

PERSONAGGI:

Atta – Laura SBT1

Regina Madre – Angela SBT2

Hubber – Federico SBT2

Flick – Riccardo Grot 1 + 2 formiche !?!

Cavallette – tutti i capi a disposizione + i rover e scolte

Laboratori

Sale – Folignano1 Arcobaleno e Seeonee

Pane – Grot 1 cerchio e AP1 Roccia della Pace

Legno Tranciato – SBT2 e Grot 2

Dolcetti Freddi – SBT1 e Spinetoli

Noci – Grot3 e Acquaviva

Timbri con le patate – AP2 e GRot1 branco

Pasta al sale - AP 1 Branco della Rupe ed Elmo Palazzi

I Cda svolgeranno i laboratori in modo autonomo.

Gli accoppiamenti fatti per i laboratori saranno gli stessi utilizzati per i branchi di formazione del grande gioco della domenica mattina, tranne che per il Folignano 1 e l'Ascoli Piceno 1 che si scambiano i branchi.

LANCIO nelle proprie Unità 2 o il 3 aprile

Arriva nei branchi e nel cerchio una pagina del diario della principessa Atta in cui lei racconta di ciò che da anni ormai accade nella sua isola. Di come ci si è rassegnati ad essere schiavi delle cavallette senza più provare con orgoglio a dire che quanto accade non è giusto. Narra della vecchia regina madre che per quieto vivere scoraggia anche quei pochi che vorrebbero cambiare le cose. Parla nel diario di Flick e di come questo ragazzo impertinente la osserva, “non è male, ma le sue idee, il suo modo di fare”...

Invita dunque in questa pagina di diario segreto a darsi da fare per raggiungere il massimo del raccolto entro il 17 aprile di modo che le cavallette troveranno tutto ciò che vorranno e non distruggeranno il formicaio. Come sempre, scrive lei, ognuna dovrà fare ciò in cui meglio riesce, e invita le grandi formiche (il CDA) a prepararsi di modo che esse possano insegnare alle più piccole come lavorare al meglio per ottenere il massimo del raccolto.

Ogni Branco/Cerchio sceglie uno degli otto laboratori da presentare, coinvolgendo il proprio CDA nella organizzazione e nella effettuazione dello stesso. Il resto del Branco/Cerchio parteciperà ai laboratori degli altri B/C.

SABATO 16 aprile

...DOPO LA CERIMONIA DI APERTURA

Al cerchio arrivano Atta e la Regina madre, che sontuosamente vestita, invita a non perdere tempo in quanto in serata sicuramente sarebbe arrivata la loro terribile dominatrice Hubber. Senza perdere tempo ognuno si dovrà organizzare per effettuare il laboratorio scelto, con la collaborazione del proprio CDA. Gli altri Lupetti e coccinelle rimarranno in cerchio in attesa che i laboratori si organizzino, con l'animazione di due formiche.

LABORATORI

I laboratori individuati sono 8 e ne andranno predisposti 2 per ogni tipo. Sono stati scelti basandosi sulle materie naturali, cercando di avvicinarsi all'idea del raccolto o meglio, rispondendo alla domanda quale prodotto si può fare con ciò che offre la natura?.

Gli otto laboratori sono:

1. **Laboratorio del RISO** (L'attività consiste nel far preparare al CDA, prima dell'evento, del riso colorato; al laboratorio poi gli L/C dovranno incollare questo riso su dei fogli con un disegno, già preparato in precedenza)
2. **Laboratorio del PANE** (L'attività consiste nel fare del pane azzimo, utilizzando acqua, sale e farina; in questo laboratorio verrà utilizzata la cucina)
3. **Laboratorio del LEGNO TRANCIATO** (chiedere a SBT2)
4. **Laboratorio dei DOLCETTI FREDDI** (L'attività consiste nel preparare dei dolcetti senza utilizzare la cucina ad esempio i pavesini con il caffè e la nutella!)
5. **Laboratorio delle NOCI** (L'attività consiste nel fare delle piccole tartarughe con il guscio di una noce, dell'ovatta e delle biglie! Qui il CDA dovrà procurare prima dell'evento i gusci delle noci)
6. **Laboratorio del TIMBRI con le PATATE** (L'attività consiste nell'intagliare delle patate facendo il disegno che più piace e poi mettere il timbro sopra la tempera)
7. **Laboratorio dei QUADRI con FOGLIE SECCHIE** (l'attività consiste nel mettere su un foglio delle foglie secche poi incollare sopra questo foglio un altro foglio intagliato ed ottenere così alla fine un "disegno al naturale" colorato con le foglie!)
8. **Laboratorio della PASTA AL SALE.**

