentichiamo infatti che durante la Cena i discepoli discutevano ancora per sapere chi era il più grande e che è in quell’ambito eucaristico che Gesù raccomanda loro un’ultima volta: <i>“chi è il più grande tra voi diventi come il più piccolo e chi governa come colui che serve”</i> (Lc 22,24-27). Gesù è veramente un “nuovo Giuseppe” (Gen 43,31-34). Chi vince? Non ditelo prima, ai ragazzi scoprirlo: vince chi ha donato più “pani”, ma il vero vincitore è chi ha compreso qualcosa del mistero di Dio.</p>	
<p>Scoprire: il tesoro della fede è anche dentro la nostra vita.</p>	<p>Le dinamiche familiari e sociali accostate a quelle della vicenda di Giuseppe, confrontate nella riflessione sulle carte “<i>Mistero di Dio</i>” potranno essere espresse durante il gioco e il “dopo-gioco” o restare nell’esperienza interiore di ciascuno. Qualcuna potrà trovare un senso, essere illuminata, trovare un eco nelle esperienze sacramentali e liturgiche, oggi o in futuro.</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>La preghiera riprenderà le corrispondenze stabilite dai ragazzi tra Gesù e Giuseppe per esprimere e sottolineare il senso in cui si è un po’ entrati.</p> <p>La storia di Giuseppe, gli accostamenti e le riflessioni resi possibili dal gioco e dal “dopo-gioco” si prestano anche ad una celebrazione penitenziale o eucaristica, nelle quali si potranno sottolineare con simboli e parole gli aspetti colti con la narrazione, il gioco e la riflessione.</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>La tentazione di proporre degli “impegni” deducendoli da questa materia di famiglia e di vita di gruppo può essere davvero molto forte. Ma altrettanto grave è il rischio di ridurre il tesoro della fede in termini di morale e moralismo, ponendo sulle spalle dei ragazzi pesanti doveri, e quante volte si è già verificato e ha allontanato anziché donare respiro di vita! Possiamo osare invece di correre il rischio opposto: lasciare che siano l’esperienza fatta e la Parola di Dio ruminata a offrire prospettive rinnovate nelle relazioni in famiglia e con gli amici, maturando poco a poco, come il seme – che dorma o vegli il seminatore – darà frutti, a suo tempo.</p>	<p>Costruiamo la nostra proposta:</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

In questo caso, l’abituale suggerimento al gruppo dei catechisti di valutare in che ordine procedere non può valere, perché la proposta ha una successione necessaria. È invece da decidere in che tempi realizzarla: un tempo per il racconto, uno per la realizzazione delle caselle del gioco, il gioco, il tempo di parola, la celebrazione? Scandito un pezzo alla settimana? Concentrato in una giornata di ritiro? Oppure? E per gli adulti?

GIUSEPPE PRESO - SCELTO - SPEZZATO - DATO GESÙ NUOVO GIUSEPPE

La storia di Giuseppe (Gen da 37 a 46) e il gioco di Giuseppe (racconto, preparazione e disegno delle carte, tempo di parola e celebrazione)

Questo modulo catechistico può essere proposto a ragazzi dai 9 anni in su, ed è a colorazione eucaristica: può essere considerato come una catechesi dell'Eucarestia. Non offre "spiegazioni sull'Eucarestia" ma aiuta a legare la messa a testi, "immagini" e personaggi biblici. Il racconto del patriarca Giuseppe (Genesi: capitoli da 37 a 46) si presta particolarmente a tali accostamenti Gesù-Giuseppe (cfr At 7,9-16). Permette anche di fare dei rapporti di senso.

Questa catechesi: incomincia con un'informazione data ai ragazzi (la storia di Giuseppe). Poi c'è la realizzazione delle 37 carte che rappresentano 37 scene della vita del figlio di Giacobbe. Questa attività è importante, così come è importante che la costruzione del gioco sia fatta dai ragazzi: è la prima fase di "appropriazione" della storia; la seconda sarà il gioco stesso. In catechesi, un gioco è interessante se è accompagnato da vicino durante lo svolgimento (l'adulto partecipa, commenta, fa domande), poi ripreso, riletto, riflettuto e anche interrogato in un tempo di parola ulteriore che prepara un finale sotto forma di preghiera e di celebrazione, e perché non un finale eucaristico? Il gioco è più di un semplice gioco dell'oca:

- da una parte si vincono delle carte "Mistero di Dio" che sembra non servano a niente. Sono 14 (v. pag. 5).
- Dall'altra parte ciascuno riceve - e soprattutto dà - delle carte "pane". Si può anche non averne, il che presuppone prestiti a breve termine, scambi, relazioni non sempre facili tra i ragazzi. È quello che cerchiamo. La catechesi eucaristica si radica nelle relazioni umane. Non dimentichiamo infatti che durante la Cena i discepoli discutevano ancora per sapere chi era il più grande e che è in quell'ambito eucaristico che Gesù raccomanda loro un'ultima volta: *"chi è il più grande tra voi diventi come il più piccolo e chi governa come colui che serve"* (Lc 22,24-27). Gesù è veramente un "nuovo Giuseppe" (Gen 43,31-34).

Per gli Ebrei, Giuseppe è il Maestro di tavola, detto anche amico di Dio perché la tavola giudaica è "pura", è quella stessa che il Signore presiede e benedice con la sua grazia.

Per la tradizione cristiana, Giuseppe (Gen da 37 a 46) è la figura che annuncia il Messia che ha donato la sua vita, che è morto è risorto per offrirci il suo corpo e il suo sangue nell'Eucaristia. È a tavola che Giuseppe si mette a servire suo fratello più giovane nonostante le usanze (Gen 43,31-34). È anche a tavola che si fa riconoscere dai suoi fratelli perché facciano memoria e si rallegrino insieme per la loro storia comune (Gen 45,1-15). Il nome Giuseppe è per se stesso evocatore dell'abbondanza della grazia, Giuseppe significa "più" o "di più".

Nella maggior parte delle cattedrali del XIII secolo c'è una vetrata di Giuseppe, in particolare a Chartres e a Bourges. Queste vetrate sono veri fumetti che raccontano la storia del figlio di Rachele e inoltre evocano Gesù Cristo e l'Eucaristia.

Una presentazione teologica della storia di Giuseppe¹

Il nome Giuseppe significa "aggiunta", un "più": "E lo chiamò Giuseppe dicendo: 'Il Signore mi aggiunga un altro figlio.'" (Gen 30,24). L'uomo da parte sua porterà il pane, elemento essenziale alla vita dell'Egitto e di tutta la terra.

Nel giudaismo Giuseppe è prima di tutto colui che presiede una tavola o mensa di cui conosciamo l'importanza religiosa ed etica. La sua storia va inserita nella storia dell'eucaristia, che si introduce nel tempo biblico, quando Dio parla. Questa memoria dell'alleanza è nel cuore dell'eucaristia. Paolo chiama questo tempo (economia della salvezza) il "mistero" (Col 1, 26-27).

Questo capitolo ruota attorno alla storia biblica riassunta nel *Credo* e richiamata nelle parole "fate questo in memoria di me". La storia di Giuseppe è veramente tipica di quell'alleanza che si compirà con il grande e felice ritrovamento della famiglia umana separata dal peccato.

Seguendo lo schema catechetico degli *Atti* (7,9-16) la tradizione cristiana fa della storia del figlio di Giacobbe una profezia di Gesù, riconosciuto nella fede come il Cristo preannunciato nelle Scritture. Giuseppe diventato schiavo è stato umiliato, ma Dio lo ha innalzato e glorificato perché moltiplicò il pane per la vita di tutta l'umanità. La catechesi cristiana, seguendo la catechesi giudaica, utilizza le Scritture perché la Bibbia venga attualizzata nella vita, per annunciare il Messia che viene.

Il sogno del "covone diritto" (come anche quello del sole, della luna e delle undici stelle che si prostravano davanti a lui, Gen 37,6-10) è una parabola a doppio senso, che prefigura la storia dell'umanità in cammino verso la sua ultima tappa, l'incarnazione, l'eucaristia e la "risurrezione della carne".

Sichem è una parola ebraica che significa "levarsi al mattino di buon'ora". Nel cristianesimo questa parola acquista un senso con la risurrezione di Gesù, che è (ri)"sorto" dalla tomba il mattino di Pasqua. Sichem è quindi un luogo simbolico della risurrezione dai morti (non sarà questo anche il senso di *Atti* 7,16?).

Il vestito (mantello, tunica) di Giuseppe può, come quello di Gesù (Mc 5,27; 6,56; 16,5) o del "figlio prodigo" (Lc 15,22), ricordare il "corpo glorioso" promesso da Dio. Il vestito "arcobaleno" dalle lunghe maniche è macchiato di sangue. Se l'immagine risuona nella fede viva come un'evocazione della croce, allora esprime la speranza nella risurrezione. "Giuseppe - scrive Gregorio di Elvira - fu rivestito di un abito di lino fine: Cristo, risuscitando, riveste la sua carne santissima con l'abito splendente dell'immortalità".

¹ È proposta in LAGARDE C. e J - "Capire la Messa con la Bibbia" - Edizioni Messaggero Padova 1994, pag.173-175.

Il numero sette, che ritorna nel sogno del faraone, è la cifra del tempo biblico nel quale Dio crea e opera sempre (Gen 5,17-18). Il sabato (l'ultimo dei sette giorni della settimana) esprime il concetto essenziale del "matrimonio" dell'umanità e della divinità avvenuto nella pienezza di questo tempo.

