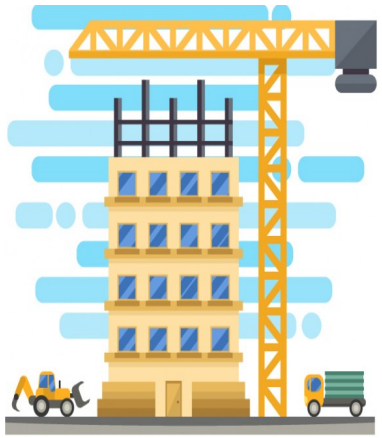
PARABOLE DELLA DECISIONE

Sono quelle parabole che stimolano a prendere una decisione di fronte all'inevitabile: o ti decidi o sei perduto!

1. L'uomo che va dal giudice
2. L'amministratore disonesto
3. Il ricco e Lazzaro
4. L'invitato senza l'abito di nozze
5. Costruzione della casa e guerra tra due re
6. Il ritorno dello spirito impuro
7. La porta chiusa



Costruzione della casa e guerra tra due re - Lc 14, 25-33

Gesù ha voluto insegnarci la prudenza: l'obiettivo di Gesù è che chi decide di seguirlo deve farlo fino alla fine senza fermarsi.

In questa parabola la parola «casa» è sinonimo di torre: casa alta come una torre.
Qualsiasi costruzione o impresa deve essere ben calcolata per evitare il fallimento prima di ultimare l'opera: l'Italia è piena di case e opere mai terminate, che restano come monconi di cemento a deturpare il paesaggio.

Che figura si fa quando viene visto uno sgorbio del genere!?! E che danno!!!
Una casa incompiuta diventa ricettacolo di topi, serpenti e malattie: un'opera che sarebbe potuta essere utile diviene persino pericolosa!

Allo stesso modo, non si dichiara guerra ad un avversario molto più forte, a meno che non siamo nella posizione spirituale del Davide Biblico che affrontò il gigante Golia per Fede!

TRE ELEMENTI PORTANTI

1. LA CASA A PIU' PIANI (O TORRE)
2. IL COSTRUTTORE
3. LA GUERRA TRA DUE RE

1. LA CASA A PIU' PIANI (O TORRE)

- **Una casa così grande richiede una grande pianificazione ed elaborazione dati: ingegnere, architetto, geometra, calcolo della spesa, scavo, fondamenta, materiali, operai, ecc.**
- **Sarà alta e la noteranno tutti, e potrà ospitare molta gente**
  - **Se sarà fatta bene, sarà il vanto del costruttore**
  - **Se dovesse restare incompiuta per esaurimento risorse, sarà lo scherno e il mostro del luogo!**

2. IL COSTRUTTORE

- **Se vuole costruire un'opera così grande, vuol dire che avrà un progetto: forse per abitare lui e altra gente**

- **Se vuole realizzare una buona opera che resista nel tempo, deve calcolare bene tutto:**
  - ✓ **quanti soldi ci vogliono, quanto tempo,**
  - ✓ **quanti tecnici, quanti operai, ecc.**

  insomma, deve evitare di dover interrompere i lavori per fallimento, altrimenti lo burlerebbero tutti e recherebbe un danno alla località

→ le opere incompiute in Italia!

3. LA GUERRA TRA DUE R

- **La guerra è sbagliata, ma se non si può evitare va comunque pianificata!**
  →guerra all'io (peccato), al diavolo e al mondo. Ef 6:12-17
- **Bisogna avere validissimi motivi per arrivare alla guerra, ma talvolta è inevitabile…**
- **L'obiettivo di una guerra è vincere, non partecipare alla lotta: deve essere tutto ben calcolato →seguire Cristo deve essere valutato bene per evitare fallimenti a metà strada→Lu 9:62**

- **Se la disparità fosse troppa e il successo non fosse sicuro, sarebbe meglio rinunciare prima di cominciare**

❑CHI VOGLIONO RAPPRESENTARE QUESTI DUE RE?

- ❖ **Il RE molto più forte rappresenta Dio: quando col peccato Gli dichiariamo guerra, Egli ci viene contro con le Sue truppe!**
- ❖ **Il re più debole rappresenta il mio io, io uomo carnale: ma l'io «si sente dio» e viene spesso supportato da altri «re» (satana e il mondo)**

Le forze in campo –se sono troppo impari- richiedono saggezza per ritirarsi prima di cominciare!

Davide era spirituale e vinse solo per Fede, ma chiunque non calcoli tutto è destinato al fallimento.

Es. di fatto vero →Da ragazzo, le poche volte che potevo giocare coi coetanei andavamo dietro casa dove c'era un enorme terreno incolto.

Lì c'erano le cisterne dove le pecore si abbeveravano, ma anche una grande casa incompiuta la cui costruzione era cominciata 15 anni prima…

Il proprietario aveva pensato di costruire un edificio imponente, ma non aveva calcolato bene i costi e per mancanza di risorse finanziarie la costruzione era stata interrotta… lasciandola come una specie di rudere causa fallimento.

Quando i lavori erano iniziati la gente era fiera di avere un palazzo così grande, il primo del paese…, ma poi -dopo l'interruzione- cominciò a vergognarsene!

- I bambini andavano a giocarci e divenne subito pericolosa: i serpenti iniziarono ad annidarsi e un ragazzo morì con un morso avvelenato…
- Un altro ragazzo si fece male e rimase cieco… e maledice ancora quel proprietario!
- Un angolo divenne covo di prostitute e di malavita: presto il proprietario fu denunciato e incarcerato!

Quello che doveva essere un vanto divenne presto un obbrobrio e un disonore per il paese!

CONSIDERAZIONI

- La torre e la guerra tra due «re» rappresentano la vita Cristiana: chi la comincia deve calcolarne i costi in tutti i settori, in modo da non naufragare nella Fede.
  - Richiede prudenza e avvedutezza con calcolo preventivo di tutto quello che comporta
  - Come una torre sarà visibile a tutti (non nascosta): potrà essere gloriosa oppure fallimentare

- Un progetto può fare bene agli altri, ma anche molto male in caso di fallimento: questo vale sia per la Conversione e sia per ogni opera che si comincia.

RIEPILOGO

1. Abbiamo visto la necessità del calcolo per affrontare tutto in sicurezza e terminare l'Opera.
2. Abbiamo visto la necessità di valutare bene la situazione per evitare fallimenti e sconfitte.
3. Abbiamo visto la necessità di affrontare ogni cosa pensando sempre alla fine per evitare che resti un obbrobrio eclatante: Dio conosce i cuori e dona la vita eterna a coloro che termineranno l'Opera… e che Lui conosce sin dal principio!

CONCLUSIONE - Eb 10:26-27, →Ap 2:10

Meglio non cominciare se non si vuole andare sino alla fine: se ci avventuriamo in un'impresa, calcoliamo tutto e andiamo fino in fondo perché saremo responsabili di ogni cosa che comporterà. F