

Gesù è il nostro pastore

“Egli chiama le sue pecore, ciascuna per nome, e le conduce fuori. E quando ha spinto fuori tutte le sue pecore, cammina davanti a esse, e le pecore lo seguono perché conoscono la sua voce.” Gv, 10 3-4

Il pastore chiama le pecore per nome, una alla volta, e le pecore lo seguono perché sanno che lui le guiderà sempre ai pascoli buoni. Al pastore interessa ciascuna pecora e la conosce (verbo importante per la Bibbia: conoscenza vuol dire un rapporto personale e intimo). Il pastore dà valore ad ogni “pecora”, cioè ad ognuno di noi. Ognuno di noi ha un posto importante nel suo cuore. E quando verranno a catturarlo, Giovanni citerà proprio questo testo del buon pastore, perché Gesù dà la sua vita per salvare i suoi. Tutti abbiamo un posto speciale nel cuore di Dio, così come ogni stella ha un suo preciso posto nel cielo: e se mancasse anche solo una stella il cielo notturno non sarebbe più lo stesso. La stessa cosa avviene nei nostri Branchi: se non ci fossero Marco, Leonardo o Mattia le nostre attività non sarebbero le stesse. Tutto è calibrato su tutti e sui singoli: e allora le stesse attività, i giochi non sarebbero gli stessi. È importante far capire ai nostri Lupetti che loro sono importanti per noi, come le stelle nel cielo o come le pecorelle per il pastore, proprio attraverso la dedizione con cui ci dedichiamo a pensare fin ai dettagli delle cose che facciamo. Questa attività può essere l'occasione per una riflessione che parta dal Vangelo. Prendiamoci qualche minuto in pattuglia tra Vecchi lupi, con Baloo, e proviamo a domandarci: le “pecorelle” che ci sono affidate noi le conosciamo bene una per una? Ci comportiamo da veri Pastori? Le chiamiamo per nome? Ci preoccupiamo di aiutarli pian piano a scorgere qual è il loro posto nel mondo, qual è il disegno di Dio per loro?



Per affrontare questa parabola con il Branco vi propongo un gioco facilmente realizzabile sia in un'attività in presenza sia da remoto.

Obiettivi:

- Uso del semaforico
- Riconoscere la costellazione dell'Orsa Minore
- Gv, 10 1-11

Materiali:

- Foglio A4
- Righello, matita
- Scheda del semaforico
- Vangelo

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									

I Lupetti devono disegnare sul foglio una tabella con 10 colonne e 8 righe e segnare lettere e numeri come nella figura. Viene detto loro di disegnare un omino stilizzato nella casella A1 e poi si segnalano in semaforico le coordinate dove devono disegnare le pecorelle, come in battaglia navale. Per fare in modo che tutti abbiano le coordinate giuste, e per fare una verifica in tempo reale, si può domandare a un Lupetto di dire una coordinata dopo averla ricevuta.

I lupetti ora dovranno provare a collegare le figure disegnate per capire che non sono disegni sparsi ma rappresentano una costellazione molto importante per chi vuole orientarsi di notte: l'Orsa Minore.

Arrivati a questo punto il Branco si mette in cerchio con il Vecchio Lupo che presenta il gioco, tutti quanti aprono il Vangelo alla pagina di Gv, 10 1-11, il Vecchio Lupo (o un Lupetto in gamba) legge il brano e lascia ai Lupetti il tempo per rileggerlo tra sé e sé. Fatto ciò, tutti prendono lo schema e lo mostrano.

Aggiungo qualche spunto che si può affrontare nella chiacchierata:

- Parlare del fatto che le stelle si muovono rispetto alla Stella Polare ed è il riferimento per loro, come per noi Cristiani è Gesù.
- Capire chi è questo Pastore e perché è importante (ricordiamo che è l'unico di cui si sapeva la posizione già da subito).
- Ogni pecorella poi ha un suo posto all'interno della scacchiera, come ogni stella ha il suo posto nel cielo (se una stella sparisse non riusciresti a disegnare più le costellazioni). Così ognuno di noi è importante nel ruolo che ha in Branco o nella propria casa.



Buona Caccia!

Riccardo Riccato
Akela del Branco Zampe Silenti, Gruppo Tarcento 1°
Distretto Friuli Venezia Giulia