La storia di Giuseppe comporta due tappe, due alleanze: la preparazione, quando il cibo è riposto nel granaio (la Bibbia è scritta?), e il suo compimento, quando il cibo è distribuito all'umanità peccatrice (sulla croce?). Tutti scendono nell'Egitto impuro per nutrirsi (l'eucaristia?). Queste tre corrispondenze suggerite sono tre domande che vengono poste alla fede cristiana. Gesù, il figlio lontano di Giacobbe (Mt 1,16) è, nel cristianesimo, il nucleo centrale attorno a cui ruota tutta la storia universale, ne è la stessa sostanza. Le tappe sono ancora attuali e sono quelle di tutta la storia cristiana.

Vi è un doppio simbolismo battesimale nell'Egitto e nel faraone². Il mondo pagano, caduto nelle mani di Satana, è stato il luogo d'esilio dei cristiani e, proprio per questo, ha accolto il Vangelo. La chiesa primitiva è stata infatti allontanata da Gerusalemme dalla "guerra giudaica" tra il 66-70 e dalla Sinagoga; essa però si diffuse su tutta la terra, secondo il comando di Gesù: "Andate dunque e ammaestrate tutte le nazioni" (Mt 28,19), e secondo le Scritture (MI 1,11). L'immagine biblica simbolica dell'Egitto universale è ormai radicata nella storia del mondo. Come il faraone aveva detto ai suoi servitori a proposito di Giuseppe: "Fate tutto ciò che vi dirà" (Gen 41,55), così oggi Maria (figura della chiesa) pronuncia le stesse parole nelle nozze di Cana (Gv 2,5).

1^a TAPPA: NARRAZIONE

Per raccontare Giuseppe – una storia molto lunga – ci si può ispirare al racconto che segue. La narrazione della storia è in prospettiva cristologia e mira ad aiutare i ragazzi a stabilire delle corrispondenze con la storia di Gesù. Sarebbe interessante che l'équipe degli animatori di catechesi scrivesse una storia originale del patriarca sottolineando le corrispondenze Giuseppe-Gesù perché siano colte dai ragazzi.

L'informazione che darete ai ragazzi è certamente orientata, affinché possano operare degli accostamenti sulla storia. Si sottolineano dunque certi particolari e certi punti che possono essere accostati al testo evangelico. Senza questa insistenza, dei ragazzi non formati farebbero fatica a stabilire delle corrispondenze.

Prima di incominciare a raccontare, precisate bene ai ragazzi che qui non si parla di Giuseppe sposo di Maria. E che questo Giuseppe viveva circa due millenni prima di Gesù, cosa che d'altra parte non dirà loro molto, ma comunque situerà Giuseppe molto prima di Gesù nel corso del tempo. Date loro un riferimento nella storia che studiano a scuola (con leggerezza, non è una lezione di storia!).

Mentre raccontate fate attenzione a menzionare tutte le situazioni della storia di Giuseppe che sono riportate sulle "carte situazione" e che i ragazzi illustreranno e incolleranno sul tabellone.

Una possibile narrazione della storia di Giuseppe (da Gen 37-46)

Giuseppe è il nipote di Isacco, pronipote di Abramo. Suo padre Giacobbe, che lo amava molto, gli aveva fatto preparare il vestito più bello: una stupenda tunica dalle lunghe maniche, tutta intessuta di lino e dai colori dell'arcobaleno. I suoi fratelli, essendo molto gelosi per questo, odiavano il giovane Giuseppe.

Ora Giuseppe fece un sogno e lo raccontò ai suoi fratelli, dicendo loro: "Eravamo nei campi per la mietitura. Ciascuno di noi stava al proprio posto legando il suo covone, quando, all'improvviso, il mio covone si alzò e restò diritto in mezzo al campo, mentre i vostri covoni vennero intorno e si prostrarono davanti al mio".

I suoi fratelli capirono la parabola e gli dissero: "Vorresti dunque essere nostro re e dominarci?". E lo odiarono ancora di più.

Suo padre conservò nel suo cuore tutto questo.

I fratelli di Giuseppe andarono a pascolare il gregge del loro padre a Sichem.

Un giorno, Giacobbe disse al figlio: "È passato già diverso tempo, va' a vedere come stanno i tuoi fratelli e come si comportano. Poi torna a riferirmi buone notizie". Giuseppe rispose a suo padre: "Sono pronto".

Il figlio dunque, di buon mattino, partì per quel paese lontano: Sichem! Mentre andava errando solo per la campagna, incontrò un uomo e gli disse: "Cerco i miei fratelli. Dovrebbero essere qui, ma non ci sono. Dimmi, dove sono le loro greggi?".

Giuseppe alla fine trovò i suoi fratelli. Ma questi, appena lo videro, complottarono di farlo morire e dissero: "Ecco il sognatore, uccidiamolo! Gettiamolo in una cisterna vuota, e poi diremo al padre che l'ha divorato una bestia feroce". Così spogliarono Giuseppe della sua tunica di luce. Il povero ragazzo si ritrovò nudo nel fondo nero di una cisterna vuota. Sulla sua apertura posero una grossa pietra.

Passava di lì una carovana di mercanti che scendeva in Egitto. Giuda ne approfittò per vendere suo fratello come schiavo al prezzo di venti sicli d'argento. Giuseppe fu condotto in un paese lontano e venduto, vittima del disprezzo, come oggetto di valore, ai peccatori di questa terra...; ma Dio era con lui.

Al mattino i fratelli andarono a cercarlo. La vendita era stata così discreta che essi ignoravano la consegna fatta da Giuda. Cercarono Giuseppe, ma non lo trovarono più. La cisterna era vuota.

I fratelli di Giuseppe presero allora la tunica dai colori dell'arcobaleno, la intinsero nel sangue di un capro e dissero al padre: "Non è questo il vestito di tuo figlio che era partito in viaggio?". Il padre guardò la tunica macchiata di sangue poi singhiozzò amaramente, dicendo: "Sì, è la tunica di mio figlio! Era venuto a portarvi il pane, ma è stato divorato da una bestia feroce e di una crudeltà eccezionale. Voglio anch'io morire e scendere come lui nella tomba...".

² "Capire la Messa con la Bibbia" – Edizioni Messaggero Padova 1994, pag.173-175.cap. 3, pp. 55-59.

In Egitto, benché Dio fosse con lui, Giuseppe all'inizio non ebbe fortuna. Anzi, accusato di una colpa che non aveva commesso, venne gettato in prigione dal faraone. All'inizio del terzo anno, il re dell'Egitto, durante la notte, ebbe un incubo che gli impediva di dormire. Furono consultati i maghi egiziani, ma questi non sapevano che cosa fare. Non comprendevano nulla di quel terribile sogno. Questo, infatti, era la parola di Dio.

Solo un uomo di Dio poteva salvare il re dalle sue angosce notturne. Finché il messaggio restava oscuro, il faraone era condannato a non dormire. Chi sarebbe stato capace di svelare al re della terra il segreto della storia? Qualcuno disse al faraone: "Sappi, o re, che un giovane schiavo ebreo, pieno di grazia e di saggezza, è rinchiuso nella tua prigione. Egli potrebbe comprendere il tuo sogno e spiegartelo".

A queste parole il faraone esclamò: "Fatelo venire subito!". Diedero a Giuseppe degli abiti nuovi e lo condussero al palazzo reale.

Il faraone raccontò a Giuseppe il suo incubo, dicendo: "Io mi trovavo sulla riva del fiume. All'improvviso sette vacche, belle e grasse, salirono dall'acqua. Si misero a mangiare quanti più giunchi poterono senza preoccuparsi di nulla. Ed ecco altre sette vacche salire dopo di quelle. Erano brutte e magre - si intravedevano le ossa sotto la pelle - . Queste si precipitarono sulle vacche grasse per divorarle, ma rimasero magre come prima.

In questo preciso momento - continuò a dire il faraone - mi svegliai. Poi feci un altro sogno. Eccolo: vidi sette grosse spighe di grano spuntare dalla terra. Erano belle, dorate dal sole, piene di chicchi per il pane. Ma ecco spuntare dalla terra altre sette spighe. Erano secche, arse dal vento d'oriente, senza granelli. Queste si precipitarono su quelle belle per inghiottirle, ma rimasero secche come prima. Ho raccontato questi due sogni ai miei indovini, ma nessuno di essi è stato capace di spiegarmeli".

Giuseppe disse al faraone: "I due sogni sono un messaggio, una straordinaria parola di Dio. Quando te li avrò spiegati certamente si realizzeranno. La parola di Dio è fedele!".

"Spiegameli", supplicò il faraone.

"Le sette vacche grasse e le sette spighe belle rappresentano sette anni di abbondanza. Ci sarà poi una grande carestia di sette lunghi anni rappresentata dalle sette vacche magre e dalle sette spighe vuote. Ecco quello che Dio ora sta per fare su tutta la terra!".

Il faraone rimase silenzioso. E rifletteva così: "Quale uomo sarà tanto saggio da fare riserve di grano durante tutti questi primi sette anni di abbondanza, per distribuirlo poi a tutto il paese durante la carestia che seguirà? Quale uomo, pieno di Spirito di Dio, sarà capace di dare il pane a tutto il paese? Tu solo puoi, Giuseppe disse il faraone -: Dio è con te!".

Il faraone pose il suo anello al dito di Giuseppe. Lo fece rivestire di abiti di lino finissimo. Non ce n'erano di più belli nel suo regno. Gli fece calzare anche i sandali perché, diventato il primo personaggio del paese, ormai non era più uno schiavo dai piedi nudi. Gli diede infine il nome egiziano che è al di sopra di ogni altro nome: "Zafnat-Paneach", che vuoi dire "Dio dice: egli è vivente".

