

SUSSIDIO FAMILIARE

1° Domenica di Quaresima



PRESENTAZIONE DEL SUSSIDIO

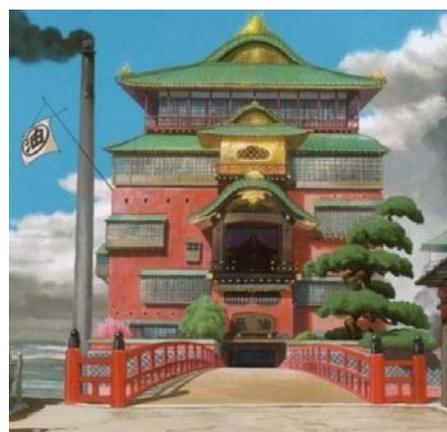
Questo sussidio nasce dalla volontà di continuare il percorso di catechesi forte della Quaresima anche nella dimensione familiare dei ragazzi, accompagnando tutta la famiglia. Il sussidio è suddiviso in 5 parti:

- 1. Presentazione del film e del Vangelo della domenica*
- 2. Attività proposte da fare insieme*
- 3. Una riflessione per gli adulti*
- 4. Una preghiera da dire insieme*
- 5. Un'attività/laboratorio per i ragazzi*

*Ovviamente le proposte del sussidio vanno fatte **DOPO** aver visto il film; vi suggeriamo, quindi, di dedicare un pomeriggio alla visione del film e alle attività consigliate. L'augurio è quello di avervi fornito un'occasione per stare insieme e farvi trascorrere dei bei momenti come famiglia.*

SINOSSI DEL FILM

Chihiro è una bambina di 10 anni, mentre sta traslocando coi suoi genitori in un'altra città il padre prende la strada sbagliata e raggiunge un tunnel. Nonostante la figlia non desideri proseguire, i genitori si addentrano nel cunicolo sbucando in una radura con delle case. I tre si trovano in una città composta interamente da ristoranti e locali, e su un bancone trovano un ricco buffet. I genitori si siedono e cominciano a mangiare, pensando di pagare quando si mostrerà qualcuno. Chihiro intanto esplora la zona e trova un grande complesso termale. Un giovane ragazzo, Haku, le ordina di andarsene, ma tornando indietro la bambina scopre che i genitori sono diventati maiali e che non riesce più a tornare indietro.



A questo punto cala la notte e numerosi spiriti, ospiti del complesso, cominciano ad affollare le vie, mentre Chihiro si rende conto che sta lentamente diventando invisibile. Per non perdere se stessa e salvare i suoi amici, Chihiro dovrà trovarsi un lavoro all'interno dell'impianto. Grazie all'aiuto di Kamaji, Lin, Senza-Volto e Bō la protagonista dovrà affrontare mille difficoltà e prove, in un viaggio che segna il passaggio dall'infanzia all'adolescenza.

VANGELO

Dal Vangelo secondo Matteo

Allora Gesù fu condotto dallo Spirito nel deserto per esser tentato dal diavolo. E dopo aver digiunato quaranta giorni e quaranta notti, ebbe fame. Il tentatore allora gli si accostò e gli disse: «Se sei Figlio di Dio, dì che questi sassi diventino pane». Ma egli rispose: «Sta scritto: Non di solo pane vivrà l'uomo, ma di ogni parola che esce dalla bocca di Dio».

Allora il diavolo lo condusse con sé nella città santa, lo depose sul pinnacolo del tempio e gli disse:

«Se sei Figlio di Dio, gettati giù, poiché sta scritto:



Ai suoi angeli darà ordini a tuo riguardo, ed essi ti sorreggeranno con le loro mani, perché non abbia a urtare contro un sasso il tuo piede».

Gesù gli rispose: «Sta scritto anche: Non tentare il Signore Dio tuo».

Di nuovo il diavolo lo condusse con sé sopra un monte altissimo e gli mostrò tutti i regni del mondo con la loro gloria e gli disse: «Tutte queste cose io

ti darò, se, prostrandoti, mi adorerai».

Ma Gesù gli rispose: «Vattene, satana! Sta scritto:

Adora il Signore Dio tuo e a lui solo rendi culto».

Allora il diavolo lo lasciò ed ecco angeli gli si accostarono e lo servivano.

