

# PROTAGONISMO

## **INCONTRO CON LA PAROLA**

### **Bibliodramma sul paralitico guarito**

L'esperienza che proponiamo per entrare in questo bravo evangelico è quella del "bibliodramma". Sarebbe importante avere qualcuno di esperto nel gestire questa attività ma, con alcune semplificazioni, possiamo prendere spunto dal metodo.

Il bibliodramma vuole farci immedesimare nella scena evangelica, cercando di farci vivere le emozioni dei protagonisti e di farci sentire oggetto delle attenzioni di Gesù e dell'amore di Dio.

La prima fase è quella del "Warm up", il riscaldamento, che serve a entrare in contatto con le proprie emozioni e ad essere empatici e sintonizzati con quello che sta per accadere.

Vengono poi narrate le scene nelle quali il brano è diviso. Di seguito ne sono distinte quattro.

Durante la narrazione vengono collocati al centro del nostro spazio alcuni teli colorati o altri oggetti che rappresentano i personaggi citati.

Al termine del racconto di ogni scena si chiede ai giovanissimi di collocarsi vicino a un telo, sulla base di come ci si sente e del personaggio col quale si è entrati più in sintonia.

A questo punto, chi se la sente, condivide come sta. Si potrebbe anche essere coinvolti con una domanda della guida o che uno dei "protagonisti" pone all'altro.

Si prosegue poi con la scena successiva.

Alla fine dell'attività si deve giungere ad una buona notizia che di seguito sarà indicata con la parola Kerygma.

### **Scene del Bibliodramma**

1. Gesù insegna e guarisce in casa
2. Le persone entrano con il paralitico

3. Gesù perdona i peccati al paralitico
4. Gesù rialza il paralitico

### **I Personaggi e oggetti da evidenziare**

- Gesù
- Paralitico
- 4 amici
- folla
- Scribi e farisei
- (padrone di casa)

### **WARM UP**

Si invita a muoversi, camminando liberamente nello spazio a disposizione, respirando tranquillamente per qualche minuto.

Progressivamente si invita a bloccare le membra: non possono usare una mano, poi l'altra, un braccio e poi l'altro, una gamba... fino a finire immobile, steso a terra.

Piccolo momento di condivisione:

- Esprimere cosa provo con una parola

Poi si sciolgono gli altri, sempre respirando con calma: si muovono le dita dei piedi, quelle delle mani, braccia e gambe fino a rialzarsi.

Altre attività di riscaldamento:

- Statua corporea: si può proporre di rappresentare una emozione assumendo una posizione con il corpo. I partecipanti scelgono liberamente l'emozione. Si passa a toccare uno alla volta i giovanissimi che dovranno dire ad alta voce l'emozione rappresentata.

Si ripete con quattro o cinque volte.

- Piccola condivisione: quale emozione hai rappresentato più facilmente?
- Quale senti più spesso?
- Quali bisogno rivela la tua emozione?

### **Inizio del bibliodramma**

***Si narra la prima scena con queste parole o simili:***

**Racconto:** Siamo a Cafarnaò, Gesù insegna con autorità parole di vita forti accompagnate con la guarigione di tante persone malate e disturbate; è a casa di Simone, vicino al mare, c'è tanta gente, troppa.

Costruzione della scena 1: Durante la narrazione si posiziona una sedia vuota che rappresenta il paralitico.

Al termine della scena si invitano i giovanissimi ad avvicinarsi o a prendere posto su quella sedia, in base a quanto la figura mi coinvolge. (Importante in questo caso può essere l'attività di riscaldamento precedente).

Una volta che tutti hanno preso posizione diamo voce al vissuto interiore del paralitico: si può prendere questo posto e dire "sono una persona che... e sento che... sulla mia barella provo che...". **Il passaggio da fare è di non parlare di sé, ma immedesimarsi nel paralitico** e immaginare il suo stato d'animo. Evidentemente il giovanissimo lo farà proiettando sul personaggio il suo vissuto.

