

## TRAMA IDP 2008

Gli gnomi di Valle D'Orta durante le scorse estati hanno visto bruciare le case e gli alberi delle valli e dei boschi vicini.

Pare che questi incendi siano stati appiccati da uno gnomo senza scrupoli e molto avido di nome O'Berl. O'Berl fa bruciare dai suoi scagnozzi ettari ed ettari di valli e di boschi per poterci costruire i suoi palazzi, i suoi centri commerciali e le sue banche.

Lo Gnomo Saggio, l'indiscusso e carismatico leader della comunità, viene a sapere grazie ad un'interferenza captata cifrata da due gnomi di valle d'Orta (lancio, vedi piu sotto) che O'Berl, il nano malefico, ha deciso di costruire un aeroporto per i suoi affari proprio a Valle d'Orta.

Lo Gnomo Saggio decide di prevenire un disastro simile anche nella loro rigogliosa valle. Ed è per questo che cerca giovani volontari per un addestramento rapido, cerca dei rangers che impediscano la distruzione della Valle.

### LANCIO fase 1:

in tana arriveranno due gnomi in cerca di aiuto, il loro ombrello-antenna ha captato un messaggio cifrato che ovviamente non conoscono.

I lupi tradurranno un testo del tipo " Si Signor O' Berl, come da sue istruzioni provvederemo a distruggere ed incendiare Valle d'Orta il giorno 18 Maggio, sarà un piacere cacciare quei fannulloni e costruire il suo aeroporto".

Una volta tradotto il messaggio gli gnomi riveleranno ai lupi che è proprio a Valle d'Orta che abitano e quindi sono davvero molto preoccupati per quanto tradotto.

Salutano ringraziando.

MATERIALE: messaggio cifrato (ognuno sceglie il codice che preferisce, l'importante è che sia rispettato il testo del messaggio!)

PERSONAGGI: 2 gnomi

### LANCIO fase 2:

Gli Gnomi emissari tornano dai Lupi di cui ormai sono diventati amici dicendo che lo Gnomo Saggio sta cercando dei "volontari" per formare il VDFD (VALLE DORTA FIRE DEPT) che il giorno 18 maggio possano dare una mano a impedire a O'Berl ed i suoi di incendiare tutto.

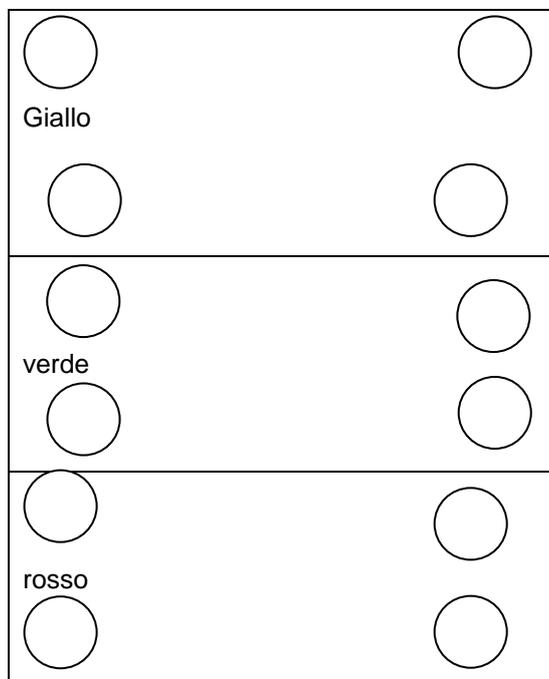
I Lupi naturalmente si offriranno e su suggerimento degli Gnomi dovranno quindi prepararsi delle spille stile sceriffo dividendo i bimbi di ogni branco in 3 colori (verde, rosso, giallo) di formazione a loro volta questi colori verranno suddivisi in 4 "squadre" (ABETE, PIOPPA, FAGGIO, ROVERELLA).quindi come l'anno scorso avremo il verde pioppo, il verde quercia e così via....

MATERIALE: distintivi stile sceriffo in 3 colori differenti (giallo, rosso, verde), su cui verranno con i distintivi della propria squadra che trovate in allegato.

PERSONAGGI: 2 gnomi

## INCONTRO DI PRIMAVERA OASI DI PAGLIARE 18 MAGGIO 2008

Il campo verrà diviso in tre settori (giallo/rosso/verde)...in ogni settore ci saranno 4 prove (le stesse per tutti e tre i settori!!!)