Giuseppe, venduto come l'ultimo degli ultimi, ridotto al di sotto di un servitore, fu nominato, in quello stesso giorno, governatore o viceré d'Egitto.

Esaltato e glorificato, fu posto al di sopra di ogni nome nel paese d'Egitto, perché Dio era con lui...

In quei sette anni d'abbondanza, Giuseppe raccolse il grano nei silos del re. L'Egitto era stracolmo di grano. All'ottavo anno però arrivò la siccità. Si ebbe allora in ogni parte del mondo un'immensa carestia. Giuseppe distribuì il grano che aveva ammassato e il pane a tutti gli abitanti della terra che venivano in Egitto a cercare quel cibo.

Anche i fratelli di Giuseppe scesero in Egitto, per acquistare il grano. Giuseppe li riconobbe subito, mentre essi non lo riconobbero. Come avrebbero potuto riconoscere in quel signore il povero ragazzo che avevano gettato nella cisterna e venduto poi come schiavo? Giuseppe li invitò a un grande banchetto di festa nella sua casa. I suoi fratelli si chiesero il perché. Chi poteva essere quell'uomo che dava loro da mangiare? Avevano paura e si dicevano: "Certamente ci tende un tranello, ci prende per ladri".

Il servo di Giuseppe si occupava di loro; portò dell'acqua perché si lavassero i piedi e diede da mangiare anche ai loro asini. Perché tanto riguardo per dei poveri uomini?

Giuseppe venne in mezzo a loro. I fratelli si alzarono subito, si inchinarono davanti a lui e offrirono un dono prezioso al padrone di casa che li riceveva a tavola. Giuseppe li ringraziò e chiese: "Come sta il vostro vecchio padre? Vive ancora?". Ed essi risposero: "Sì, signore".

Giuseppe vide tra i suoi fratelli un giovane che non conosceva. Compresse subito che si trattava di suo fratello Beniamino, l'ultimo della famiglia, che era ancora piccolino quando egli aveva lasciato la casa. Commosso fino alle lacrime, Giuseppe per non farsi vedere scappò fuori e pianse. Egli avrebbe voluto prendere tra le sue braccia Beniamino e dirgli: "Tu sei mio fratello!". Dopo essersi asciugato le lacrime dagli occhi e lavato il viso, Giuseppe rientrò nella grande sala. Prese del pane, lo spezzò per dare inizio al pranzo e poi diede ordine ai servitori di servire il pasto.

C'erano tre tavole preparate: la prima per Giuseppe, l'altra riservata ai suoi fratelli, la terza per gli egiziani, che non vogliono sedere con gli israeliti.

Durante il pranzo Giuseppe fece una cosa vietata. Fece portare le porzioni migliori a Beniamino, e tutti erano stupiti. Di solito si serve per primo il più anziano e il più giovane per ultimo. Poi Giuseppe stesso servì il più piccolo. La tavola di Giuseppe era un vero banchetto di festa aperto a tutti. Venivano accolti i poveri e, quando questi chiedevano gratuitamente il pane, Giuseppe dava loro tutto ciò che volevano. Potevano avere anche del vino. C'era tanta gioia nella casa!

Giuseppe fece poi uscire tutti dalla sala del banchetto, restando solo con i suoi fratelli. Li guardò in silenzio... E subito scoppiò in singhiozzi ed esclamò: "Io sono Giuseppe, vostro fratello, che voi avete venduto come schiavo in Egitto. Sono io, mi riconoscete? Non siate più tristi, non piangete più! Dio ha voluto che noi vivessimo questa grande storia,

perché fosse raccontata. Dio mi ha mandato qui, in Egitto, prima di voi per dare il cibo alla nostra famiglia e al mondo intero e per salvare gli affamati. La nostra storia è importante per tutta la terra: è una storia profetica, una storia che annuncia il futuro".

I fratelli ascoltavano. Giuseppe continuò: "Ero straniero e Dio mi ha fatto governatore. Ero straniero e ora sono il primo. Ero umiliato ed egli ora mi ha esaltato".

"Ora mio padre - e vostro padre - venga in Egitto! Venga a vivere anche lui tra noi! E che tutti noi possiamo rivolgerci a lui chiamandolo: "Padre nostro"! Andate subito a prenderlo e portatelo qui. Raccontategli la storia di questa mia vita voluta da Dio e riferite la mia gloria che avete visto qui. Andate e tornate presto!".

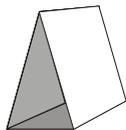
Il giovane Beniamino ascoltava in silenzio. All'improvviso si alzò e corse a gettarsi al collo di suo fratello, dicendogli: "Finalmente la famiglia si riunirà. Potremo vivere tutti insieme attorno a nostro padre, e condividere con lui il pane quotidiano".

Giacobbe, il padre di Giuseppe, scese in Egitto. Quando giunse, fece avvertire suo figlio dicendo: "Ecco, io vengo!". Giuseppe fece attaccare il suo cocchio e andò incontro a suo padre. Appena il padre e il figlio si videro, si gettarono uno al collo dell'altro, e piansero di gioia abbracciandosi. Chi era perduto veniva ritrovato, chi era morto ora era vivo. La famiglia ora si riuniva per sempre. Che storia stupenda!

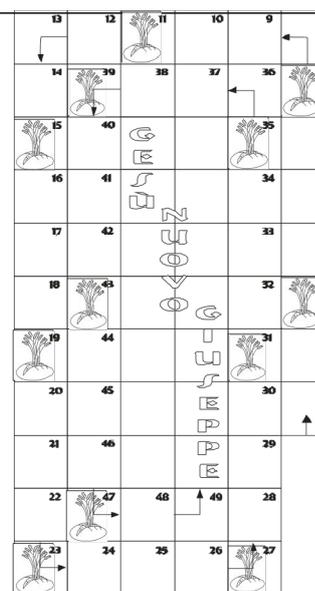
2ª TAPPA: CREAZIONE per appropriarsi della storia

Costruzione del gioco (richiede 1 ora/1 ora e mezza). Lavorando alla costruzione e poi giocando, i ragazzi "entrano" nella narrazione ed essa entra in loro.

- Prendere un grande cartone e disegnare una grande chiocciola (circa cm 40 x 74) che bisogna dividere in 49 caselle. Ci sono due tipi di caselle:
 - 37 che rappresentano delle scene della vita di Giuseppe
 - 12 caselle "pane" collocate in modo regolare sul percorso. Per individuarle vi si disegna un pane o una spiga di grano.
- Fate costruire una trentina di carte "pane" disegnando un pane o una spiga di grano su ogni carta.
- Fate costruire 14 carte "mistero di Dio" scrivendo sulle carte le frasi della lista. Perché questo lavoro non si trascini svogliatamente, fate disegnare le caselle su delle carte che farete incollare le une accanto alle altre per ottenere la pista del gioco. Questo modo di fare permette a tutti i ragazzi di lavorare senza annoiarsi.



IL **SEGNALINO** è molto importante per immedesimarsi nel gioco! Si costruisce con una striscia di cartoncino: piegatela come nella figura, fermate la base con colla o pinzatrice. Su una faccia il giocatore scriverà il proprio nome, sull'altra disegnerà il proprio ritratto.



Regola del gioco: quando il gioco è costruito, si gioca. Ci vogliono un segnalino per ogni giocatore e due dadi.

- Ogni volta che con i dadi si fa 7 (5+2, 6+1, 4+3), si vince una carta "pane" (un "pane").
- Ogni volta che si fa 12 (6+6), si guadagna una carta "mistero di Dio".
- Quando si cade su una casella "pane", si vince un "pane". Quando si cade sulla casella "I fratelli di Giuseppe scendono in Egitto", si restituiscono 3 "pani". Quando si cade sulla casella "Giuseppe è riconosciuto", si restituiscono 3 "pani".
- Quando si cade sulle caselle 17, 18, 25, 28, 32 e 34 è una buona occasione per dare un "pane" (darlo a chi dirige il gioco).
- Si resta fermi un giro nel pozzo con Giuseppe quando si cade su questa casella.
- Si resta fermi un giro in prigione con Giuseppe quando si cade su questa casella, a meno che si sia già vinta una carta "mistero di Dio".
- Si resta fermi 3 giri in prigione con i fratelli di Giuseppe... è il tempo che ci vuole per riflettere su una carta "mistero di Dio".
- Per arrivare all'ultima casella: "È la fine della carestia", bisogna fare esattamente il numero di punti necessario, altrimenti si fa dietro front e si conta tornando indietro (come nel gioco dell'oca). A questo punto, al proprio turno si tira ancora il dado e si conta: il gioco può concludersi se si fa esattamente il numero giusto oppure alla terza volta che si torna indietro in questo modo. Arrivando in quest'ultima casella, si riceve una carta "mistero di Dio" se non se ne hanno già.

Chi vince? Non ditelo prima, ai ragazzi scoprirlo: vince chi ha donato più i "pani", ma il vero vincitore è chi ha compreso qualcosa del mistero di Dio.

3 Un "pane" può essere rappresentato semplicemente da una carta con disegnato un pane e/o una spiga, come sul tabellone di gioco (v. pag.4). Ma può anche essere una piccola pagnotta di pasta al sale o anche da una vera piccola pagnotta: dite ai giocatori che devono conservarle e non mangiarle durante il gioco. Alla fine del gioco si vedrà... Fate in modo che non diventi uno snack: non è questo il senso, e non aiuta.

