

## Tappa 4 - Tempo 5

### UNA CENA DA MAESTRO E SIGNORE

- **Riferimenti sussidio:** pp. 54-57.
- **Riferimenti guida:** pp. 86.
- **Strumenti e materiale:** drammatizzazione materiale per i giochi (preparazione campo oppure illusioni ottiche oppure musiche opportune).
- **Cosa vogliamo vivere**  
Vogliamo vivere lo stupore e lo smarrimento dei discepoli e comprendere in profondità il ribaltamento delle logiche di potere che il Signore opera per primo e chiede anche a noi.
- **Esperienza:** video racconto, gioco, lettura dialogata del testo.
- **Svolgimento base**  
Questo Tempo si svolge in tre momenti:
  1. *introduzione con il video racconto;*
  2. *approfondimento con il Sussidio;*
  3. *gioco e riflessione per approfondire il ribaltamento delle logiche umane*

#### 1. Introduzione con il video racconto

Attraverso la drammatizzazione<sup>1</sup> si portano i ragazzi a rivivere l'episodio della lavanda dei piedi, attraverso il dialogo tra Pietro e Maria. Ci si può soffermare in particolare sulle ultime parole di Pietro e sottolineare il ribaltamento di quella logica "superiore – inferiore" con cui siamo abituati a pensare:

*P – Il Maestro ha annullato le distanze tra lui e noi. Ci aveva provato tante volte, ma noi avevamo resistito, perché per noi è sempre così che deve funzionare il mondo: il più importante sta in alto, il meno importante in basso. Ma quella volta non abbiamo avuto scampo: lui era più in basso di noi, e ci voleva proprio stare. Quella volta ci ha detto chiaro, e una volta per tutte, che cosa vuol dire per lui essere il Signore.*

Gesù, come aveva già fatto altre volte, ha collocato i piccoli in alto e i grandi in basso: ha mostrato e insegnato una logica diversa, un nuovo modo giudicare, di pensare e di vivere.

#### 2. Approfondimento con il Sussidio

Si accompagnano i ragazzi ad accorgersi dello stupore provato dai discepoli, quando hanno visto Gesù chinarsi per lavare loro i piedi.

Per accedere a questi loro sentimenti si possono osservare anche i volti attoniti di Pietro e degli altri nell'illustrazione di p. 54-55: in loro si riconosce lo stupore, lo smarrimento, misto ad un certo disappunto. In particolare si vede bene la ribellione di Pietro ("Signore, tu lavi i piedi a me?": Gv 13,6), che però diventa presto desiderio di assecondare il Maestro: nel disegno, infatti, due dei discepoli si affrettano a togliere i sandali per farsi lavare i piedi.

A questo punto, dopo essere entrati nei sentimenti dei discepoli, si può passare alla lettura dialogata del testo biblico. Nel Sussidio è riportata la prima parte del brano di Giovanni (Gv 13,1-

---

<sup>1</sup> Per la drammatizzazione si vedano le osservazioni di tappa 4\_tempo 2, §1; per metterla in scena si può realizzare il copione che si trova nel materiale *on-line*.

11) con alcune sottolineature e domande che permettono, attraverso il dialogo tra catechista e ragazzi, di ripercorrere la dinamica del testo<sup>2</sup>.

Si tratta di accompagnare i ragazzi alla scoperta della Scrittura, ascoltando gli interrogativi che affiorano dal racconto stesso. Non basta capire ciò che accade: occorre seguire passo dopo passo lo sviluppo della scena, rivivendo le sorprese, i vissuti e le reazioni dei personaggi.

Nel testo riportato sul Sussidio sono evidenziate alcune frasi e sono esplicitate delle domande: sono come delle porte d'ingresso per entrare nel racconto e coglierne il senso. Per qualche spunto circa le modalità con cui condurre il dialogo, si può fare riferimento al file di lettura della Scrittura con i ragazzi, disponibile *on line*.

### 3. Gioco e riflessione per approfondire il ribaltamento delle logiche umane

Se si vuole, e se il tempo a disposizione lo permette, si può ulteriormente approfondire lo stupore e lo smarrimento che il gesto di Gesù ha provocato nei discepoli, riflettendo su cosa succede quando si decide di seguirlo nel ribaltamento delle logiche che il brano evangelico evidenzia.

