

INCONTRO DI PRIMAVERA 24 MAGGIO 2009 GROTTAMMARE – SCOUT PARK

LANCIO (da fare preferibilmente il 16 maggio – sabato utile prima dell'incontro di primavera) : arriva in tana un padre che dice di aver perso il proprio figlio ed ha trovato uno strano libro nella sua camera. Un libro molto vecchio però con tutte pagine bianche. Il padre mostrerà ai lupetti/coccinelle la foto del bambino chiedendo se lo hanno mai visto e nel caso gli chiede di aiutarlo nella sua ricerca.

TRACCIA INCONTRO DI PRIMAVERA

Ore 8.30 ritrovo sotto alla strada che porta allo Scout Park, in allegato vi mandiamo la cartina che vi indica la strada a partire dal casello dell'autostrada di Grottammare e anche la piantina dello Scout Park, che può essere utile per i capi che accompagneranno i bambini nei giochi della mattina.

Uno alla volta i gruppi salgono allo Scout Park ed entrano attraverso il portale nel Regno di Fantasia accompagnati da Folletti, fate ed altri esseri del mondo fantastico. Dopo l'ingresso nel mondo di Fantasia i gruppi si iscriveranno (se ne occuperà la pattuglia logistica), al momento dell'iscrizione verranno consegnati ai capi gli aurn (già suddivisi) da dare successivamente ai bambini. A mano a mano che si iscrivono, la pattuglia Liturgia (AP2 – AP4) si occuperà di formare il grande cerchio, predisporre i totem al centro, organizzare l'alzabandiera e il momento di preghiera e intratterranno i bambini con qualche bans.

Ore 9.00/9.30 grande cerchio iniziale, alzabandiera, preghiera

BASTIAN entra nel cerchio con il libro della storia infinita sotto il braccio (i bambini dovrebbero riconoscerlo perché hanno visto la foto la volta prima in tana). Bastian spiega quello che gli è accaduto: "tre ragazzini hanno iniziato a prenderlo in giro, lo hanno inseguito e così è scappato rifugiandosi in una libreria. In questa libreria viene accolto in malo modo dal libraio che gli dice che i bambini non sono più in grado di leggere dei libri, vietandogli di leggere un libro in particolare perché lui non è all'altezza. Approfittando di una telefonata ricevuta dal libraio, Bastian ha preso in prestito il libro". Lui ora si trova con il libro in mano ma non ha il coraggio di aprirlo, ha paura perché non sa cosa contiene. Così Bastian chiederà aiuto a tutti i lupetti/coccinelle perché lui da solo non ce la può fare. Incoraggiato Bastian inizia a leggere il libro.

Durante la lettura (grazie anche all'aiuto di alcuni fumogeni) entrano in scena i personaggi di Fantasia (nel frattempo BASTIAN esce di scena senza farsi notare):

- MORDIROCCIA
- MAGHETTO
- OMINO CON LA LUMACA
- PELLEVERDE
- BISOLITARIO (gnomo).

Questi personaggi parlano fra loro della loro missione: vogliono raggiungere l'Imperatrice per parlare del NULLA che minaccia le loro terre, invitando tutti i lupetti/coccinelle a seguirli alla Torre d'Avorio per andare tutti insieme al gran consiglio.

Giunti alla torre il PORTAVOCE dell'Imperatrice annuncia che la stessa Infanta è gravemente malata, che il Nulla sta distruggendo il Regno di Fantasia e che solo un giovane eroe può salvarla, un tale Atreju che è stato appunto convocato.

Ingresso di ATREJU (la stessa persona che ha fatto Bastian – per cercare di far capire ai bambini che Bastian si identifica in Atreju nella storia...e che ognuno di loro sono un Atreju che cerca di sconfiggere il nulla) al quale viene consegnato l'AURYN.

Il PORTAVOCE per l'occasione dice di aver organizzato un torneo per scegliere gli abitanti (lupetti/coccinelle) più valorosi, per recuperare tutti i valori utili alla ricerca del Nulla.

A questo punto i capi daranno a tutti i bambini l'AURYN di cartoncino colorato (consegnato al momento dell'iscrizione ai capi), per dividere le varie sestiglie in branchi di formazione per il gioco.

I branchi verranno divisi nel seguente modo:

MORDIROCCIA

MAGHETTO

OMINO CON LUMACA

PELLEVERDE BISOLITARIO

Ogni gruppo a sua volta verrà suddiviso in Rossi, Gialli e Blu. Si è ipotizzato 15 squadre di circa 20 lupetti/coccinelle. In ogni postazione giocheranno 3 gruppi alla volta, senza sfidarsi fra loro.

