



CAPITANIO E GEROSA: le sante di Lovere

A cura del Gruppo Infanzia

I NUCLEO: INTRODUZIONE SUL PAESE DI LOVERE

Presentiamo il paese di
Lovere attraverso foto o
video:

Partiamo dall'esperienza dei
bambini:

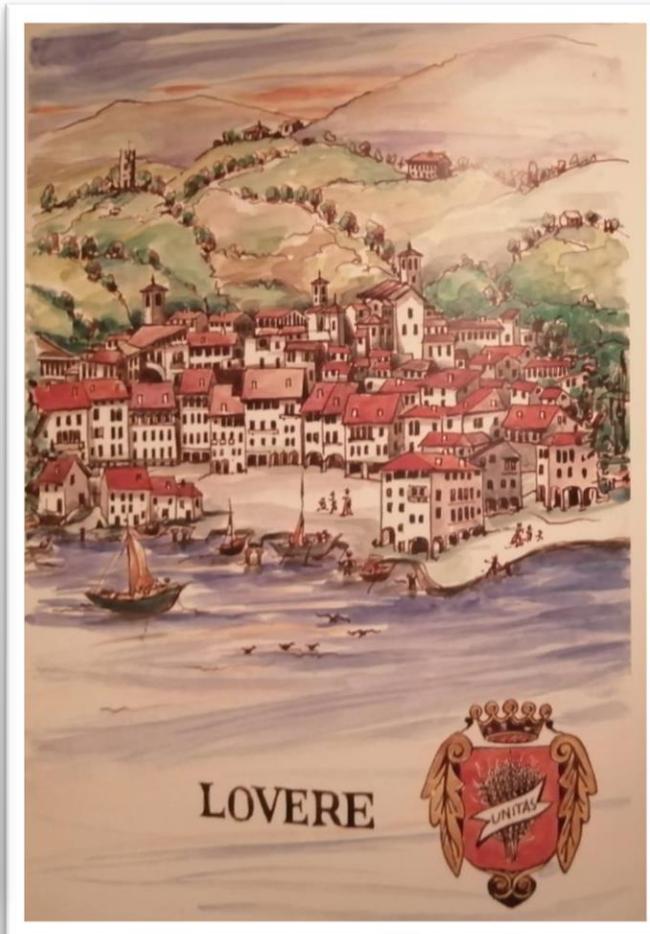
- Il mio paese come si chiama? Cosa mi piace del mio paese?





Racconto iniziale dal
libricino delle sante in cui
si presenta Lovere e la
nascita di Bartolomea:

MEULI

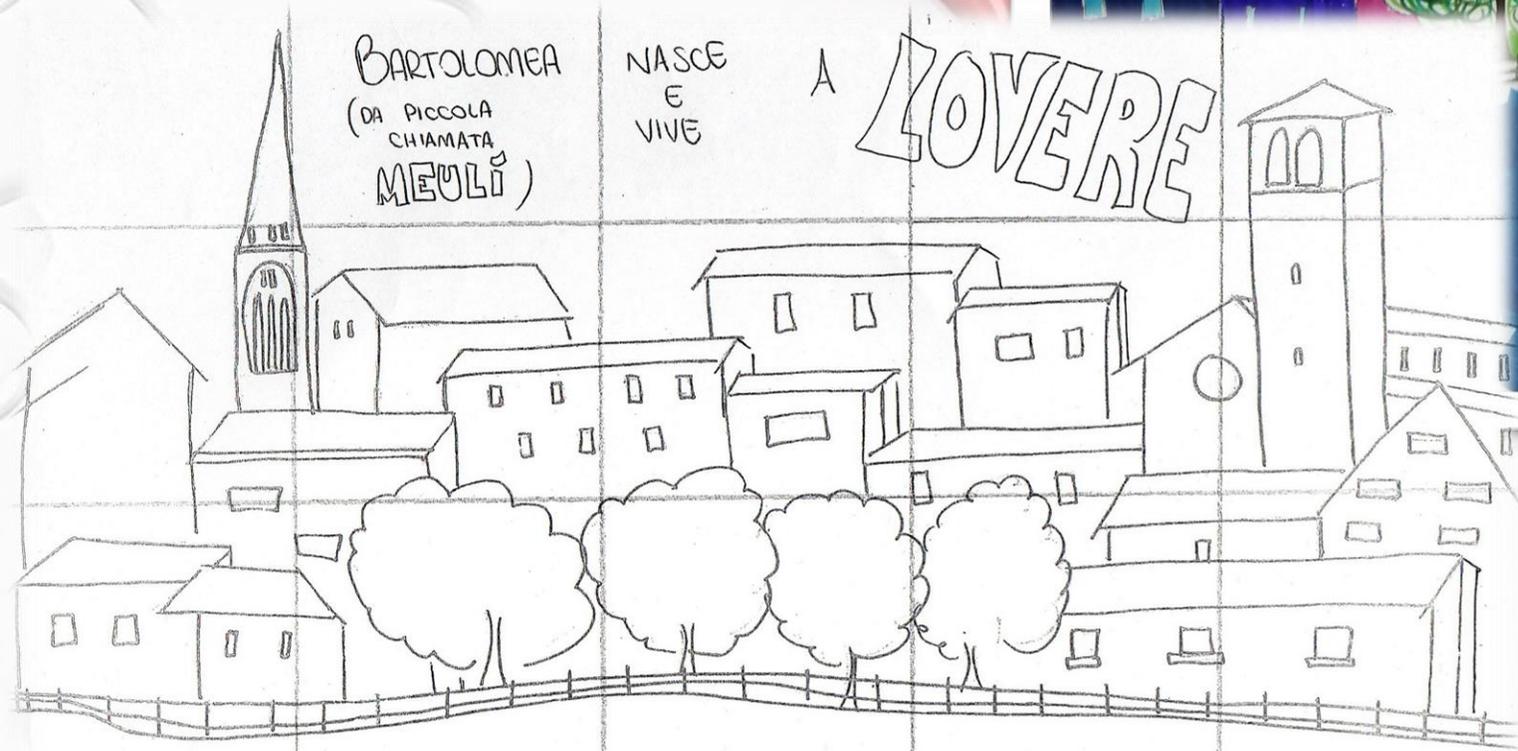


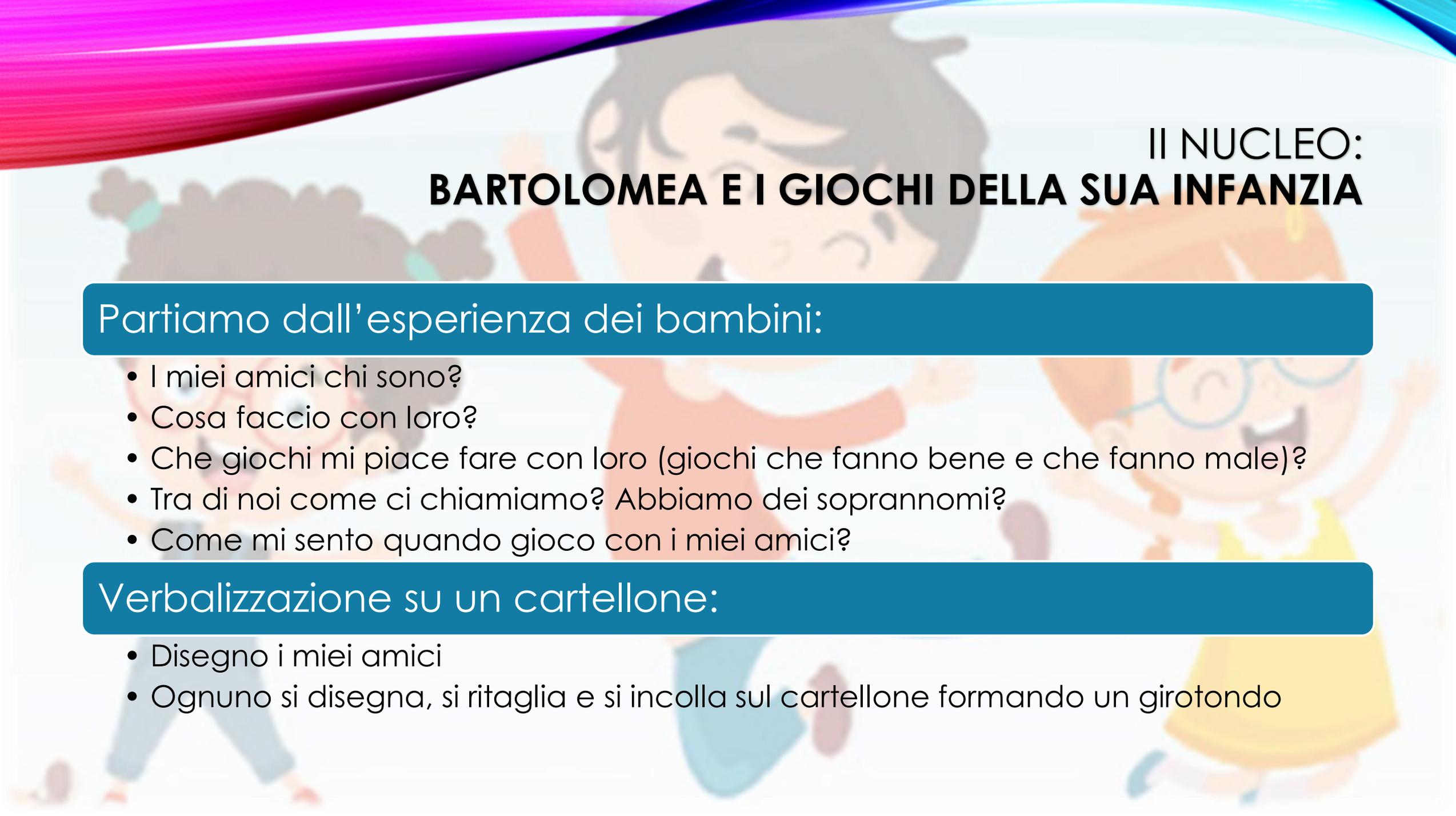
Lovere: tante case
appollaiate sulle pendici
del monte rivolte verso il
lago d'Iseo, e tante
finestre che si
spalancano curiose sul
piccolo porto, dove
vanno e vengono le
imbarcazioni.