CARTE MISTERO DI DIO	I discepoli di Emmaus non riconoscono Gesù. (Lc 24)	La Cena: Gesù condivide un pasto con i suoi discepoli. (Mt 26,26-29)
Gesù moltiplica i pani e li dà alle folle. (Mt 14,19)	Gesù risorto è riconosciuto dai suoi discepoli. (Mt 28,16-17)	I soldati presero la bella tunica di Gesù. (Gv 19,23-24)
Gesù spiega le parabole. (Mt 13,10)	Gesù muore in croce come uno schiavo o un brigante. (Mt 27,35-38 Fil 2,6-8)	Gesù è venduto da suo "fratello" Giuda per 30 monete d'argento. (Mt 27,3)
Gesù risorto sale al Padre. (Gv 20,17)	Il 3° giorno, Gesù risorge. È vivo! (Mt 20,18-19)	Gesù dice: "Non di solo pane vivrà l'uomo..." (Mt 4,4)
Dopo la visita dei Magi, Gesù fugge in Egitto. (Mt 2,14)	Gesù, Figlio di Dio, è mandato sulla terra. (Mt 1,20-23)	Gesù piange sulla città di Gerusalemme, la città santa del suo paese, che sarà distrutta. (Lc 19,41)
Lista delle carte situazione della storia di Giuseppe. Le caselle che non ci sono in questa lista sono "caselle-pane".		1. Giacobbe ebbe dodici figli
2. Il sogno dei covoni	4. Il sogno degli astri	5. Giacobbe manda suo figlio al pascolo
6. Giuseppe va a trovare i suoi fratelli	8. Giuseppe è aggredito dai suoi fratelli	9. Gli tolgono la tunica
10. Giuseppe è gettato nel pozzo	12. Giuseppe è venduto al prezzo di uno schiavo	13. Giuseppe va in Egitto
14. Giuseppe vive in Egitto come uno schiavo	16. Giuseppe è in prigione	17. Il sogno delle mucche
18. Il sogno delle spighe	20. Giuseppe spiega al Faraone i suoi sogni	21. Giuseppe è primo ministro
22. Giuseppe accumula il grano	24. Sette anni di abbondanza	25. Inizio della carestia
26. Giuseppe dà del grano a tutta la terra	28. I fratelli di Giuseppe scendono in Egitto	29. I fratelli non riconoscono Giuseppe
30. Giuseppe li riconosce	32. I fratelli di Giuseppe sono in prigione	33. Il terzo giorno, i fratelli escono di prigione
34. Giuseppe offre un banchetto ai suoi fratelli	36. I suoi fratelli non capiscono	37. Giuseppe mangia con i suoi fratelli
38. Giuseppe piange	40. Giuseppe dice: "Sono Giuseppe!"	41. Giuseppe è riconosciuto
42. Giuseppe dice: "Dio ha voluto questo"	44. Tutti sono nella gioia	45. Faraone invita la famiglia di Giuseppe
46. I fratelli di Giuseppe vanno a prendere il loro padre	48. Giuseppe ritrova suo padre	49. È la fine della carestia

3^a TAPPA: TEMPO DI PAROLA

Si fa in due parti: una parte dopo il gioco, l'altra parte otto giorni più tardi, a partire dalle 14 carte "mistero di Dio" (vedi a pag. 5) guadagnate durante il gioco. È uno scambio di parola tra i ragazzi che permette loro di riflettere.

1. La regola dice: "vince chi ha donato più pani". Infatti, a certi giocatori caduti nelle caselle in cui si devono restituire dei pani mancheranno dei pani. La regola del gioco non dice ciò che bisogna fare in questa circostanza: i giocatori proprietari di una grande scorta di pani avranno forse l'idea di darne ai loro compagni. Così vinceranno, poiché daranno dei pani a degli altri. L'esperienza mostra che questo gesto non è ovvio. Il catechista non deve indurlo o suggerirlo, ma lasciare che si intavoli una discussione: lo scambio di parola fa riflettere i ragazzi sul loro atteggiamento durante il gioco, sarà così che faranno un legame tra loro ed i testi.
2. La settimana successiva (o nella fase successiva del vostro lavoro: dipende da come l'avete programmato), proponete ai ragazzi di realizzare un grande disegno che rappresenta una delle carte "mistero di Dio" vinte, ma che per il momento non sono servite a niente. Per realizzarlo, il ragazzo potrà consultare una Bibbia per prendere conoscenza del racconto evangelico citato dalla carta "mistero di Dio". L'obiettivo è di favorire degli accostamenti tra i testi biblici. Possono essere fatti diversi tipi di rapporti:
 - all'interno del racconto con i sogni: sono i più facili. Il ragazzo accosta termine a termine degli elementi dei sogni con la storia di Giuseppe. Questo tipo di operazione si fa tanto più facilmente in quanto i sogni, come spesso le parabole, sono raddoppiati (astri e covoni, 7 mucche e 7 spighe).
 - Tra i racconti di Giuseppe ed i vangeli (principalmente Matteo) gli accostamenti sono di diversa difficoltà, le due ultime carte "mistero di Dio" richiedono certamente una capacità di astrazione più grande.
 - Con l'Eucarestia: i ragazzi restano in generale ad un livello di astrazione poco elevata. Percepiscono delle corrispondenze concrete con il pane ed il pasto. Spesso non vanno più in là di così. A pag. 8 trovate un'immagine⁴ della cena di Giuseppe con i suoi fratelli, che evoca l'ultima Cena di Gesù con i suoi discepoli, provate a utilizzarla come stimolo per andare oltre.

Il racconto di Giuseppe è una buona illustrazione del mistero pasquale. Il sacrificio del patriarca, inviato da suo padre presso i suoi fratelli, è salvifico per la terra intera. Il mistero pasquale è un mistero di amore difficile da accettare. Si può accostare lo stupore dei figli di Giacobbe con quello che ha scritto san Paolo sul linguaggio della Croce (1 Cor 1,17-31). Allo stesso modo, l'espressione "schiavo" può far pensare all'inno ai Filippesi (Fil 2,6-11: "Egli, di condizione divina... assumendo la condizione di schiavo... è stato esaltato da Dio...").

Un'animazione possibile: ogni ragazzo prende la parola a turno e presenta il suo disegno agli altri. Questi devono trovare:- il racconto evangelico che rappresenta; - il rapporto con la storia di Giuseppe.

L'animatore fa spingere al massimo gli accostamenti, dal concreto all'astratto, dall'immagine al senso. E chiede di esplicitarli. Coinvolge i ragazzi chiedendo se l'accostamento proposto è accettabile, lo fa motivare, ecc.

1. Suggerimenti per l'animazione del tempo di parola

Il tempo di parola che si fa dopo il gioco (alla fine del gioco? la settimana dopo?), è di un'importanza capitale.

È qui che la parola dei ragazzi può guadagnare in qualità:

- dapprima in memoria (attraverso il richiamo delle scene bibliche ricordate e descritte a livello letterale),
- nel pensiero sulla linea del tempo (attraverso accostamenti e corrispondenze tra diverse storie),
- ponendosi degli interrogativi su qualche stranezza o illogicità individuata nel corso della storia o negli accostamenti realizzati (è il livello della parola critica),
- ed infine nei tentativi di ricostruzione interiore del senso spirituale.

Questo incontro dev'essere preparato molto bene dagli animatori di catechesi e ci guadagna se si tratta di un incontro tra gruppi per ampliare il campo della parola e creare una certa emulazione tra i ragazzi.

Questo tempo di parola con il supporto della storia di Giuseppe e delle carte "mistero di Dio" **mira all'enunciazione di una parola a livello di accostamenti**.

Ciascuno dei ragazzi ha un disegno di una scena evangelica, e il gioco consiste nell'accostarlo ad un episodio della vita di Giuseppe. Vi si aggiunge l'illustrazione proposta a pag. 8 che mostra un pasto di Giuseppe con i suoi undici fratelli, un'Ultima Cena anticipata. I ragazzi così assoceranno il pasto di Giuseppe con quello del "Nuovo Giuseppe". Si rimane ad un livello di parola facile a quest'età che incomincia ad accedere al livello della parola critica.

La mira pedagogica per la 4^a e 5^a elementare può pretendere qualcosa in più che stabilire delle corrispondenze: queste già un bambino dell'ultimo anno della scuola materna spesso incomincia a fare correttamente.

In 4^a elementare, a nove anni, un bambino è in grado di esprimere uno stupore personale a proposito di una scena inusuale, di qualcosa che non si osserva nella vita di tutti i giorni (parola critica). Le domande sui miracoli arrivano spesso molto presto. Il percorso della parola è dal livello letterale – concreto alla parola critica. Oppure è dagli accostamenti alla parola critica, perché è a forza di fare accostamenti che nella parola incominciano a spuntare le domande. Le corrispondenze si tingono di parola critica.

In 5^a elementare, a dieci anni, un ragazzo è capace, se lo si aiuta, di fare lo sforzo di balbettare il senso figurato di una scena strana. La sua parola brancolerà, esiterà, ma ben incoraggiato, il ragazzo può arrivarci. Il percorso della parola è parola critica – accostamenti – senso figurato/spirituale.

⁴ L'immagine è a pagina 30 di LAGARDE CLAUDE e JACQUELINE, *Per raccontare la Bibbia ai bambini*, Elledici e Istituto San Gaetano, TO-Leumann, 2008.

Parola critica quando la stranezza è verbalizzata e percepita, percepita perché verbalizzata.