Si possono mettere in dialogo con delle domande paralitico e amici, interpretati dai giovanissimi:

- Il paralitico cosa prova, cosa lo blocca, cosa desidera fare sapendo di Gesù?
- Gli amici cosa pensano? cosa fanno?
- Ostacolo della folla: cosa mi fa provare?

---

### **Si passa alla seconda scena**

**Racconto:** gli amici decidono di portare il paralitico da Gesù e si ingegnano per poterlo incontrare. Salgono sul tetto della casa, fanno un buco sopra la stanza dove si trova Gesù e lo calano nel mezzo davanti a lui.

Costruzione della scena 2: gli amici decidono di passare dal tetto e scoperchiarlo. Nella scena, usando i teli colorati, si collocano i discepoli, gli amici, il padrone di casa, la folla e Gesù, introducendo brevemente quello che rappresentano e i ruoli che giocano. Lo si può fare narrando o anche subito dopo. Giocano. (Per la caratterizzazione dei personaggi si rimanda al commento biblico sulla guida).

Si chiede ai giovanissimi di collocarsi vicino a uno dei teli, quello che rappresenta il personaggio al quale si sentono più simili.

Vengono fatte le interviste:

- a Simone, il padrone di casa;
- al paralitico che viene calato in mezzo alla stanza davanti a Gesù;
- agli amici
- alla gente

- a Gesù

La domanda può essere fatta dalla guida o mettendo in dialogo i giovanissimi, facendo loro interpretare la parte del personaggio che hanno scelto. Devono chiedere all'altro come si sente, cosa pensa di quello che sta succedendo. Lo scopo è di entrare nella scena e dare spessore ai personaggi presenti.

---

### **Si passa alla Terza scena**

**Racconto:** *Gesù guarda il paralitico e la tenacia dei suoi amici e rimane colpito dalla loro fede. Non esaudisce immediatamente il loro desiderio. **Dice innanzitutto che perdona i peccati dell'uomo** steso davanti a lui. Questo genera scompiglio tra scribi e farisei.*

Costruzione della scena 3. Si aggiungono i teli di scribi e farisei. Si chiede se qualcuno vuole cambiare la propria posizione adottando quella perplessa e ostile di questi ultimi.

La guida può far loro esprimere i loro dubbi o porre a tutti una domanda circa i dubbi che l'affermazione di Gesù suscita in loro.

Poi si chiede di condividere qualcosa di più personale, per esempio:

- Qual è la percezione del vostro peccato?
- Vi siete mai davvero sentiti perdonati da qualcuno?

---

### **Quarta scena**

**Racconto:** *Per dare prova di ciò che dice Gesù guarisce fisicamente il paralitico. Tutti stupiti se ne vanno dando gloria a Dio e dicendo "Oggi abbiamo visto cose prodigiose".*

Costruzione della scena 4. La guida nei panni di Gesù interviene annunciando il Kerygma, la buona notizia: tutti i peccati e i nodi della tua vita sono sciolti.

Il vero ostacolo nella tua vita non è dato da fattori esterni, ma dalle tue paure, dalle condanne ricevute per i tuoi errori. "Io non ti condanno, non ti giudico, ti libero!", ci dice Gesù.

L'annuncio del kerigma è efficace se la guida riesce a rivolgersi ai giovanissimi riprendendo quello che hanno detto durante il bibliodramma e stando sulle domande e i temi che il giovanissimo ha sollevato. In alternativa si può interagire anche solo con uno o due di loro, in modo che sia da esempio per tutti. Deve essere una parola sentita e personale.

## **Conclusione**

Al termine del bibliodramma è bene fare un momento di risonanza su quanto si è vissuto.

Si propone un'ultima attività: si dispongono i teli per terra, uno attaccato all'altro. Come nel gioco "twister" ognuno si appoggia con mani, piedi e le altre parti del corpo sui teli nei quali ci si riconosce (in riferimento ai personaggi) e si racconta il perché.

Ci si può anche limitare a dire in una sola parola su "come si sta", qual è l'emozione principale che si sta vivendo.