C'è anche la casa di
Modesto e Caterina,
stretta alle altre, in fila
lungo una stradetta, con
un piccolo balcone che
guarda sul lago, e
dentro, una grande
attesa.

Rielaborazione
finale:

Puzzle di Lovere da
assemblare e
colorare.



The background features a soft-focus illustration of three children. In the center, a boy with dark hair and a red shirt has his arms raised. To his left, a girl with dark curly hair and glasses is partially visible. To his right, a girl with orange hair and glasses is also visible. The top of the image is decorated with a vibrant, wavy banner in shades of purple, pink, and blue.

II NUCLEO: **BARTOLOMEA E I GIOCHI DELLA SUA INFANZIA**

Partiamo dall'esperienza dei bambini:

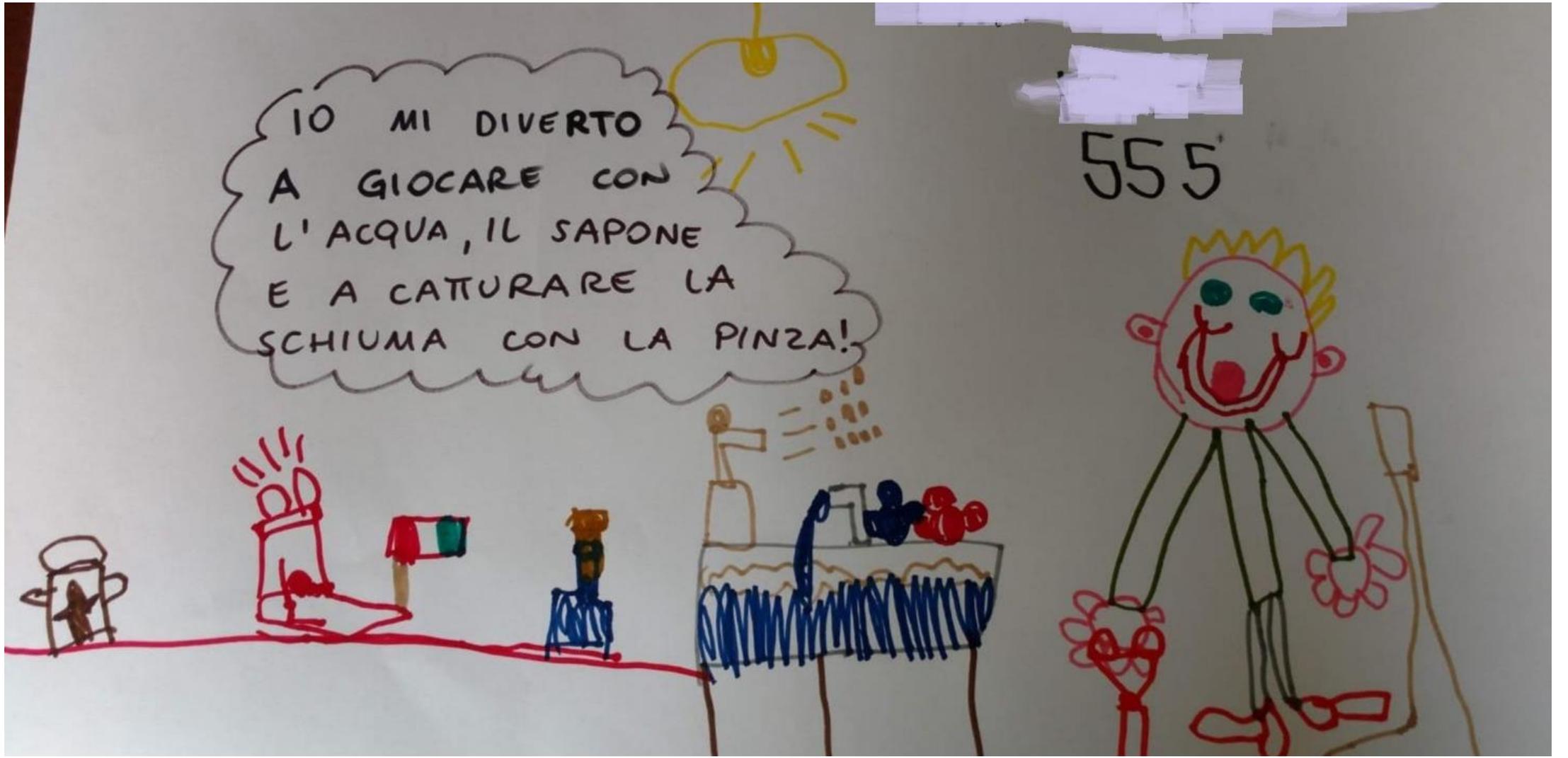
- I miei amici chi sono?
- Cosa faccio con loro?
- Che giochi mi piace fare con loro (giochi che fanno bene e che fanno male)?
- Tra di noi come ci chiamiamo? Abbiamo dei soprannomi?
- Come mi sento quando gioco con i miei amici?

Verbalizzazione su un cartellone:

- Disegno i miei amici
- Ognuno si disegna, si ritaglia e si incolla sul cartellone formando un girotondo

IO MI DIVERTO
A GIOCARE CON
L'ACQUA, IL SAPONE
E A CATTURARE LA
SCHIUMA CON LA PINZA!

555



Continuiamo il racconto dal libricino delle sante e scopriamo:

- Come le amiche chiamano Bartolomea (Meulì)
- I suoi giochi: correre, raccontare storie, fare la maestra, ballare e cantare.



Meulì cresce intelligente e vivace. Trascorre buona parte della sua giornata accanto alla mamma nella piccola bottega che si affaccia sulla strada, ma appena può sguscia fuori per giocare con le altre bambine. Poi Meulì si mette a capo di tutte e inventa giochi: si diverte a correre nelle viuzze giù giù fino al porto, ma le piace soprattutto giocare a far scuola, raccontare storie interessanti, insegnare preghiere. E le altre bambine la ascoltano come se fosse una vera maestra.

Quali giochi mi piacerebbe fare di quelli di Meulì?

Proviamo a fare i suoi giochi:

- **Correre:** corse in giardino
- **Raccontare storie:** chi vuole può raccontare una storia
- **Giocare a maestra:** i bambini dramatizzano questo ruolo
- **Ballare e cantare:** uso di chitarra, musica, ballo libero.

Rielaborazione finale grafico-pittorica sul gioco che è piaciuto di più.



III NUCLEO: BARTOLOMEA A SCUOLA E L'ATTENZIONE AGLI ALTRI E AI BISOGNOSI

Continuiamo il racconto dal libricino delle sante e scopriamo Meulì che collabora con gli altri ed è attenta ai poveri:

Arriva un'estate molto strana: sui monti nevica e giù nella valle avvengono inondazioni che distruggono i raccolti. La fame costringe famiglie intere a chiedere cibo. Meulì osserva pensosa quel gruppetto di poveri che ogni giorno si forma davanti alla bottega. Pensa che, quando sarà grande, farà anche lei come la mamma: non li lascerà andare a mani vuote.