Ogni gruppo (es. Mordiroccia giallo) avrà un **PASSAPORTO PER FANTASIA** (realizzato dalla pattuglia giochi) che dovrà portare sempre con sé. Alla fine di ogni prova, il personaggio della postazione dovrà assegnare un punteggio per ogni capacità dimostrata durante il gioco, così i Lupetti/Coccinelle acquisteranno i valori necessari per sconfiggere il NULLA (INGEGNO, LEALTA', IMPEGNO, RISPETTO, ALTRUISMO).

Ore 10.30 Inizio GRANDE GIOCO CON I 5 PERSONAGGI CHE SONO ENTRATI ALL'INIZIO (per ogni postazione oltre il personaggio principale sono previsti due aiutanti, il personaggio principale è fatto da capi del GR1 o GR2 mentre gli aiutanti sono i capi del gruppo a cui è assegnata la prova – quindi ogni postazione ha tre prove uguali). I bambini gireranno per i vari personaggi, secondo l'ordine che trovano nel passaporto, accompagnati dai capi che in quel momento non sono occupati nelle prove (perché hanno da gestire quelle del pomeriggio).

Prove:

1. **LA TORRE DI AVORIO** – personaggio MORDIROCCIA – **gruppo AP1**

In 3 minuti, ogni gruppo deve costruire la sua "Torre d'Avorio" cercando di utilizzare il maggior numero di oggetti a disposizione. È un gioco a staffetta. I lupetti/coccinelle si mettono in fila, tra la fila e il mucchio di oggetti c'è una notevole distanza, in modo tale da non permettere ai ragazzi di vedere in anticipo gli oggetti per la torre. Parte il primo, corre, arriva al mucchio, prende un oggetto e lo posiziona alla base, torna indietro e parte il secondo bambino, che arrivato in fondo, dovrà cercare di prendere e mettere sopra il primo oggetto, un altro cercando di non far cadere la costruzione...e così via...

Se la torre crolla, si ricomincia da capo. Allo scadere del tempo, il personaggio valuterà l'opera, considerando però solo gli oggetti che sono rimasti in piedi.

2. **LO SCETTRO DELL'IMPERATRICE** - personaggio MAGHETTO – **gruppo SPN1**

Si dà ad ogni gruppo un bastone, con all'estremità superiore legato un bicchiere di plastica con uno spago. Ogni bambino, ha a disposizione 3 tentativi per cercare di far capitare il bicchiere sul bastone.

3. **GIOCO DI FANTASIA** – personaggio OMINO CON LUMACA – **gruppo AP4**

Il personaggio, suggerirà ai lupetti un'immagine (es. LIBRO, CUORE, SOLE, SPICCHIO DI LUNA, AURIN) e loro dovranno cercare di riprodurre tale immagine con i loro corpi a terra.

4. **OCCHIO DI ATREJU** – personaggio PELLEVERDE – **gruppo SBT2**

Ogni gruppo avrà a disposizione 15 secondi per osservare bene un cartellone dove sono riportati nomi e immagini di alcuni oggetti. Dopodiché il cartellone verrà messo via e i lupetti/coccinelle dovranno cercare di riportare su un foglio, quante più immagini ricordano. Ma non finisce qui, infatti, una volta fatto questo, dovranno cercare di formulare delle frasi contenente ognuna una parola (oggetto) che hanno ricordato e scritto.

5. **IL VIAGGIO DI BASTIAN** – personaggio BISOLITARIO – **gruppo SBT1**

Ogni lupetto/coccinella dovrà costruire un aereo di carta. Una volta fatto ciò, si metteranno in fila. Il primo lancerà il suo aereo. Il secondo, raggiungerà il punto esatto dove è caduto l'aereo del primo e lancerà il suo, cercando di farlo cadere il più lontano possibile, e così via.

Durante le prove girerà il Nulla (Rover vestiti di nero con maschera nera) che faranno degli agguati ai bambini, e li segneranno con le mani sporche di carbone o con palline di farina....stando proprio ad indicare che il Nulla sta avanzando e sta facendo scomparire piano piano il regno di Fantasia.

Alla fine del gioco Atreju saluta tutti i lupetti invitandoli a fare pranzo, riprendere le forze, per partire per la loro missione per sconfiggere il Nulla

Ore 12.30 pranzo (1 ora)

Ore 13.30 Grande cerchio, durante il quale avverrà la scomparsa dei personaggi che hanno incontrato la mattina a causa del nulla.

Poco dopo arriva Atreju, al quale verrà spiegato quanto è successo. Atreju inviterà i bambini a partire alla ricerca del Nulla per salvare Fantasia. I bambini, carichi dei valori conquistati il pomeriggio, affronteranno delle prove con personaggi negativi.