Il tempo stimato per la realizzazione di tali laboratori è di 1,30 ore se la S. Messa sarà effettuata la Domenica. Considerando una lavorazione di 20 minuti per laboratorio i fratellini e le sorelline avranno la possibilità di effettuarne 4. Ogni laboratorio è gestito da un vecchio lupo o coccinella anziana e dai fratellini e sorelline del suo CDA. Gli altri del Branco/Cerchio verranno divisi in piccoli gruppi dalle formiche e parteciperanno ai laboratori, magari anche a quelli del proprio branco/cerchio.

CERCHIO DI RACCOLTA DELLE OFFERTE

Al termine dei laboratori tutti verranno richiamati al cerchio per l'offerta dei prodotti alle cavallette.

Verranno offerti sia i prodotti finiti che le materie prime raccolte.

Mentre tutti mettono la loro offerta entra nel cerchio alla presenza di Atta e la regina, Flick che goffamente farà rovesciare l'altare delle materie prime dei laboratori...

Sgomento e indignazione della regina e delle formiche presenti (2) a tal punto che decidono di mandare via la formica pasticciona poiché non vi sarà tempo per radunare ancora l'offerta prima che arrivi Hubber con i suoi scagnozzi.

Flick decide di partire alla ricerca di qualcuno che li possa aiutare a lottare contro le cavallette.

Arriva Hubber mentre esce Flick e in collera offende e prende in giro il popolo delle formiche in quanto non avendo coraggio sono delle pappamolle e dice che se non sarà pronta una nuova offerta per il giorno seguente sarà la distruzione del formicaio intero.

Si chiude così il pomeriggio con l'attesa del ritorno di flick.

Ore 20.00 Cena tutti insieme come in un buon formicaio. Il lancio per il fuoco viene fatto lì; Flick arriva ed invita tutti i lupi a cercare l'esercito da arruolare.

Ogni branco sarà guidato dal proprio vecchio lupo e coccinella anziana al sottofuoco; lì incontreranno La Pulce che condurrà tutto il fuoco e presenterà di volta in volta le coppie di personaggi che si andranno ad esibire, proprio come in un circo.

Pulci: Luca Grazioli AP1 / Antonio Luzi AP2 / Silvia Paolini Fol 1 / Gilberto AP4

Le divisioni dei gruppi per sottofuochi sono ancora da fare.

Le coppie di animali che si esibiranno sono:

LO STECCO E IL BACO – Clown |Marianna AP2 e Fabrizio AP1|

Presentazione: prendono un bambino e lo utilizzano come valletta nella prova del lancio dei coltelli

Gioco:

Ban:

LA FARFALLA E MANTIDE – illusionisti |Giulia Fol1 e Marco Monelli AP|

Presentazione: gioco di magia, il fachiro fa uscire un serpente dal cesto
Ban: il fachiro Casimiro - Gioco:

LO SCARAFAGGIO E LA VEDOVA NERA – trapezisti | Andrea Spinetoli1 e Gianfelice AP1|
Presentazione: ruota, mimo, verticale, ponte
Ban: il ragno elvira, il ragno e la mosca - Gioco:

IL TARLO E IL PIDOCCHIO – comici |Matteo SBT1 e Patrizia Fol1|
Presentazione: entrano e devono indovinare la parola sulla propria fronte
Gioco: Ban:

Ogni capo provvederà al proprio abito, scech e giochi o ban.