Accostamenti, corrispondenze quando un'altra "cosa simile" viene messa a confronto dall'adulto o da un ragazzo.

Senso figurato/spirituale quando l'animatore accoglie favorevolmente l'interrogativo che può trasformarsi in un dubbio pericoloso (ostacolo al "credere") quando si mette di mezzo l'affettività. Si percepisce l'importanza di una buona animazione delle prime domande⁵ (o stupori) per il futuro della fede del bambino. La vita spirituale si educa attraverso l'animazione della parola. Animare la ricostruzione interiore.

L'animazione parola critica-corrispondenza-senso figurato/spirituale. La situazione di partenza è la seguente: il bambino percepisce una cosa strana, lo dice e aspetta una risposta dall'adulto. Questo è il funzionamento abituale della scuola quando si tratta di saperi esteriori. Qui si tratta di un'altra cosa: di una comprensione interiore seguita da una presa di posizione personale nella fede. È direttamente coinvolta la libertà del soggetto. Diffidiamo di ogni condizionamento: autorità dell'adulto, pressione affettiva, atmosfera liturgica,...

L'adulto è sì l'autorità; ma la buona autorità fa sempre nascere rispettando l'altro. L'adulto è sì il riferimento affettivo del bambino, ma un comportamento da "guru" va evitato anche con dei bambini. La liturgia può essere bella ed attraente senza tuttavia essere "condizionante" anche con dei bambini e degli adolescenti. L'adulto a cui si attribuisce il sapere deve restare il detentore di questa "aureola" didattica che dà fiducia e rassicura: non deve dire al bambino "non so, cercherò" anche se è vero. Quello che si cerca non è un sapere positivo scritto da qualche parte in un libro, ma un percorso spirituale, una decisione di fede alimentata da una luce interiore. Il percorso spirituale può essere indicato da un altro credente, ma lo scaturire della luce appartiene a Dio (Gen 1,2). Se l'adulto è nell'imbarazzo, deve effettivamente informarsi presso un credente colto, non per portare una spiegazione bella e pronta, ma per ideare uno scenario pedagogico perché le condizioni del nascere del bagliore di senso (che non sono un condizionamento) sono la forza del pedagogo.

Lo scenario che permetterà al catecumeno (bambino, adolescente o adulto) di passare dalla parola critica al senso figurato/spirituale è una tecnica ben precisa, fatta di accostamenti. Dapprima viene formulata la domanda "critica", poi l'animatore propone un chiarimento a questa domanda, in seguito invita il gruppo ad elaborare delle risposte (cercare il senso figurato/spirituale). Il percorso della parola è necessariamente dalla parola critica, attraverso gli accostamenti, al senso figurato/spirituale. Non si passa magicamente dalla parola critica al senso figurato/spirituale.⁶Sarebbe sciocco chiedere direttamente ai bambini (anche a degli adulti): "Che cosa vuol dire quest'immagine, questa stranezza, questo simbolo, questo racconto?". In effetti, il bambino non sempre sa che cosa significa "vuol dire". A livello letterale, concreto, darà una ragione pratica o tecnica. Al livello degli accostamenti, esprimerà dall'esterno una corrispondenza di immagini (dirà "è come se"). A livello di parola critica affermerà, forse per rassicurarsi, senza impegnarsi: "È un miracolo!"... e così ritornerà al senso letterale da dove è partito. L'animazione del "decollo" verso il senso spirituale allora fallisce.

2. Il percorso attraverso i livelli di parola nella storia di Giuseppe.

Le numerose somiglianze tra Giuseppe e Gesù sono conturbanti anche per degli adulti quando si considera bene la misura del tempo: Giuseppe viveva molto prima di Gesù di Nazaret. Eppure le due vite si assomigliano da vicino, fino ai nomi dei personaggi. Giuda vende suo fratello al prezzo di uno schiavo (20 sicli - monete - d'argento). Gesù è venduto da un altro Giuda al prezzo di uno schiavo dell'epoca (30 denari - monete - d'argento). È un puro caso? È volontà divina? O è semplicemente il modo evangelico di raccontare Gesù a posteriori per provocare delle reazioni? Sono accostamenti che con la riflessione diventano parola critica: si può arrivare fino ad immaginare una manipolazione letteraria, e cresce un dubbio che corrode la fede dal di dentro.

Quali accostamenti si possono proporre per procedere nella ricerca di senso (almeno a degli adulti)?

La parola di Dio dura sempre (Is 40,8).

Dio rivela il suo nome a Mosè: *Io sono colui che sono* (Es 3,14).

L'angelo dice ad Abramo: *"Nulla è impossibile a Dio"* (Gen 18,14). L'angelo Gabriele ripete la stessa frase a Maria (Lc 1,37).

Le similitudini che appaiono tra le vite di Giuseppe e di Gesù, proverranno da Dio stesso, *Alfa e Omega del tempo* (Ap 1,18; Ap 21,6) che assicura così una continuità attraverso i secoli, la continuità della memoria credente. Dio è al centro della memoria della fede fino al: *Fate questo in memoria di me. Il senso spirituale che arriviamo appena a balbettare è il Mistero della fede*, una realtà che ci supera, e che può sfiorarci soltanto nel *silenzio della brezza leggera* (1Re 19,12), nel silenzio della preghiera.

La parola critica qui non è particolarmente sottolineata, perché è difficile da formulare e ricostruire per i ragazzi che vivono un po' nel momento presente. Il catechista preveda la grande domanda di Dio e vi s'immerga senza esitare per essere illuminato nella preghiera.

⁵ Evidentemente non si tratta qui di questioni di vocabolario o di sapere, ma di un sospetto che incomincia a nascere nella mente dei ragazzi: la Bibbia è "vera"? la fede è "vera"? L'animatore non può far nulla dal di fuori, deve suscitare una mossa della mente, proponendo un accostamento che permetta di farla: è un percorso catechistico associato alla fede e alla preghiera. I catechisti principianti cercano di spiegare proprio tutto per bene mettendoci tutto il cuore, ma gli effetti non sono garantiti, per fortuna. La libertà si educa dal di dentro.

⁶ L'adulto abituato a passare dalla "lettera" biblica o liturgica ad un senso spirituale farà l'operazione mentale in un batter d'occhio. Il catechista pedagogo scomporrà il movimento in 3 tempi corrispondenti ad un percorso di parola: parola critica, accostamenti-corrispondenze, senso figurato/spirituale.

4^a TAPPA: CELEBRAZIONE

La preghiera riprenderà le corrispondenze stabilite dai ragazzi tra Gesù e Giuseppe per esprimere e sottolineare del senso.

Esempio: "Signore, come Giuseppe è stato schiavo in Egitto, anche tu sei sceso in Egitto mentre Erode voleva ucciderti. Fin dalla tua nascita, hai rischiato la tua vita per salvarci."

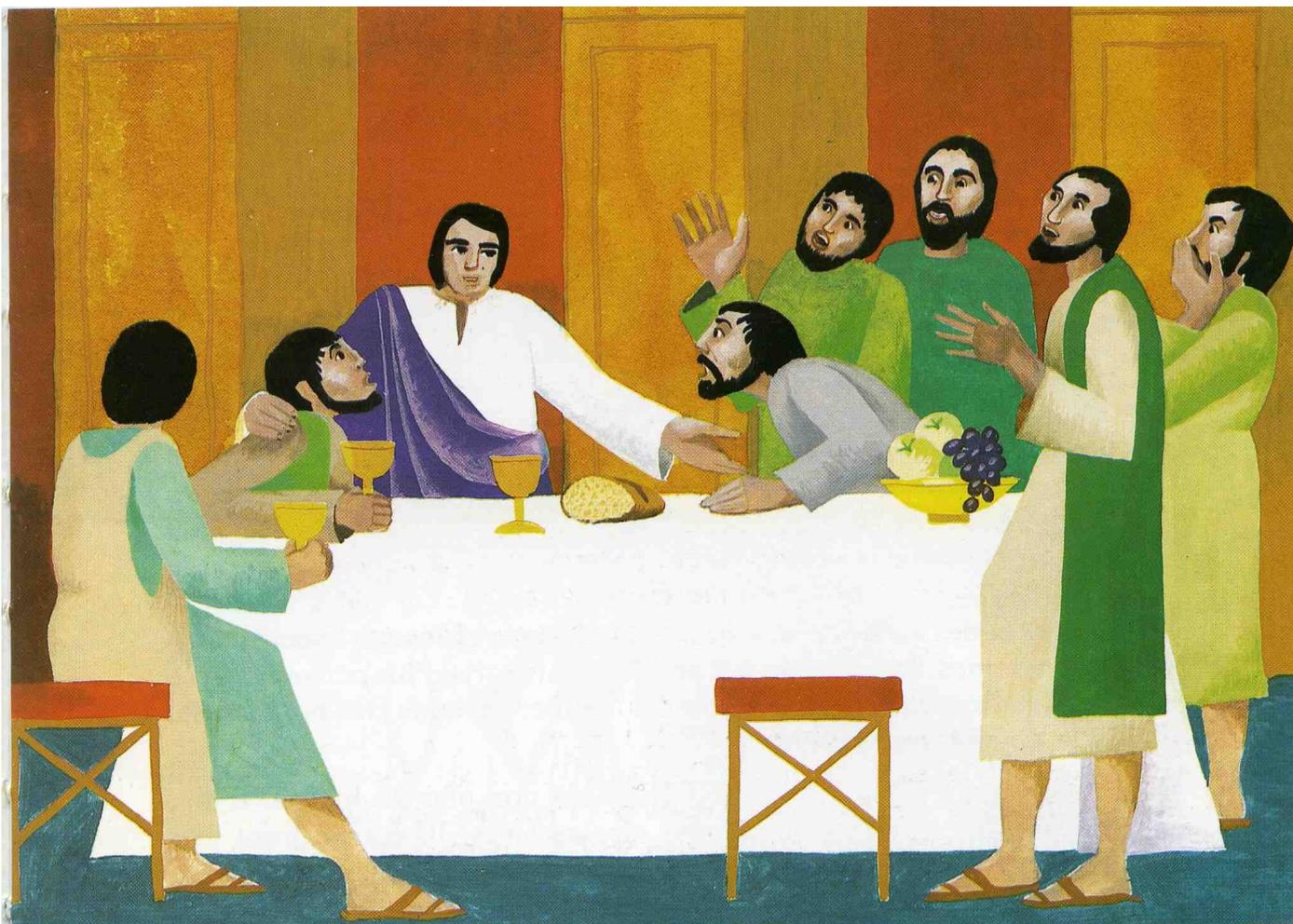
O: "Signore, dai del pane a tutta la terra, come fece Giuseppe. Dacci il tuo pane ogni giorno."