**h 8.30 – 9.15: arrivo e sistemazione (ogni L/C abbia con sé il QDC durante tutto il gioco)**

### **h. 9.30 cerchio INIZIALE, ALZABANDIERA, PREGHIERA E LANCIO**

si vedono dal bosco tanti comignoli di fumo provocati da fumogeni, lo Gnomo Saggio capisce e dice a tutti che O'Berl ed i suoi stanno per arrivare e divide quindi le sue squadre, pronti a respingere i malintenzionati, affidandoli a Gnomi Buoni contraddistinti dal colore della propria area che faranno da guida ai branchi di formazione del proprio colore.

Personaggi: Gnomo Saggio (**ADELMO - FOL1**)

3 Gnomi Guida (**FOL 1**)

Materiale: **Fumogeni (FOL 1)**

**h 10.00 INIZIO GIOCO (1 H e 1/2)**

**Prove** (tra arrivo alla postazione, gioco e partenza al MAX 20 min)

Ogni prova vedrà passare 4 squadre, tutte dello stesso colore ma con alberi differenti! **Gli Gnomi Cattivi si distinguono dagli altri perchè hanno la casacca nera.**

#### 1) **SPEGNI LA FIAMMA**

Lo Gnomo Cattivo sfida i lupi a spegnere le candele con il getto della pistola ad acqua, voltati e prendendo la mira poggiate sulla propria spalla. Alla fine, ovviamente sconfitto, consegna loro un fiammifero.

Personaggi: 1 capo

Materiale: 3 pistole ad acqua, 3 candele, carta assorbente per asciugare le candele bagnate, 4 fiammiferi lunghi da barbecue da donare al branco

#### 2) **MEGA FIAMMIFERO**

Lo Gnomo Cattivo sfida i lupi a non far cadere il fiammifero acceso a terra, chiamando un numero nel mentre sta facendo cadere il palo, il numero chiamato corre al centro prima che il palo tocchi terra se riesce bene, e sta a lui chiamare, altrimenti se perde torna a posto e viene eliminato. Alla fine, ovviamente sconfitto, consegna loro un fiammifero.

Personaggi: 1 capo

Materiale: 1 palo lungo circa 160 cm con all'apice del cartoncino a simulare la fiamma di un fiammifero acceso, 4 fiammiferi lunghi da barbecue da donare al branco

### 3) **PIETRE FOCAIE**

Gli Gnomi Cattivi sfidano i lupi a recuperare le pietre focaie con cui accendono i fuochi. Alla fine, ovviamente sconfitto, consegna loro un fiammifero. Alla fine, ovviamente sconfitti, consegnano loro un fiammifero. MASTINI AL GUINZAGLIO (2 VV.LL. vs gruppi da 6 L/C).

Personaggi: 2 capi

Materiale: c.ca 30 pietre, cordino per legare gli Gnomi Cattivi al palo, 4 fiammiferi lunghi da barbecue da donare al branco.

### 4) **PERCORSO NEL FUOCO**

I lupi dovranno spegnere i lumini accesi in fondo a un percorso che dovranno affrontare su dei trampoli. Lo gnomo, alla fine, ovviamente sconfitto, consegna loro un fiammifero.

Personaggi: 1 capo

Materiale: 1 trampolo, materiale per mini percorso herbert, 4 fiammiferi lunghi da barbecue da donare al branco, 3 lumini, accendino per accendere i lumini.

**ASCOLI 2 / ASCOLI 4** prepara il materiale e gestisce tutte le 4 prove settore giallo

**ASCOLI 1** prepara il materiale e gestisce tutte le 4 prove settore verde

**SAN BENEDETTO 1 / ACQUAVIVA 1** prepara il materiale e gestisce tutte le 4 prove settore rosso

**N.B.: OGNI BRANCO DELLA ZONA PORTI UN PAIO DI TRAMPOLI. CHI NON LI HA DEVE COSTRUIRLI, IN MODO DA SNELLIRE IL REPERIMENTO DEL MATERIALE OCCORRENTE PER LA PROVA.**

**in caso non si riuscissero a trovare i fiammiferi lunghi da barbecue, possono essere sostituiti utilizzando gli stecchini per gli spiedini, creando loro una punta rossa.**

### **h 11.00 ALLA RICERCA DI O' BERL (2h) (GROTTAMMARE 2 E SPINETOLI 1)**

i lupi, una volta recuperati i fiammiferi, tornano dallo Gnomo Saggio e li consegnano a lui, il quale vuole assolutamente trovare O' Berl, perciò chiede agli L/C di mettersi sulle sue tracce.

Divisi per squadre seguono il loro Gnomo Guida che li accompagnerà in un'area ben delimitata dove ci saranno 4 punti di rilevazione orme per ogni area (quindi un totale di 12 punti di rilevazione). In ogni punto troveranno 4 orme, uguali per tutti i gruppi di lavoro tranne che per uno, il quale avrà 3 tracce uguali alle altre e una differente (quella di O'Berl, ovviamente).

