

INCONTRO DI PRIMAVERA 2007 CUPRA MARITTIMA 22 APRILE

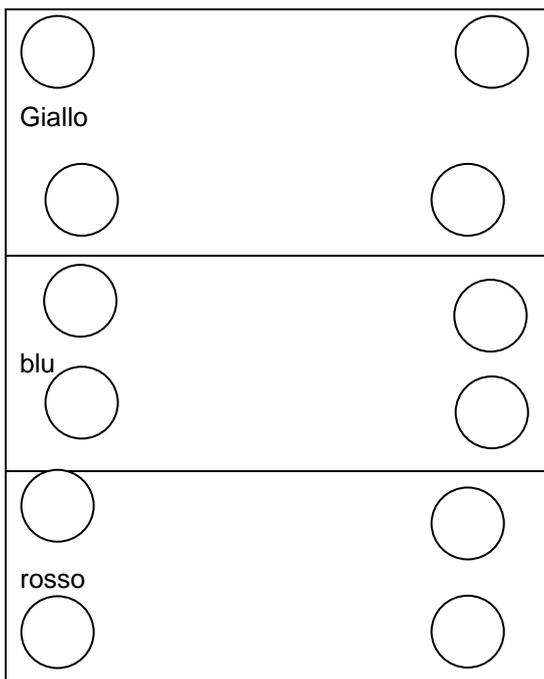
LANCIO IN TANA:

In ogni branco arriverà la riunione precedente l'incontro di primavera una bottiglietta con un messaggio di Colin, un marinaio cercatore di tesori sperduti ma che naviga in cattive acque..(ehehehehe...gioco di parole!!!) e che non avendo un soldo per costruirsi la nave non sa come raggiungere l'isola dove è venuto a conoscenza esserci sepolto un tesoro preziosissimo. Nel messaggio dice che se ne sta tutto il giorno in giro per il porto in cerca di fortuna, e che se solo avesse una ciurma con cui costruire una nave a quest'ora sarebbe ricchissimo...Colin spera inoltre che questo messaggio affidato all'acqua arrivi nelle mani di veri lupi di mare (ehehehe...altro gioco di parole!!!) che magari vogliono affiancarlo in questa avventura....

Ogni branco a casa dividerà i propri L/C in 3 gruppi di formazione (120 L/C) che per comodità da qui in poi chiameremo "colori" (BLU, ROSSO, GIALLO), a loro volta questi colori verranno suddivisi in quelle che da qui in avanti verranno definite "squadre" (30 L/C) (CAVALLUCCIO MARINO, DELFINO, OSTRICA, ANEMONE), quindi ad esempio avremo il giallo – cavalluccio marino, il giallo – anemone, il giallo-ostrica e il giallo-delfino, il rosso –cavalluccio marino e così via dicendo). Ogni L/C avrà una bandana del colore assegnatogli e con l'immagine del pesce della sua squadra disegnato sopra.

DOMENICA 22 APRILE

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



h. 9.30 cerchio iniziale, alzabandiera, preghiera e lancio

Colin incontrerà gli L/C, gli dirà il suo piano e gli racconterà che è venuto in possesso di una vecchia mappa del tesoro di un vecchio galeone di pirati e li arruolerà x reperire il materiale della nave all'interno delle botteghe del porto.

h 10.00 INIZIO GIOCO (1 h)

Prove (ognuna 15 min)

ogni prova dovrà durare 10 minuti a squadra. Ogni prova vedrà passare 4 squadre, tutte dello stesso colore ma con pesci differenti!

- 1) BOTTEGA DELLA FRUTTA (16 TRONCHETTI di 70 cm di lunghezza– 4 per barca)
Il fruttivendolo deve svuotare il magazzino di noci di cocco, in cambio regalerà le vecchie filanche che stanno buttate in fondo al magazzino. CANESTRO CON LE NOCI DI COCCO
- 2) STRACCIVENDOLO (4 vele)
regalerà le vele a chi riuscirà a conquistarsele degnamente come i vecchi cavalieri di un tempo. GIOCO DEL CAVALLO E CAVALIERE
- 3) FUNAIO (cordini a volonta')
I cani del vicino gli hanno rubato tutte le funi. Ne consegnerà un po' a chi sarà in grado di recuperarle. MASTINI AL GUINZAGLIO (2 VV.LL. vs gruppi da 6 L/C)
- 4) VECCHIO TIMONIERE (pezzi per costruire 4 timoni, appena progettato vi verrà inviato il modello)
Il timoniere ha la bottega allagata, e il garzone lo ha abbandonato x imbarcarsi su una nave battente bandiera liberiana, e non ha nessuno che gli recuperi i pezzi del timone. In cambio insegnerà loro a costruirne uno, dando loro i pezzi necessari. I lupi, a staffetta, dovranno recuperare pezzetti di legno in una bacinella con l'acqua, utilizzando solo la bocca.

settore giallo **ASCOLI 2 / ASCOLI 4**

settore blu: **ASCOLI 1**

settore rosso **SAN BENEDETTO 3 / GROTTAMMARE 2**

h 11.00 COSTRUZIONE BARCHE (1h e 30)

divisi per squadre. All'interno delle squadre ci sarà chi costruisce la zattera, chi dipinge le vele, chi costruisce il timone. Le barche verranno davvero messe in acqua.

h 12.30 SALPANO LE NAVI E ARRIVO SULL'ISOLA DEL TESORO

h 13.00 PRANZO (1 h)

h 14.00 SECONDA PARTE ATTIVITÀ:

Incontro con i 3 conquistadores (uno vestito di blu, uno di rosso, e uno di giallo) che sono da tantissimo tempo sull'isola: sono stremati non tanto dalla fame quanto dalla sete, infatti sull'isola non c'è acqua dolce da poter bere. Il loro galeone è sparito a largo dopo una mareggiata, ma a loro non interessa, perché non lascerebbero mai l'isola senza tesoro, e sapevano che prima o poi qualche povero illuso sarebbe approdato sulle coste dell'isola in cerca del bottino. Prima i 3 cercano di prendere la mappa con le buone, cercando di convincere Colin a entrare in società, poi scoppia una lite e questi rubano a Colin la mappa del tesoro, che nella lotta viene strappata e divisa in tre parti. I conquistadores si addentrano nella boscaglia ognuno con il proprio pezzo di mappa. I colori seguiranno il conquistador vestito del colore che li rappresenta, per poi dividersi in squadre x ispezionare meglio la zona. Ispezionando incontreranno ovviamente le prove

3 percorsi diversi con le medesime 4 prove (1 h - ogni prova 15 min)

- 1) PONTE TIBETANO, gestito da un altro nuovo conquistador
- 2) PERCORSO HERBERT BENDATI gestito da un altro nuovo conquistador.
- 3) CONQUISTADOR PER MERCANTE IN FIERA. (ci sono 2 mazzi di carte da 40, uno in mano al conquistador e uno a faccia in giù, sparso x terra). Il conquistador caccia una carta dal suo mazzo e gli

L/C uno alla volta dovranno trovare la carta a terra e ricreare il mazzo nello stesso ordine in cui l'ha chiamato il conquistador)

- 4) **MASTERMIND CON I NUMERI.** PROVA GESTITA DAL CONQUISTADOR CHE SI È IMPOSSESSATO DEL PEZZO DI MAPPA. Dovranno trovare una combinazione alfanumerica, (**a79, b03, c81, d64**) seguendo le istruzioni del conquistador che dirà se ci sono numeri giusti nelle posizioni sbagliate o numeri giusti nelle posizioni esatte. (LE COMBINAZIONI DOVRANNO ESSERE TUTTE UGUALI PER I TRE GRUPPI DI COLORI).

FOLIGNANO 1: conquistador BLU + tutte le 4 prove di 1 percorso

GROTTAMMARE 1: conquistador ROSSO + tutte le 4 prove di 1 percorso

SAN BENEDETTO 1: conquistador GIALLO + tutte le 4 prove di 1 percorso

Una volta passate tutte e 4 le prove, le squadre si riuniscono e mettono insieme le proprie combinazioni, capendo che il giusto ordine è quello alfabetico.

A questo punto l'ultimo conquistador, ovvero quello che era il custode del codice, cerca di corrompere gli L/C, cercando di convincerli a mettere insieme le conoscenze acquisite fino a quel momento. Gli L/C conoscono il codice intero, il conquistador conosce bene l'isola...potrebbero trovare il tesoro e tenerlo tutto per loro senza doverlo dividere con gli altri colori. Gli L/C ovviamente non ci stanno, accerchiano il conquistador truffaldino e lo portano da Colin.

CHIUSURA tutti e 3 i colori insieme:

Colin, ha in mano la combinazione e la mappa finalmente tornata intera. Va a prendere il tesoro e lo condivide con gli L/C. La mappa porta ad una sorgente di acqua dolce, buona da bere, tesoro inestimabile per permettere al vecchio pirata di reimbarcarsi verso il ritorno con le scorte d'acqua per il viaggio. Gli L/C generosi come sempre, divideranno anche con i conquistadores il tesoro conquistato, e perdonandoli per quello che hanno fatto, li porteranno indietro con loro.

h 16.00 S. Messa

Personaggi:

. COLIN (**SPINETOLI1**)

. 15 PERSONE PER FARE LE PROVE DEL MATTINO (5 PER COLORE – IN UNA PROVA OCCORRONO 2 VV.LL.)

. 12 COSTRUTTORI DI BARCHE

. 3 CONQUISTADORES PRINCIPALI

. 9 CONQUISTADORES A CASACCIO CHE SI SOMMANO AI CONQUISTADORES PRINCIPALI NELLA GESTIONE DELLE PROVE DEL GIOCO DEL POMERIGGIO (in tutto 12 VV.LL. – 4 PER COLORE)

Materiale:

- Ogni gruppo pensa a procurarsi il materiale x gestire il gioco della prova che gli viene affidata,
- tempere per colorare le vele;
- mappa di Colin (**FOLIGNANO 1**)
- Ogni capo pensa alla caratterizzazione del personaggio che dovrà impersonare.
- materiale lancio (messaggio nella bottiglia di colin + bandane colorate)

- TUTTI I PEZZI DELLE NAVI CHE VERRANNO CONQUISTATI NELLE PROVE DEL MATTINO, PER TUTTE E 4 LE PROVE DI TUTTI E 3 I SETTORI, VERRANNO PROCURATI DAL GROTTAMMARE 2.

Quindi i gruppi responsabili dei settori dei giochi del mattino, dovranno solo provvedere al semplice materiale necessario per giocare durante le prove e agli abiti dei capi gioco.

N.B.: TUTTI I GRUPPI (ACQUAVIVA 1, GROTTAMMARE 3, SAN BENEDETTO 2) NON IMPEGNATI DIRETTAMENTE IL MATTINO E IL POMERIGGIO SARANNO A DISPOSIZIONE PER LA GESTIONE DELLE PROVE E PER LA COSTRUZIONE DELLE BARCHE