A questo scopo si propone un gioco, scelto tra quelli riportati di seguito.

- **Illusioni ottiche**: si proiettano (o si stampano) alcune immagini che generano illusioni ottiche<sup>3</sup> e, a partire da questa esperienza, si chiede ai ragazzi di fare lo sforzo di guardare le cose in un modo nuovo o da un altro punto di vista.

*Applicazione al brano evangelico*: Quella sera i discepoli credevano di vederci “giusto” a proposito di Gesù, ma egli ha mostrato loro una nuova via e un nuovo modo di essere Maestro e Signore.

- **Servi e Signori**: è un gioco di movimento all'esterno (il suo nome originale è: “*Cavalli e Cavalieri*”). Si dividono i ragazzi in due squadre (la squadra dei Servi e quella dei Signori), le quali si posizionano una di fronte all'altra, su due linee parallele distanti 3/4 metri fra loro. Alle spalle di ogni fila, ad una certa distanza, si trova la linea di fondo campo, che rappresenta la “casa” di ognuna delle due squadre. Chi conduce il gioco inizia a raccontare una storia inventata: ogni volta che pronuncia la parola “servi/o/a/e”, i componenti della squadra dei Signori corrono a rifugiarsi nella loro casa, mentre i servi cercano di prenderli, toccandoli con una mano. Viceversa, quando viene pronunciata la parola “signori/e/a”, sono i servi a correre verso la loro casa, mentre i signori cercano di prenderli. Quando uno è preso dagli avversari viene eliminato dal gioco. Dopo un po' che si gioca, si deve introdurre una variante al gioco; quando colui che conduce il racconto pronuncia la parola “servi/o/a/e”, e si tocca i piedi, la situazione usuale si ribalta: a scappare non saranno i servi ma i signori (e viceversa se si dice “signori/e/a”). La squadra che rimane senza componenti in campo perde.

*Applicazione al brano evangelico*: quella sera è avvenuto un po' così. Gesù ha insegnato ai discepoli a cambiare le normali regole del gioco, chiedendo ai primi di mettersi all'ultimo posto e di imparare lo stile del servizio e del dono di sé.

- **Cambia musica (Gioco di movimento all'interno)**<sup>4</sup>: In un primo momento, con il sottofondo di una musica molto ritmata si dà ai ragazzi l'indicazione di camminare a passo svelto per la

<sup>2</sup> Per indicazioni circa il metodo della lettura dialogata si veda quanto già scritto in *Con Te! Discepoli, Guida 2*, p. 28.

<sup>3</sup> Se ne trovano facilmente molte in Rete; ad esempio: <http://www.focus.it/scienza/scienze/le-10-illusioni-ottiche-piu-strane-del-2014>

<sup>4</sup> Tratto da A. FARIOLI, *DoReducare, attività ludico-sonore per bambini dai 3 gli 11 anni, 2 ascolto e immaginazione*, Edizione Paoline, 2003, pp. 78-79.

stanza, gridando “Fate largo!” e fingendo di farsi spazio, ma senza mai urtarsi o toccarsi realmente. Si aumenta progressivamente la velocità della musica e, ad un segnale di chi conduce il gioco, i ragazzi si fermano nella posizione in cui si trovano in quel momento.

In una seconda fase, con un sottofondo musicale più calmo, si dà indicazione ai ragazzi di camminare tranquillamente per la stanza, salutandosi amichevolmente e cedendo il passo a coloro che si incontrano.

*Applicazione al brano evangelico:* quella sera è successo un po’ così. Per i discepoli è avvenuto quello che è capitato al gruppo quando cambiava la musica di accompagnamento. Gesù ha mostrato un modo nuovo di essere Maestro. La musica che i discepoli avevano ascoltato fino a quel momento li aveva portati a pensare che un Maestro non avrebbe mai dovuto lavare i piedi a nessuno; ma Gesù ha “cambiato musica”, ha ribaltato lui stesso le nostre logiche e ci chiede di seguirlo.

Al termine dell’attività è bene dedicare del tempo per dialogare con i ragazzi su quanto hanno vissuto, al fine di aiutarli a coglierne il senso e il collegamento con l’insegnamento di Gesù.