Quando si tratta di ragazzi di meno di dodici anni la forma delle preghiere dev'essere aiutata dall'animatore. La preghiera supera un po' le possibilità di comprensione dei ragazzi che entrano nel linguaggio della chiesa solo progressivamente. Questa "spintarella" non è una spiegazione ma un'espressione di fede condivisa dalla comunità.

La storia di Giuseppe, gli accostamenti e le riflessioni resi possibili dal gioco e dal "dopo-gioco" si prestano anche ad una **celebrazione penitenziale**.

Ecco alcuni **spunti da sviluppare**, con delicatezza! Non è per far sì che i ragazzi si vergognino o per provare emozioni forti, ma per permettere di immedesimarsi in situazioni che anche loro vivono e di cui forse non prendono coscienza.

- Da relazioni spezzate con fratelli/amici (gelosia, invidia, inganni, tradimenti,...) → a relazioni ricucite, rinnovate
- Da Giuda che vende il fratello, a Ruben che si offre e Giuda che si propone come ostaggio al posto di Beniamino
- La molla scatta quando si mettono **nei panni dell'altro**, del padre che non può sopportare di perdere anche Beniamino
- Quando Giuseppe incontra i fratelli, non si tratta di giocare come il gatto col topo: sia Giuseppe che i suoi fratelli vivono un percorso interiore e ne escono trasformati.
- Preparare delle carte (al massimo 5 o 6) con situazioni negative in cui i ragazzi si possono immedesimare facilmente: qualcosa che capita e di cui loro sono responsabili. I ragazzi le leggono e ne scelgono una di cui possono essere stati responsabili, di cui possono pentirsi, desiderare di non averlo mai fatto, chiedere il perdono e l'aiuto di Dio per non farlo più in futuro, forse rimediare o porre atti positivi.
- Raccontare la storia di Giuseppe (o di Gesù, o parti di storia) in modo che qualcuno dei ragazzi possa dire "quell'uomo sono io" come Natan l'ha fatto dire a Davide (2 Sam 12) che ha riconosciuto il suo peccato e cantato a Dio il Salmo 50(51).
- ...



<p align="center">IL GIOCO DI GIUSEPPE</p>	<p align="center">Una possibile narrazione della STORIA DI GIUSEPPE (Gen 37-46)</p>
<p align="center">1 . Giacobbe ebbe dodici figli</p>	<p>Giuseppe è il nipote di Isacco, pronipote di Abramo. Suo padre Giacobbe, che lo amava molto, gli aveva fatto preparare il vestito più bello: una stupenda tunica dalle lunghe maniche, tutta intessuta di lino e dai colori dell'arcobaleno. I suoi fratelli, essendo molto gelosi per questo, odiavano il giovane Giuseppe.</p>
<p align="center">2 . Il sogno dei covoni</p>	<p>Ora Giuseppe fece un sogno e lo raccontò ai suoi fratelli, dicendo loro: «Eravamo nei campi per la mietitura. Ciascuno di noi stava al proprio posto legando il suo covone, quando, all'improvviso, il mio covone si alzò e restò diritto in mezzo al campo, mentre i vostri covoni vennero intorno e si prostrarono davanti al mio».</p> <p>I suoi fratelli capirono la parabola e gli dissero: «Vorresti dunque essere nostro re e dominarci?». E lo odiarono ancora di più. Suo padre conservò nel suo cuore tutto ciò.</p>
<p align="center">4. Il sogno degli astri</p>	
<p align="center">5 . Giacobbe manda suo figlio al pascolo</p>	<p>I fratelli di Giuseppe andarono a pascolare il gregge del loro padre a Sichem. Un giorno, Giacobbe disse al figlio: «È passato già diverso tempo, va' a vedere come stanno i tuoi fratelli e come si comportano. Poi torna a riferirmi buone notizie». Giuseppe rispose a suo padre: «Sono pronto».</p>
<p align="center">6. Giuseppe va a trovare i suoi fratelli</p>	<p>Il figlio dunque, di buon mattino, partì per quel paese lontano: Sichem! Mentre andava errando solo per la campagna, incontrò un uomo e gli disse: «Cerco i miei fratelli. Dovrebbero essere qui, ma non ci sono. Dimmi, dove sono le loro greggi?».</p>
<p align="center">8. Giuseppe è aggredito dai suoi fratelli</p>	<p>Giuseppe alla fine trovò i suoi fratelli. Ma questi, appena lo videro, complottarono di farlo morire e dissero: «Ecco il sognatore, uccidiamolo! Gettiamolo in una cisterna vuota, e poi diremo al padre che l'ha divorato una bestia feroce».</p>

<p>9. Gli tolgono la tunica</p>	<p>Così spogliarono Giuseppe della sua tunica di luce.</p>
<p>10. Giuseppe è gettato nel pozzo</p>	<p>Il povero ragazzo si ritrovò nudo nel fondo nero di una cisterna vuota. Sulla sua apertura posero una grossa pietra.</p>
<p>12. Giuseppe è venduto al prezzo di uno schiavo</p>	<p>Passava di lì una carovana di mercanti che scendeva in Egitto. Giuda ne approfittò per vendere suo fratello come schiavo al prezzo di venti sicli d'argento.</p>
<p>13. Giuseppe va in Egitto</p>	<p>Giuseppe fu condotto in un paese lontano e venduto, vittima del disprezzo, come oggetto di valore, ai peccatori di questa terra...; ma Dio era con lui.</p> <p>Al mattino i fratelli andarono a cercarlo. La vendita era stata così discreta che essi ignoravano la consegna fatta da Giuda. Cercarono Giuseppe, ma non lo trovarono più. La cisterna era vuota.</p> <p>I fratelli di Giuseppe presero allora la tunica dai colori dell'arcobaleno, la intinsero nel sangue di un capro e dissero al padre: «Non è questo il vestito di tuo figlio che era partito in viaggio?». Il padre guardò la tunica macchiata di sangue, e poi singhiozzò amaramente, dicendo: «Sì, è la tunica di mio figlio! Era venuto a portarvi il pane, ma è stato divorato da una bestia feroce e di una crudeltà eccezionale. Voglio anch'io morire e scendere come lui nella tomba...».</p>
<p>14. Giuseppe vive in Egitto come uno schiavo</p>	<p>In Egitto, benché Dio fosse con lui, Giuseppe all'inizio non ebbe fortuna. Anzi, accusato di una colpa che non aveva commesso, venne</p>

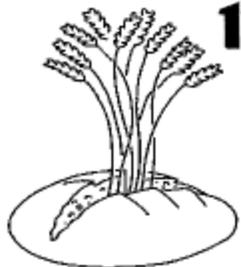
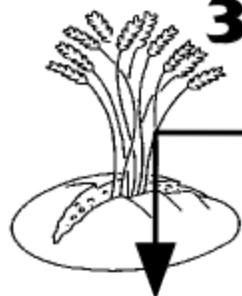
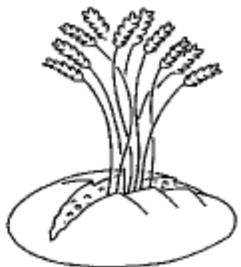
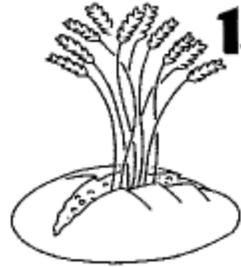
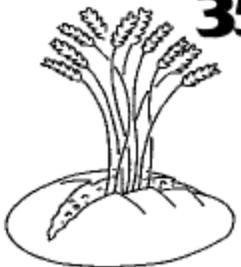
<p>16. Giuseppe è in prigione</p>	<p>gettato in prigione dal faraone. All'inizio del terzo anno, il re dell'Egitto, durante la notte, ebbe un incubo che gli impediva di dormire. Furono consultati i maghi egiziani, ma questi non sapevano che cosa fare. Non comprendevano nulla di quel terribile sogno. Questo, infatti, era la parola di Dio. Solo un uomo di Dio poteva salvare il re dalle sue angosce notturne. Finché il messaggio restava oscuro, il faraone era condannato a non dormire. Chi sarebbe stato capace di svelare al re della terra il segreto della storia? Qualcuno disse al faraone: «Sappi, o re, che un giovane schiavo ebreo, pieno di grazia e di saggezza, è rinchiuso nella tua prigione. Egli potrebbe comprendere il tuo sogno e spiegartelo». A queste parole il faraone esclamò: «Fatelo venire subito!». Diedero a Giuseppe degli abiti nuovi e lo condussero al palazzo reale.</p>
<p>17. Il sogno delle mucche</p>	<p>Il faraone raccontò a Giuseppe il suo incubo, dicendo: «Io mi trovavo sulla riva del fiume. All'improvviso sette vacche, belle e grasse, salirono dall'acqua. Si misero a mangiare quanti più giunchi poterono senza preoccuparsi di nulla. Ed ecco altre sette vacche salire dopo di quelle. Erano brutte e magre - si intravedevano le ossa sotto la pelle - . Queste si precipitarono sulle vacche grasse per divorarle, ma rimasero magre come prima. In questo preciso momento - continuò a dire il faraone - mi svegliai.</p>
<p>18. Il sogno delle spighe</p>	<p>Poi feci un altro sogno. Ecco: vidi sette grosse spighe di grano spuntare dalla terra. Erano belle, dorate dal sole, piene di chicchi per il pane. Ma ecco spuntare dalla terra altre sette spighe. Erano secche, arse dal vento d'oriente, senza granelli. Queste si precipitarono su quelle belle per inghiottirle, ma rimasero secche come prima. Ho raccontato questi due sogni ai miei indovini, ma nessuno di essi è stato capace di spiegarmeli».</p>