Qui gli L/C si occuperanno di fare il calco delle tracce. Il branco di formazione verrà diviso in piccoli gruppi di lavoro, ogni gruppo si occuperà del calco di una sola orma, questo in modo da lavorare per piccoli gruppi.

Una volta fatti i calchi si attenderà che rapprendano disegnando sui QDC le altre orme trovate. Una volta rapprese verranno portate allo Gnomo Saggio che si metterà a studiare i suoi grandi volumi per capire qual è quella di O'Berl.

Personaggi: Gnomo Saggio

3 Gnomi Guida

Tutti i capi a disposizione

Materiale: 5 formine a rilievo x stampare l'orma nella terra bagnata, gesso a presa rapida per fare i calchi e tutto quanto altro serve per rilevare le orme.

**N.B.: GROTTAMMARE 2 E SPINETOLI 1 avranno tutta la mattinata per preparare i 12 percorsi, con l'aiuto di tutti i capi non impegnati nei giochi e nelle prove.**

**N.B.: ogni branco della zona porti una tanica per l'acqua e 4 teli di plastica come quelli usati per coprire quando si tintegeggia della grandezza di 1x1 mt. e la propria cancelleria di branco.**

**h 13.00 PRANZO** (1 h)

**h 14.00 SECONDA PARTE ATTIVITÀ** (1h):

Dramma, tragedia! Mentre lo Gnomo Saggio era impegnato ad arrovellarsi sui suoi grandi libri della natura i cattivissimi scagnozzi di O'Berl si sono intrufolati nella sua capanna e si sono ripresi i fiammiferi consegnati al mattino. Ma qualcosa di buono c'è... lo Gnomo Saggio ha ritrovato l'orma di O'Berl tra tutte quelle riportate. Affida agli L/C il compito di ritrovarlo e di portarlo da lui... ogni colore segue il suo Gnomo Guida che li conduce nelle aree di gioco del mattino dove ci saranno 4 postazioni, uguali tra loro, ognuna gestita da uno scagnozzo. A dominare lo spazio di queste postazioni ci sarà O'Berl che li beffeggerà lodando lo smog, e denigrando la natura...In queste postazioni si sfideranno gli L/C a dimostrare di avere quella pazienza così snervante che serve in natura...le piante...i fiori...sono noiosi, lenti a nascere, ci vogliono anni perché un albero metta i frutti.... Siete davvero così pazienti??? Un aereo è veloce...ti permette di arrivare dovunque in poche ore...è il futuro.... Gli L/C sfideranno lo scagnozzo al **GIOCO DELLO SHANGAI** (20 min c.ca) fatto coi fiammiferi lunghi rubati al mattino. Solo quando saranno stati in grado di eliminarli tutti senza muovere i bastoncini accanto, potranno sentirsi vincenti. Sorpresa delle sorprese....sotto allo shanghai ci sono dei semi pronti a germogliare... si convinceranno gli Gnomi Cattivi e O'Berl a seguire gli L/C dallo Gnomo Saggio.

Personaggi: Gnomo Saggio  
3 Gnomi Guida  
12 scagnozzi  
O' Berl (**GRT 1**)

Materiale: fiammiferi lunghi, semi di piante

**SAN BENEDETTO 2:** tutte le 4 postazioni del percorso giallo

**GROTTAMMARE 1:** tutte le 4 postazioni del percorso rosso

**SAN BENEDETTO 3:** tutte le 4 prove del percorso verde

N.B.: in caso non si riuscissero a trovare i fiammiferi lunghi da barbecue, possono essere sostituiti utilizzando gli stecchini per gli spiedini, creando loro una punta rossa.

### **CHIUSURA tutti e 3 i colori insieme:**

Lo Gnomo Saggio farà capire a O'Berl e ai suoi scagnozzi l'importanza della natura e della sua presenza su questa terra. Metterà in buona luce alcuni effetti del fuoco e farà vedere come da quei piccoli semini possa nascere un gg, una quercia secolare.

Con una pozione magica metterà nel suo pentolone i semini e ne estrarrà una piantina che verrà interrata proprio lì'...all'Oasi convincendo O'Berl a rinunciare ai suoi intenti criminosi.

Personaggi: Gnomo Saggio  
3 Gnomi Guida  
O' Berl

Materiale: semi di piante, **pentolone, piantina, pala (FOL 1)**

**h 15.30 S. Messa**

**quota L/C: 3€**

catechesi: **SAN BENEDETTO 1**

disegno distintivo: **ASCOLI 2**

stampa adesivo: **SAN BENEDETTO 1**