**QUARTA SETTIMANA – PITTURA – FRANCESCA SAVERIO CABRINI**

**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. Fondò la congregazione delle missionarie del Sacro Cuore di Gesù a Codogno.
2. Arrivò negli Stati Uniti e iniziò ad aiutare gli immigrati italiani, non si limitò a restare sulla costa viaggiò anche all’interno del continente statunitense.
3. Aprì un collegio femminile in Minnesota autonomo cha accoglieva donne anche di fedi religiose diverse e qui diede anche avvio l’impegno missionario femminile, fino ad allora compito affidato agli uomini.
4. Gli italiani di New Orleans, a quei tempi additati come malavitosi, poveri e criminali, furono accusati dell’assassinio di un poliziotto americano e la Cabrini si recò nella città a manifestare contro la loro espulsione e la loro ingiusta accusa.
5. Fu proclamata patrona degli immigrati dopo essere stata proclamata beata e poi Santa.

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.

**5 STAND TEMA PITTURA**

1. Il pittore smemorato. Ai bambini vengono dati bicchieri contenenti i colori primari e chiesto loro di formare colori uguali a quelli proposti.

2. L'artista imbruttita. Mostrato un quadro, ogni componente della squadra deve (a turno e in un tempo limitato) farne un disegno.

3. Il plagiatore. La squadra ha il compito di riprodurre un'opera famosa, su un foglio (A4 o A3) a partire da un'immagine di formato minore.

4. L'artista Pollock. I ragazzi sono disposti su dei cerchi di carta. L'artista-animatore lancerà in aria dei gavettoni, i ragazzi dovranno prenderli al volo.

5. L'artista esteta. A ogni squadra viene data una maglietta dell'oratorio estivo da personalizzare.

**ATTIVITÀ EDUCATIVA**

Accoglienza: ai ragazzi verrà consegnato all’ingresso un foglio piccolo A6 o A7 e verrà dato loro il compito di colorarlo in base al colore della propria squadra (usando varie tonalità) e potranno scrivere dietro il loro nome. Durante il giorno poi lo possono consegnare a uno dei loro animatori.

Gli animatori, raccolti tutti i bigliettini colorati, realizzeranno un decoupage facendolo con i colori delle squadre (ad esempio un bel sole giallo con un prato verde e qualche casetta rossa e il cielo azzurro).

Preghiera: durante la preghiera verrà mostrato a tutti i bambini il grande disegno e verrà detto loro che ognuno si è impegnato a fare il proprio pezzo cercando, chi più chi meno, di colorarlo al meglio. Si conclude con il messaggio che le cose sono ancora più belle quando si condividono. Se tutti mettiamo a disposizione le nostre capacità e i nostri talenti per gli altri e li condividiamo invece di tenerceli per noi stessi, possiamo realizzare qualcosa di ancora più grande.

**AMBIENTAZIONE**

È possibile abbellire l’oratorio con immagini di disegni e opere famose con sotto una breve spiegazione, possono essere sia immagini di quadri seri che disegni buffi, immagini di murales eccetera, e si lascia uno spazio sotto ciascun quadro su cui i bambini possono scrivere qualcosa che gli viene in mente guardandolo.

Tutti gli animatori possono indossare un cappello di carta di giornale (magari sporcato di tempera ad hoc) o il classico berretto da pittore con relativo immancabile pennello appoggiato sull’orecchio; maglietta a righe strette orizzontali bianche e nere, baffoni disegnati.

Usare cavalletti a tre piedi, tavolozza, pennello, cappello di giornale, sfoderando un prevedibile accento francese per spiegare i giochi.