- ❑ Osserviamo la differenza tra la nostra e la sua scuola.
- ❑ Giochi di cooperazione: telefono senza fili, danza in cerchio, girotondo con musica, costruire insieme con le costruzioni.
- ❑ Meulì ama ballare e stare insieme con gioia: costruzione del tamburello con i piattini di carta e tappi, decorato a piacere.



Visione del filmato del
cappotto rosso:

<https://www.youtube.com/watch?v=NxuDknWzNXc>



Penso a dei
gesti di amore e
aiuto verso
qualcuno
(gioco del
mimo, disegno)

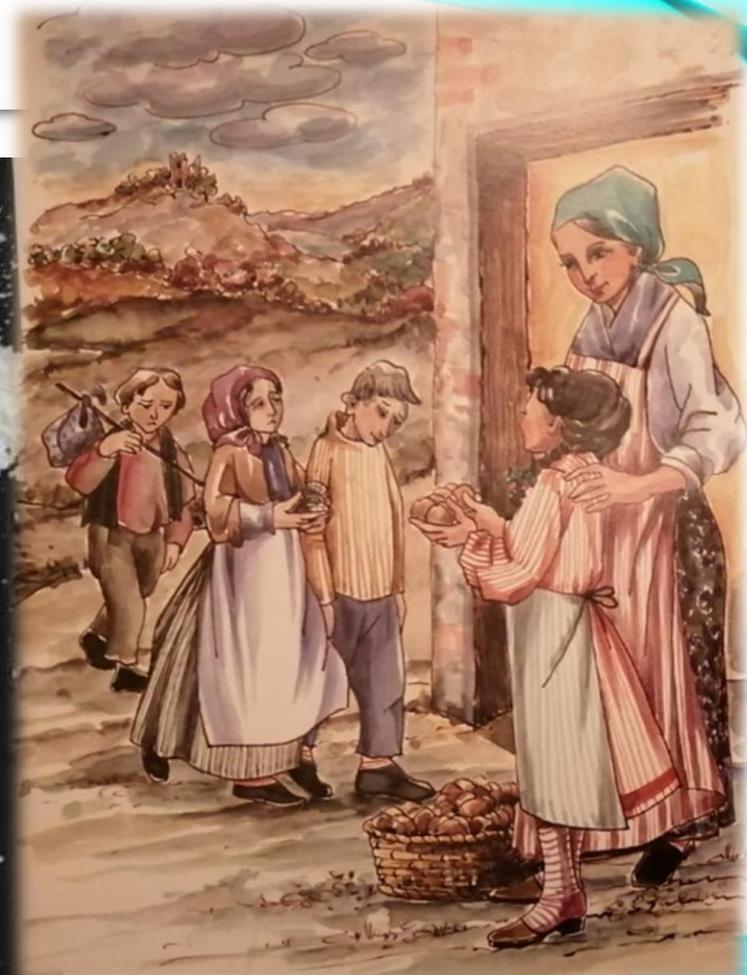


Facciamo qualcosa insieme?

Per esempio il **pane**!