Questa volta però ad ogni gruppo (es. Mordiroccia con tutti e tre i colori) verrà assegnato una postazione, dove troveranno un libro che leggeranno. Questo libro conterrà i vari episodi. A mano a mano che leggeranno i vari episodi

i personaggi arriveranno e faranno fare ai bambini la prova. Questa volta sono solo i personaggi che si spostano da un luogo ad un altro. Oltre al personaggio principali, i due aiutanti (i 2 capi del gruppo a cui è affidata la prova) vestiranno con i costumi del Nulla (quelli indossati la mattina dai rover). Questo vuole significare che il personaggio non è positivo e che il Nulla sta avanzando e sta distruggendo tutto il regno di Fantasia.

Al termine di ogni prova il personaggio e gli aiutanti consegneranno ai vari gruppi un pezzo di puzzle da ricostruire alla fine.

Prove:

- **GMORK** (nel film è un lupo nero) e noi abbiamo pensato di trasformarlo in uno stregone servitore del Nulla che ha rubato tutti i desideri dei bambini – **gruppo SBT3**
Gioco tipo MEMORY con le carte. I lupetti, per riprendersi i desideri che lo stregone Gmork ha rubato agli abitanti di Fantasia, dovranno scoprire 2 carte per volta, a turno, e cercare di trovare 2 desideri uguali tra loro, in modo tale da portarli via dalle grinfie del cattivo! Se le 2 carte scoperte sono diverse, il lupetto di turno, le ricapovolge e passa il turno, se invece le 2 carte scoperte sono uguali, il bambino può scoprirne altre 2.
- **MORLA** la tartaruga che vive nelle Paludi della Tristezza, è sempre triste, solo e indifferente a tutto – **gruppo FOL1**
Attraverso una scenetta, un canto o altro, i lupetti dovranno cercare di far ridere Morla che non ha mai sorriso in vita sua. Ovviamente, i bambini saranno aiutati da 3 elementi/suggerimenti che dovranno pescare in 3 buste: PERSONAGGI LUOGO AZIONE.
- **PORTA DEL GRANDE ENIGMA** (nel film rappresentato dalle sfingi) in cui ci sarà un Sarcofago e un egiziano che parla sempre per enigmi e che metterà alla prova il Coraggio dei bambini – **gruppo ACO1**
All'arrivo dei lupetti nella postazione, troveranno un sarcofago con dentro un egiziano immobile (apparentemente morto) e con un cartellone con frase indecifrabile. Ogni gruppo dovrà scegliere il "coraggioso di turno" che, cercando di non far risvegliare la mummia dovrà sottrargli una pergamena dove è riportato un suggerimento (soluzione) che i bambini utilizzeranno per decifrare la misteriosa frase del cartellone.
- **PORTA DELLO SPECCHIO MAGICO** in cui viene riflesso il proprio Io interiore – **gruppo GRT3**
Sempre a staffetta, ogni gruppo si divide in 2 gruppi più piccoli. Uno di questi si mette da un lato del percorso, l'altro dalla parte opposta. Al primo lupetto, verrà dato uno specchio, con il quale dovrà guardarsi le spalle, perché il percorso è da fare camminando indietro. Arrivato dall'altra parte, il secondo lupo si gira e fa la stessa cosa per arrivare dalla parte opposta e via dicendo.
- **CUSTODE del TEMPIO DELLE MILLE PORTE**: labirinto dal quale si esce fuori solamente se si ha un desiderio – **gruppo AP2**
Ad ogni lupetto/coccinella, verrà attaccato addosso un post-it con scritto il suo desiderio più grande, e cercando di non perderlo, dovrà superare un percorso insidioso fatto di scatoloni. Se perde il desiderio, dovrà tornare indietro e rimettersi in coda.

Ore 15.30 I bambini al termine del gioco ricostruiranno il messaggio (preparato dalla pattuglia giochi) in cui vengono a sapere che possono salvare Fantasia solamente dando un nuovo nome all'Imperatrice.

I lupetti/coccinelle tornano tutti verso la Torre d'Avorio che troveranno distrutta.

A questo punto rientra il Nulla (tutti i capi delle postazioni del pomeriggio già vestiti di nero, da Nulla) che faranno un ultimo attacco ai bambini con le palle di farina (stando attenti a non colpire sulla faccia!!!), in quel momento l'Imperatrice spingerà i bambini ad urlare tutti un nome di una persona a loro cara per cercare di sconfiggere definitivamente il Nulla.

In quel momento l'IMPERATRICE mostrerà ai bambini un piccolo granello di Fantasia e li ringrazia di aver salvato il suo regno. Dice che è possibile ricostruire il regno di Fantasia attraverso i desideri dei bambini.

A quel punto rientrano tutti i personaggi di Fantasia che i bambini hanno salvato con il loro coraggio.

Mentre ci predisponiamo per la messa, consegna dei ricordini (magliette).

Ore 16.00 Santa Messa

Ore 17.00 Cerchio finale di chiusura e tutti a casa.