PER TUTTA LA FAMIGLIA

AUTONOMIA

CITAZIONI FILM

Haku: "...Se vuoi uscire di qui e salvare i tuoi genitori devi fare tutto quello che ti dico. [...] Devi renderti utile, devi lavorare. Se non lavori Yubaba ti trasformerà in un animale e verrai mangiata [...] Kamaji ti scaccerà, ti ingannerà in mille modi per farti andare via, ma tu non ti scoraggiare, insisti. Sarà un lavoro duro ma ti permetterà di restare qui e neanche Yubaba potrà più farti del male".



CITAZIONI VANGELO

"Allora Gesù fu condotto dallo Spirito nel deserto per esser tentato dal diavolo."

GIOCO IL PESO DEL FARE DA SOLO

Chihiro è all'inizio della sua avventura, da sola e con i genitori da salvare. Per farlo dovrà faticare molto e vincere tutte le resistenze e le tentazioni di questo strano mondo degli spiriti. Analogamente Gesù sta per iniziare la sua predicazione e si confronta subito con il suo avversario per prepararsi, senza l'aiuto divino del Padre, a diventare "grande".

SCOPO: Questo gioco mira a rappresentare le difficoltà nel vivere da solo e del gestire le problematiche della vita in completa indipendenza. Risulta chiaro che autonomia vuol dire libertà ma anche imparare a fare senza aiuto, con le relative difficoltà. Questo gioco può evidenziare anche la preziosità del lavoro di squadra e di famiglia, quando tutti in casa sono chiamati a fare una parte del lavoro complessivo.

Il gioco può partire come una sfida rivolta ai figli: Chi può fare a meno degli altri?

Chi accetta la sfida dovrà svolgere dei comuni lavori di casa... ma con il peso di doverli fare da solo, senza aiuto. Questo peso (che nella realtà si può declinare con il non sapere come fare quel compito, il tempo che ci si impiega, il non sapere dove trovare il materiale, ecc.) viene rappresentato simbolicamente con degli impedimenti fisici un po' fantasiosi.

Esempio: Se un figlio accetta la sfida, gli si potrebbe chiedere di preparare la tavola. L'impedimento potrebbero essere:

- Avere un occhio bendato = simboleggia il ricordarsi dove sono le varie cose

- Avere le gambe legate = essere stanchi per la dura giornata di lavoro in ufficio, che continua con le faccende di casa
- Avere una mano legata dietro la schiena = avere la mano stanca per aver fatto molti compiti nel pomeriggio

Certamente il compito risulterà meno facile del previsto.

IDENTITA'

CITAZIONI FILM

(nel momento in cui Chihiro stipula il patto con Yubaba)

Yubaba: "Chihiro. Che nome grazioso! E adesso, mia cara, appartiene a me. D'ora in poi ti chiamerai Sen."



Haku: "È così che Yubaba ti controlla: rubandoti il nome! [...] Se te lo dimentichi completamente non tornerai mai più a casa."

CITAZIONI VANGELO

"Se sei figlio di Dio ..."

ATTIVITÀ COME TU MI VUOI

Il nome, per quanto semplice, ci dà dignità di persone e racconta la nostra storia personale e familiare. Chihiro è messa a dura prova, per non dimenticare da dove arriva e chi è veramente. In maniera opposta, il diavolo prova continuamente Gesù puntando alla sua relazione con Padre, quasi tentandolo di sostituirsi a Dio stesso e cercando così di distrarlo sulla sua identità e la sua missione.

SCOPO: Rappresentare come gli altri ci vedono e mettere in luce le aspettative e i ruoli che gli altri ci danno.

Ogni componente della famiglia prende una scatola di cartone (la si può rivestire di carta bianca, se di colore troppo scuro).

Ogni componente dedicherà un lato della propria scatola ad uno dei membri della propria famiglia e disegnerà, in maniera fantasiosa ma cercando di arricchire con dettagli, come i singoli componenti della famiglia lo vorrebbero vedere, sul lato corrispondente al familiare.

Esempio: se sono la figlia, sul lato della mamma disegnerò come essa mi vorrebbe, cioè educata con gli altri, sul lato del papà disegnerò una brava scolara, sul lato di mia sorella qualcuno con cui giocare.

Si possono sostituire i familiari anche con l'ambito di scuola, dello sport, del lavoro, della Chiesa, ecc. Alla fine si mostra il proprio lavoro. In conclusione ci si chiederà: "Chi sono io, veramente?" Si disegna o si scrive la risposta all'interno della scatola.

TENTAZIONI

CITAZIONI FILM

(Chihiro intimorita davanti a Yubaba)

Yubaba: "Stai tremando. Mi sorprende che tu sia arrivata fin qui..."



