**SECONDA SETTIMANA – MUSICA – GIANNA BERETTA MOLLA**

**INTRODUZIONE**

Ogni settimana avrà un gioco e un’attività di lancio per la presentazione dell’ambientazione e il santo/beato della settimana.

**GIOCO**

**Tipologia**: giochi a stand

**Target**: bambini e ragazzi

**Durata**: circa un’ora

**Svolgimento**

Ogni volta che la squadra completa uno stand, riceve un biglietto con scritto una parte della vita del santo/beato della settimana (ordine casuale), senza che vengano specificati luoghi, date, nome.

Una volta completati tutti gli stand, ogni squadra dovrà disporre i biglietti in ordine cronologico e inserire in alto il nome del santo/beato.

**INDIZI SULLA VITA DEL SANTO**

1. (Gianna Beretta Molla) si affida al Signore, decidendo di intraprendere il percorso che la renderà ad essere medico pediatra. Nella cura dei più piccoli e delle loro madri trova la sua vocazione.
2. Riesce a pieno a conciliare il lavoro da medico e la sua vita da moglie e madre di tre figli. La sua impostazione cristiana è fondamento della sua vita.
3. Le viene diagnosticato un grave male durante la sua quarta gravidanza. L’amore per la famiglia e per i propri figli le dà la forza di scegliere di offrire la sua vita in cambio di quella di sua figlia.
4. La scelta da lei presa la porta dover fare i conti con le relazioni familiari con i propri cari, con suo marito e con i suoi pazienti.
5. La vita pienamente vissuta e l’amore incommensurabile verso la vita ha portato (Gianna Beretta Molla) ha dare la vita per sua figlia. Il suo lascito migliore è stato quello di consegnare un esempio straordinario per il mondo e una testimonianza di fede grandiosa.

**5 STAND TEMA MUSICA**

1. SARABANDA. Viene fatta ascoltare l'intro di una canzone. La squadra deve dire titolo e autore.

2. CAMBIO BASE. Si decide quale canzone si deve cantare. Si fa partire la base di una canzone diversa e la squadra deve cantare la prima canzone sulla base proposta.

3. COMPLETA LA CANZONE. Viene fornito il testo di una canzone con delle parti mancanti. I concorrenti devono completare correttamente il testo.

4. JUST DANCE. Si mostrano dei video (da YouTube) di Just Dance e la squadra deve ballare come da video.

5. LEGGERE LO SPARTITO. Viene consegnato uno spartito e alcuni componenti della squadra devono leggere le note e (se possibile) cantarlo.

N.B.: Le frasi possono essere semplificate, a seconda delle fasce d’età a cui viene proposto il gioco. Questi indizi non vanno consegnati in ordine alle varie squadre, ma casualmente. Sta ai ragazzi risistemarli in ordine cronologico.

**ATTIVITÀ EDUCATIVA**

Creazione di un grande pentagramma su un cartellone (o tavola di legno se possibile e se si vuole) da posizionare nel luogo dell’oratorio che si preferisce; il pentagramma viene disegnato dagli animatori e lasciato vuoto, senza note. La proposta è quella di creare “LO SPARTITO DELL’ORATORIO”.

Vicino al pentagramma saranno disposte alcune note (quarti, sedicesimi…) e chiunque può prendersi un momento per scriverci sopra (o dietro) il proprio talento. Una volta scritto in forma anonima si può attaccare al pentagramma.

Lo scopo è quello di riempire il pentagramma con tutti i talenti, i talenti di ciascuno (lo spartito dell’oratorio è un intreccio non solo di note, ma soprattutto di persone). In questo modo è possibile sia contribuire alla scrittura di questo spartito sia poi leggerlo e vedere in quanti hanno lasciato il loro segno.