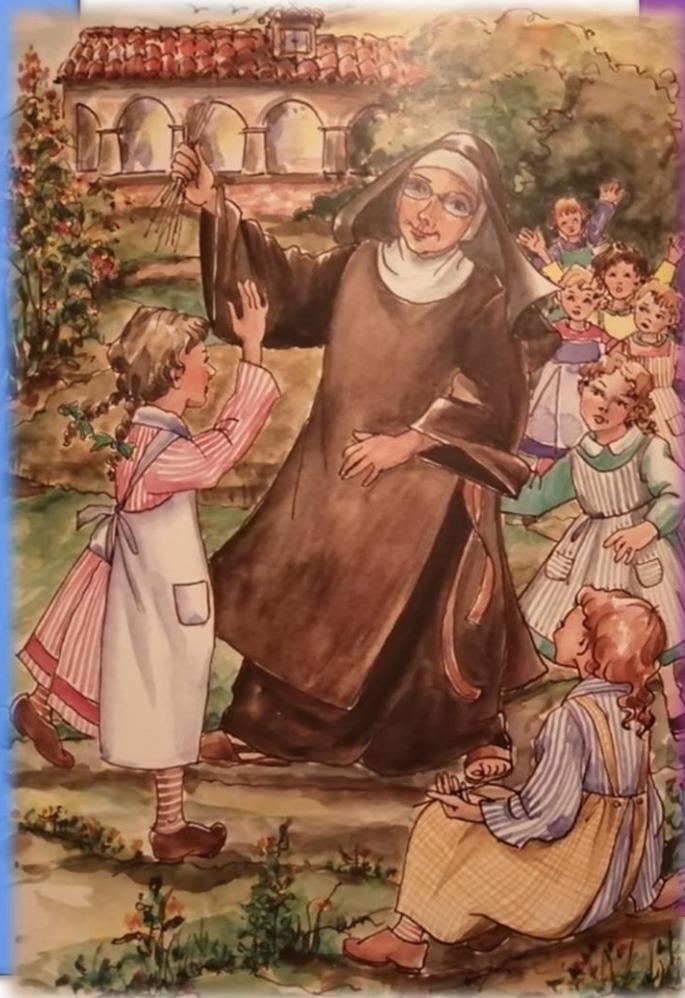
Usiamo la pasta di sale, dopo
aver impastato ognuno forma il
suo panino che farà asciugare
e poi decorerà con le tempere.





Cosa è la
SANTITÀ?

ESSERE
AMICI DI
GESÙ E
VOLER
BENE
AGLI
ALTRI



IV NUCLEO: MEULÌ E LA SANTITÀ

Continuiamo il racconto dal libricino:

Durante un'allegria ricreazione suor Francesca propone un nuovo gioco alle bambine che l'attorniano incuriosite. Ha in mano un mazzetto di pagliuzze e, sorridendo, chiede:

- Chi vuole farsi santa per prima?
- Io, io, io! Rispondono in coro. Tutte vorrebbero la pagliuzza più lunga.

La fortunata è proprio Bartolomea che, commossa e felice, sparisce subito dal gruppo. È in chiesa davanti all'immagine della Madonna. Prega tutta raccolta e promette: voglio farmi santa!



Ci si sofferma sul gioco delle pagliuzze.

Si preparano dei bastoncini di diverse lunghezze con appiccicati delle immagini che rappresentano gli ingredienti della santità.

Chi trova quello più lungo vince!

Proposte di rielaborazione:

- Costruire un memory con i gesti riportati
- Creare un cartellone o una scheda raffigurante le pagliuzze con la tecnica del collage
- Mimare gli atteggiamenti della santità
- Ogni bambino può scegliere quale gesto ha preferito e disegnarlo

Terminiamo con l'ultimo racconto del libricino:
Bartolomea e Vincenza si incontrano e
diventano amiche perché scoprono di volere
tutte e due molto bene a Gesù e volere
aiutare le persone bisognose.

A Bartolomea piace tanto stare con le bambine e aiutare le persone che soffrono, ma da sola non può arrivare a tutti. Una mattina, dopo la Comunione, pensa che se le sue amiche si unissero a lei come in una famiglia si potrebbe fare di più e meglio. È Gesù stesso, che ha nel cuore, a suggerirle questo pensiero. Ne parla con Caterina e riesce a convincerla. Anche don Angelo è contento e le aiuta. A Bartolomea costa moltissimo lasciare la sua casa e soprattutto la mamma che è molto addolorata, ma non può dire di no al Signore che la chiama.

V NUCLEO: L'INCONTRO CON VINCENZA



Gioco percorso:

costruiamo un percorso psicomotorio

- ✓ Sedia iniziale con immagine di Meulì.
- ✓ Sedia finale con immagine di Vincenza.
- ✓ Nel centro (che rappresenta il paese) possiamo mettere un tappetone, cerchi per saltare, tunnel o coni con bastoni, corda. Qua e là si possono mettere immagini disegnate di case o fatte con le costruzioni, per rappresentare il paese.

Rielaborazione

I bambini possono disegnare l'esperienza-gioco oppure completare una scheda con un labirinto.

Conclusione

L'amicizia tra Bartolomea e Vincenza le fa stare sempre più unite a Gesù, perciò decidono di dedicare la loro vita completamente a Lui e agli altri. Diventano suore: sorelle di Gesù nella stessa casa a servizio degli altri.