<p>20. Giuseppe spiega al Faraone i suoi sogni</p>	<p>Giuseppe disse al faraone: «I due sogni sono un messaggio, una straordinaria parola di Dio. Quando te li avrò spiegati certamente si realizzeranno. La parola di Dio è fedele!». «Spiegameli», supplicò il faraone. «Le sette vacche grasse e le sette spighe belle rappresentano sette anni di abbondanza. Ci sarà poi una grande carestia di sette lunghi anni rappresentata dalle sette vacche magre e dalle sette spighe vuote. Ecco quello che Dio ora sta per fare su tutta la terra!».</p>
<p>21. Giuseppe è primo ministro</p>	<p>Il faraone rimase silenzioso. E rifletteva così: «Quale uomo sarà tanto saggio da fare riserve di grano durante tutti questi primi sette anni di abbondanza, per distribuirlo poi a tutto il paese durante la carestia che seguirà? Quale uomo, pieno di Spirito di Dio, sarà capace di dare il pane a tutto il paese? Tu solo puoi, Giuseppe - disse il faraone -: Dio è con te!».</p>
<p>22. Giuseppe accumula il grano</p>	<p>Il faraone pose il suo anello al dito di Giuseppe. Lo fece rivestire di abiti di lino finissimo. Non ce n'erano di più belli nel suo regno. Gli fece calzare anche i sandali perché, diventato il primo personaggio del paese, ormai non era più uno schiavo dai piedi nudi. Gli diede infine il nome egiziano che è al di sopra di ogni altro nome: «Zafnat-Paneach», che vuoi dire «Dio dice: egli è vivente».</p> <p>Giuseppe, venduto come l'ultimo degli ultimi, ridotto al di sotto di un servitore, fu nominato, in quello stesso giorno, governatore o viceré d'Egitto.</p> <p>Esaltato e glorificato, fu posto al di sopra di ogni nome nel paese d'Egitto, perché Dio era con lui...</p>
<p>24. Sette anni di abbondanza</p>	<p>In quei sette anni d'abbondanza, Giuseppe raccolse il grano nei silos del re. L'Egitto era stracolmo di grano.</p>
<p>25. Inizio della carestia</p>	<p>All'ottavo anno però arrivò la siccità. Si ebbe allora in ogni parte del mondo un'immensa carestia.</p>

<p>26. Giuseppe dà del grano a tutta la terra</p>	<p>Giuseppe distribuì il grano che aveva ammassato e il pane a tutti gli abitanti della terra che venivano in Egitto a cercare quel cibo.</p>
<p>28. I fratelli di Giuseppe scendono in Egitto</p>	<p>Anche i fratelli di Giuseppe scesero in Egitto, per acquistare il grano.</p>
<p>29. I fratelli non riconoscono Giuseppe</p>	<p>Giuseppe li riconobbe subito, mentre essi non lo riconobbero. Come avrebbero potuto riconoscere in quel signore il povero ragazzo che avevano gettato nella cisterna e venduto poi come schiavo? Giuseppe li invitò a un grande banchetto di festa nella sua casa. I suoi fratelli si chiesero il perché. Chi poteva essere quell'uomo che dava loro da mangiare? Avevano paura e si dicevano: «Certamente ci tende un tranello, ci prende per ladri».</p>
<p>30. Giuseppe li riconosce</p>	<p>Il servo di Giuseppe si occupava di loro; portò dell'acqua perché si lavassero i piedi e diede da mangiare anche ai loro asini. Perché tanto riguardo per dei poveri uomini?</p>
<p>32. I fratelli di Giuseppe sono in prigione</p>	
<p>33. Il terzo giorno, i fratelli escono di prigione</p>	
<p>34. Giuseppe offre un banchetto ai suoi fratelli</p>	<p>Giuseppe venne in mezzo a loro. I fratelli si alzarono subito, si inchinarono davanti a lui e offrirono un dono prezioso al padrone di casa che li riceveva a tavola. Giuseppe li ringraziò e chiese: «Come sta il vostro vecchio padre? Vive ancora?». Ed essi risposero: «Sì, signore».</p>
<p>36. I suoi fratelli non capiscono</p>	<p>Giuseppe vide tra i suoi fratelli un giovane che non conosceva. Compresse subito che si</p>

<p>37. Giuseppe mangia con i suoi fratelli</p>	<p>trattava di suo fratello Beniamino, l'ultimo della famiglia, che era ancora piccolino quando egli aveva lasciato la casa. Commosso fino alle lacrime, Giuseppe per non farsi vedere scappò fuori e pianse. Egli avrebbe voluto prendere tra le sue braccia Beniamino e dirgli: «Tu sei mio fratello!». Dopo essersi asciugato le lacrime dagli occhi e lavato il viso, Giuseppe rientrò nella grande sala. Prese del pane, lo spezzò per dare inizio al pranzo e poi diede ordine ai servitori di servire il pasto.</p> <p>C'erano tre tavole preparate: la prima per Giuseppe, l'altra riservata ai suoi fratelli, la terza per gli egiziani, che non vogliono sedere con gli israeliti.</p> <p>Durante il pranzo Giuseppe fece una cosa vietata. Fece portare le porzioni migliori a Beniamino, e tutti erano stupiti. Di solito si serve per primo il più anziano e il più giovane per ultimo. Poi Giuseppe stesso servì il più piccolo.</p> <p>La tavola di Giuseppe era un vero banchetto di festa aperto a tutti. Venivano accolti i poveri e, quando questi chiedevano gratuitamente il pane, Giuseppe dava loro tutto ciò che volevano. Potevano avere anche del vino. C'era tanta gioia nella casa!</p>
<p>38. Giuseppe piange</p>	<p>Giuseppe fece poi uscire tutti dalla sala del banchetto, restando solo con i suoi fratelli. Li guardò in silenzio... E subito scoppiò in singhiozzi ed esclamò:</p>
<p>40. Giuseppe dice: "Sono Giuseppe!"</p>	<p>«Io sono Giuseppe, vostro fratello, che voi avete venduto come schiavo in Egitto. Sono io, mi riconoscete? Non siate più tristi, non piangete più!</p>
<p>41. Giuseppe è riconosciuto</p>	

<p>42. Giuseppe dice: “Dio ha voluto questo”</p>	<p>Dio ha voluto che noi vivessimo questa grande storia, perché fosse raccontata. Dio mi ha mandato qui, in Egitto, prima di voi per dare il cibo alla nostra famiglia e al mondo intero e per salvare gli affamati. La nostra storia è importante per tutta la terra: è una storia profetica, una storia che annuncia il futuro». I fratelli ascoltavano. Giuseppe continuò: «Ero straniero e Dio mi ha fatto governatore. Ero straniero e ora sono il primo. Ero umiliato ed egli ora mi ha esaltato».</p>
<p>44. Tutti sono nella gioia</p>	<p>«Ora mio padre - e vostro padre - venga in Egitto! Venga a vivere anche lui tra noi! E che tutti noi possiamo rivolgerci a lui chiamandolo: "Padre nostro"! Andate subito a prenderlo e portatelo qui. Raccontategli la storia di questa mia vita voluta da Dio e riferite la mia gloria che avete visto qui. Andate e tornate presto!». Il giovane Beniamino ascoltava in silenzio. All'improvviso si alzò e corse a gettarsi al collo di suo fratello, dicendogli: «Finalmente la famiglia si riunirà. Potremo vivere tutti insieme attorno a nostro padre, e condividere con lui il pane quotidiano».</p>
<p>46. I fratelli di Giuseppe vanno a prendere il loro padre</p>	<p>Giacobbe, il padre di Giuseppe, scese in Egitto. Quando giunse, fece avvertire suo figlio dicendo: «Ecco, io vengo!». Giuseppe fece attaccare il suo cocchio e andò incontro a suo padre.</p>
<p>48. Giuseppe ritrova suo padre</p>	<p>Appena il padre e il figlio si videro, si gettarono uno al collo dell'altro, e piansero di gioia abbracciandosi. Chi era perduto veniva ritrovato, chi era morto ora era vivo.</p>
<p>45. Faraone invita la famiglia di Giuseppe</p>	<p>La famiglia ora si riuniva per sempre. Che storia stupenda!</p>