(Chihiro davanti al Senza-Volto, diventato gigantesco per via del cibo)

Senza-volto: "Dimmi, vuoi un po' d'oro? Prometto che non lo darò a nessun'altro. Avvicinati Sen, coraggio dimmi cosa desideri. Basta dirmelo."

(Zeniba parlando con Chihiro di Haku)

Chihiro: "Cosa vuole fare ad Haku? Sta male ed è ferito."

Zeniba: "Peggio per lui. Ha rubato il mio sigillo d'oro zecchino. È magico e potente e voglio che mi venga restituito!"

Chihiro: "Haku non ruberebbe mai! È una persona per bene."

Zeniba: "Vuoi sapere perché è diventato l'apprendista di mia sorella?! Per rubarle i segreti della magia e non contento adesso vuole anche i miei. È un drago stupido e ladro. Non ha niente di buono."



CITAZIONI VANGELO

"...dì che questi sassi diventino pane"

"gettati giù ... ed essi ti sorreggeranno con le loro mani"

"...tutte queste cose io ti darò se, prostrandoti, mi adorerai."

GIOCO SFIDA DI TENTAZIONI

Come Gesù, anche nel racconto della Città Incantata i vari personaggi sono presi da molte tentazioni. Solo Chihiro sembra immune alle tentazioni del mondo degli umani e degli spiriti. Quale sarà il suo segreto?

SCOPO: Sfidatevi tra familiari per scoprire le vostre tentazioni e per capire cosa conta di più per voi.

Per questo gioco ogni familiare avrà un blocchetto di fogli a disposizione. Ogni componente della famiglia scrive su tre bigliettini le tre cose più importanti per lui e le mette coperte davanti a lui.

A turno ogni componente della famiglia scrive una tentazione rivolta ad un altro membro a piacere della propria famiglia. Il familiare a cui è destinato il biglietto, se la tentazione scritta è forte, mette quella tentazione vicino ad uno dei suoi foglietti coperti, in base all'ambito.

Esempio: se i miei tre biglietti coperti, rappresentanti le tre cose più importanti, fossero la mia famiglia (1), parlare con gli amici (2) e la mia bicicletta (3), se un membro della famiglia scrivesse "una moto nuova e veloce" metterei questa tentazione vicino al biglietto 3 o se scrivesse "una vacanza con gli amici" la metterei vicino al 2.

Se la tentazione non è tanto forte, accantona da un lato il biglietto.

Il gioco va avanti, posizionando le diverse tentazioni scritte dagli altri più vicine a sé (se sono forti) o più lontane (se sono deboli), costituendo una sorta di classifica. Alla fine del gioco (che può durare 8/10 giri) ogni membro gira le tre carte coperte.

In questo gioco è importante conoscere bene gli altri membri per tentarli al meglio, cogliendo i loro punti deboli.

Alcuni suggerimenti per le tentazioni: Pensate a personaggi famosi, viaggi, possedere cose preziose o rare, essere persone importanti o ricoprire ruoli importanti, avere poteri, ecc. Libero sfogo alla fantasia.

PER I GENITORI

L'adolescenza è un difficile periodo di passaggio. La paura dei genitori, in questa fase dove si indebolisce il riferimento alla famiglia, è che i ragazzi si perdano e cadano preda delle molte tentazioni che li circondano. Papa Francesco, nell'esortazione apostolica "Amoris Laetitia" (al n. 275), ci fornisce alcuni spunti sul tema, mettendo al centro l'educazione all'attesa e al rispetto delle cose, dando ai ragazzi occasioni di autonomia e di spazi in cui esprimersi e contribuire alla vita familiare e sociale.

Nell'epoca attuale, in cui regnano l'ansietà e la fretta tecnologica, compito importantissimo delle famiglie è educare alla **capacità di attendere**. Non si tratta di proibire ai ragazzi di giocare con i dispositivi elettronici, ma di trovare il modo di generare in loro la capacità di differenziare le diverse logiche e di non applicare la velocità digitale a ogni ambito della vita. Rimandare non è negare il desiderio, ma differire la sua soddisfazione.

Quando i bambini o gli adolescenti non sono educati ad accettare che alcune cose devono aspettare, diventano prepotenti, sottomettono tutto alla soddisfazione delle proprie necessità immediate e crescono con il **vizio del "tutto e subito"**. Questo è **un grande inganno che non favorisce la libertà**, ma la intossica. Invece, quando si educa ad imparare a posporre alcune cose e ad aspettare il momento adatto, si insegna che cosa **significa essere padrone di sé stesso**, autonomo davanti ai propri impulsi. Così, quando il bambino sperimenta che può farsi carico di sé stesso, arricchisce la propria autostima. Al tempo stesso, questo gli insegna a rispettare la libertà degli altri.