<p>13 Giuseppe va in Egitto</p> 	<p>12 Giuseppe è venduto al prezzo d'uno schiavo</p>	<p>11</p> 	<p>10 Giuseppe è gettato nel pozzo</p>	<p>9 Gli tolgono la tunica</p>	<p>8 Giuseppe è aggredito dai suoi fratelli</p> 
<p>14 Giuseppe vive in Egitto come uno schiavo</p>	<p>39</p> 	<p>38 Giuseppe piange</p>	<p>37 Giuseppe mangia con i suoi fratelli</p>	<p>36 I suoi fratelli non capiscono</p> 	<p>7</p> 
<p>15</p> 	<p>40 Giuseppe dice: "Sono Giuseppe"</p>			<p>35</p> 	<p>6 Giuseppe va a trovare i suoi fratelli</p>
<p>16 Giuseppe è in prigione</p>	<p>41 Giuseppe è riconosciuto</p>	<p>G E N</p>		<p>34 Giuseppe offre un banchetto ai suoi fratelli</p>	<p>5 Giacobbe manda suo figlio al pascolo</p>

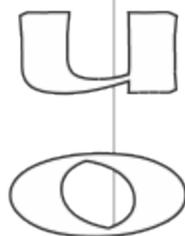
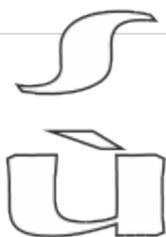


17

Il sogno
delle mucche

42

Giuseppe
dice:
"Dio
ha voluto
questo"

**33**

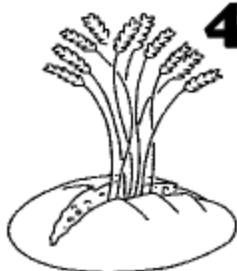
Il terzo giorno
i fratelli
escono di
prigione

4

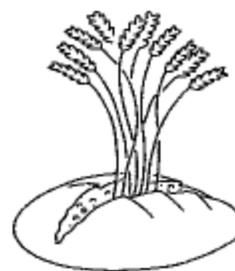
Il sogno
degli astri

18

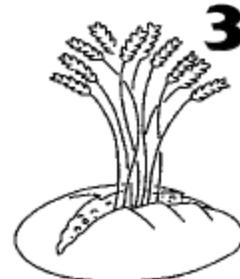
Il sogno
delle spighe

**43****32**

I fratelli
di Giuseppe
sono in
prigione

3**19****44**

Tutti
sono
nella gioia

**31****2**

Il sogno
dei covoni

20

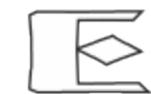
Giuseppe
spiega
al faraone
i suoi sogni

45

Faraone
invita
la famiglia
di Giuseppe

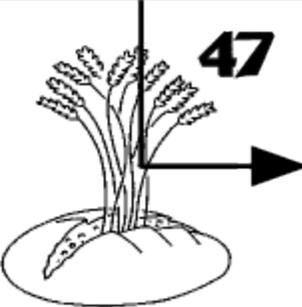
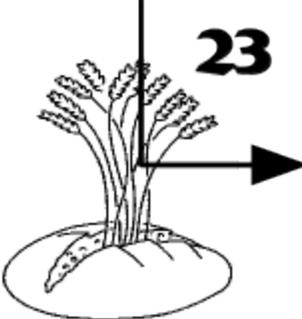
**30**

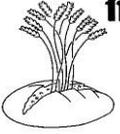
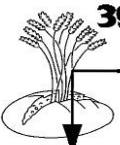
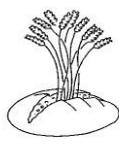
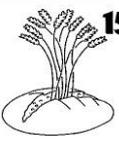
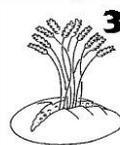
Giuseppe
li riconosce

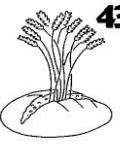
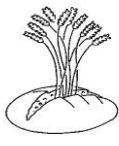
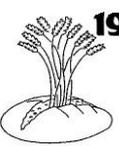
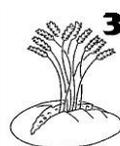


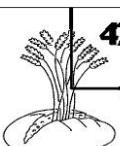
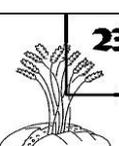
Giacobbe¹
ebbe
dodici figli



<p>21</p> <p>Giuseppe è primo ministro</p>	<p>46</p> <p>I fratelli di Giuseppe vanno a cercare il loro padre</p>			<p>29</p> <p>I fratelli non riconoscono Giuseppe</p>
<p>22</p> <p>Giuseppe accumula il grano</p>	<p>47</p> 	<p>48</p> <p>Giuseppe ritrova suo padre</p>	<p>49</p> <p>È la fine della carestia</p>	<p>28</p> <p>I fratelli di Giuseppe scendono in Egitto</p>
<p>23</p> 	<p>24</p> <p>Sette anni di abbondanza</p>	<p>25</p> <p>Inizio della carestia</p>	<p>26</p> <p>Giuseppe dà del grano a tutta la terra</p>	<p>27</p> 

13 ↓	12	11 	10	9	8 ←
14	39 	38	37	36 ←	7 
15 	40			35 	6
16	XXX 41	G E N		X 34	5

X 17	42	S U O V O I S P	33	4
X 18	43 		X 32	3 
19 	44		31 	2

20	45		P P E	30	1 ↑
21	46			29	
22	47 	48	49 ↑	XXX 28	
23 	24	X 25	26	27 	

IL GIOCO DI GIUSEPPE

Regola del gioco

Per giocare ci vogliono il tabellone, carte-pane, un segnalino per ogni giocatore con il suo nome e il suo ritratto, due dadi e 14 carte “Mistero di Dio”.

Si mettono i segnalini alla partenza, poi si gettano i dadi e si procede come in gioco dell’oca.

In alcuni casi, i dadi o alcune caselle hanno delle particolarità. Conviene segnarle sulle caselle mentre si spiega la regola del gioco.

- Ogni volta che con i dadi si fa 7 (nei vari modi possibili: 5+2, 6+1, 4+3), si vince una carta “pane” (un “pane”).
- Ogni volta che si fa 12 (6+6), si guadagna una carta “mistero di Dio”.
- Quando si cade su una casella “pane”, si vince un “pane”.
- Quando si cade sulla casella “I fratelli di Giuseppe scendono in Egitto”, si restituiscono 3 “pani”.
- Quando si cade sulla casella “Giuseppe è riconosciuto”, si restituiscono 3 “pani”.
- Quando si cade sulle caselle 17, 18, 25, 28, 32 e 34 è una buona occasione per dare un “pane” (darlo a chi dirige il gioco).
- Si resta fermi un giro nel pozzo con Giuseppe quando si cade su questa casella.
- Quando si cade sulla casella “prigione” si resta fermi un giro in prigione con Giuseppe, a meno che si sia già vinta una carta “mistero di Dio”.
- In prigione con i fratelli di Giuseppe si resta fermi 3 giri: è il tempo che ci vuole per riflettere su una carta “mistero di Dio”.
- Quando si arriva alla casella 40 o la si oltrepassa, si incomincia a giocare con un dado solo anziché con due.
- Per arrivare all’ultima casella: “È la fine della carestia”, bisogna fare esattamente il numero di punti necessario, altrimenti si fa dietro front e si conta tornando indietro (come nel gioco dell’oca). A questo punto, al proprio turno si tira ancora il dado e si conta: il gioco può concludersi se si fa esattamente il numero giusto oppure alla terza volta che si supera l’ultima casella e si torna indietro in questo modo. Arrivando in quest’ultima casella, chi non ha già delle carte “mistero di Dio” ne riceve una.

Chi vince? Non ditelo prima, ai ragazzi scoprirlo:

vince chi ha donato più i “pani”,

ma il vero vincitore è chi ha compreso qualcosa del mistero di Dio.

<p>Gesù, Figlio di Dio, è mandato sulla terra.</p> <p><i>Mt 1,20-23</i></p>	<p>Il 3° giorno, Gesù risorge. È vivo!</p> <p><i>Mt 20,18-19</i></p>	<p>Gesù piange sulla città di Gerusalemme, la città santa del suo paese, che sarà distrutta.</p> <p><i>Lc 19,41</i></p>
<p>Gesù dice: “Non di solo pane vivrà l’uomo...”</p> <p><i>Mt 4,4</i></p>	<p>I discepoli di Emmaus non riconoscono Gesù.</p> <p><i>Lc 24</i></p>	<p>La Cena: Gesù condivide un pasto con i suoi discepoli.</p> <p><i>Mt 26,26-29</i></p>
<p>Gesù moltiplica i pani e li dà alle folle.</p> <p><i>Mt 14,19</i></p>	<p>Gesù risorto è riconosciuto dai suoi discepoli.</p> <p><i>Mt 28,16-17</i></p>	<p>I soldati presero la bella tunica di Gesù.</p> <p><i>Gv 19,23-24</i></p>
<p>Gesù spiega le parabole.</p> <p><i>Mt 13,10</i></p>	<p>Gesù muore in croce come uno schiavo o un brigante.</p> <p><i>Mt 27,35-38 Fil 2,6-8</i></p>	<p>Gesù è venduto da suo “fratello” Giuda per 30 monete d’argento.</p> <p><i>Mt 27,3</i></p>
<p>Dopo la visita dei Magi, Gesù fugge in Egitto.</p> <p><i>Mt 2,14</i></p>	<p>Gesù risorto sale al Padre.</p> <p><i>Gv 20,17</i></p>	