Naturalmente ciò non significa pretendere dai bambini che agiscano come adulti, ma nemmeno bisogna disprezzare la loro capacità di crescere nella maturazione di una libertà responsabile. In una famiglia sana, questo **apprendistato** si attua in maniera ordinaria attraverso le esigenze della convivenza.

Per spezzare la logica del "tutto e subito", tipica dell'abuso delle nuove tecnologie, il Papa propone l'attenzione alla realtà, cioè proporre ai ragazzi esperienza di servizio, impegno e crescita in cui spendersi da soli, con le proprie risorse e con l'opportunità di sperimentare, fallire e riuscire in qualcosa che piace. Come genitori:

- **Accompagniamo i ragazzi in questo percorso, in maniera equilibrata?**
- **Quali sono le resistenze e difficoltà che mette il mondo e che mettiamo noi a questa proposta?**

PREGHIAMO INSIEME

Quand'ero bambino, Signore,
non sapevo che si può essere stanchi di se stessi,
e dirsi che abbiamo sbagliato vita.

Ho conosciuto tante tentazioni
ma questa è la più forte.
Desiderare una salute migliore
uno spirito più brillante
un corpo più forte
un'intelligenza superiore,
una situazione diversa:
quella di cui altri godono...

Scoprire negli altri cento vantaggi
che mi avrebbero fatto comodo
e cento facilitazioni che io non ho mai avuto ...

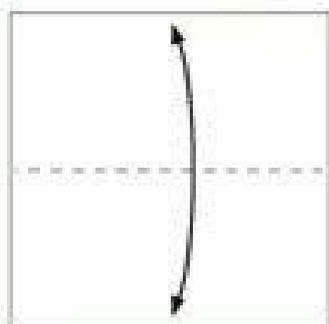
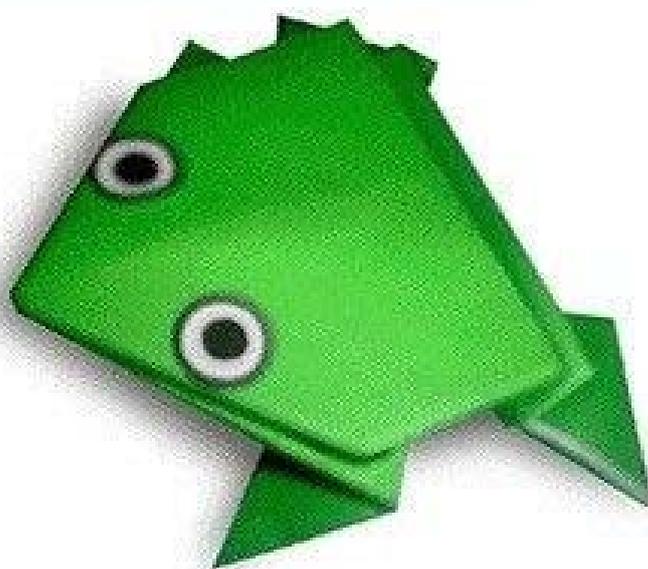
Sapere che c'è tanto tempo da vivere
ed è forse troppo tardi per sognare.
I sogni sono finiti.
Mi resta la vita, la mia vita vera,
quella che debbo amare.
La mia vita fatta di una mia povera salute,
ordinario lavoro e difficoltà quotidiane,
per me e per gli altri.

Tutto questo, Signore,
vorrei **accettare**, e accettare me stesso
povero come sono, così come tu mi ami.
E non tormentarmi più pensando
a ciò "che avrei potuto essere".
E trovare felicità nel fare quello che posso,
nell'essere quello che sono.

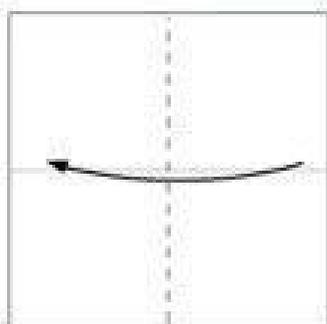
LABORATORIO PER I RAGAZZI

ORIGAMI INCANTATI

Piccolo laboratorio di fantasia. Ricreando le ranocchie servitrici nella stazione termale degli spiriti.



1



2



3



4