La Pulce tra una rappresentazione e l'altra intrattiene con canti e ban, naturalmente non propone quelli sopra elencati. All'ultima coppia la Pulce delusa dello spettacolo insulta gli artisti; quest'ultimi stanchi ormai dello schiavismo si ribellano, la Pulce scompare dalla scena ed i lupi dovranno ingaggiarli. I vecchi lupi presenti dovranno comunque stimolare i propri lupi ad arruolare i saltimbanchi. Il rimando è al giorno dopo.
Ula Ula.

DOMENICA 17 aprile 2005

IL GRANDE GIOCO

Il Gi.Gi. dipenderà dalla S. Messa. Nel senso che se si farà in prima mattinata il gioco inizierà alle 10.30, altrimenti inizierà alle 9.30 e comunque si protrarrà per un paio di ore, comprensive di cerchio di apertura e chiusura della battaglia.

Al cerchio di apertura si presenterà Flick che invita tutti a prendere coraggio e ad unirsi per combattere le cavallette La regina e la principessa questa volta incoraggeranno la formica nel suo progetto di liberazione. Si formeranno dei Branchi/cerchio di formazione (BDF) accoppiando interamente due unità, così da formare 8 BDF che andranno a raggiungere ognuno un personaggio del circo che avevano incontrato nel fuoco. Questi personaggi daranno loro la possibilità di conquistare delle efficacissime armi anti cavallette attraverso una prova fisica; un percorso herbert, adatto agli LC, al termine del quale il BDF riceverà l'arma posseduta dal suo personaggio.

In realtà ogni personaggio consegna metà dell'arma necessaria come ad esempio **spugne** e **colori** a tempera, da unire per essere lanciati contro Hubber e compagne.

Oltre a questa accoppiata si sono pensate le seguenti:

Bolas formate da **cordino** e **palle di carta**.

Insetticida formato da **spruzzino** e **liquido insetticida**.

Manone di cartone schiaccia cavallette (essendo **due** la sinistra la darà uno e la destra un altro).

(le parole in grassetto rappresentano le 8 postazioni)

I BDF una volta effettuata la prova andranno alla ricerca del BDF che farà coppia con loro e si recheranno al campo di battaglia al posto a loro assegnato. Al centro di tale campo vi sarà Hubber con le cavallette e una volta che tutti saranno posizionati si darà inizio alla battaglia.

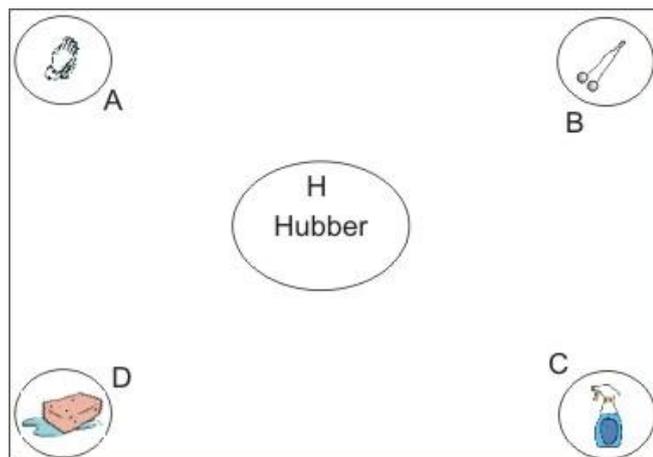
Si stima che tale fase di gioco, tra divisione in BDF, arrivo alle postazioni e prova, raduno con l'altro BDF di riferimento, durerà all'incirca 50 minuti.

Per restare nei tempi il percorso herbert deve avere una durata complessiva di 20 minuti.

BATTAGLIA FINALE

La battaglia finale vedrà contrapposti dunque 4 gruppi di formiche contro uno di cavallette al centro del prato.

Ogni attacco è regolato secondo le presenti e semplici regole.



Essendo ogni groppone formato da circa 80 bambini, esso potrà attaccare con venti alla volta, per un totale di 4 attacchi.

L'attacco è scandito dai fischi delle cavallette, ovvero quando le cavallette fischiano il gruppo che attacca deve ritirarsi poiché verrà attaccato.

Dunque facciamo l'esempio che inizia **A**.

A si divide in quattro sottogruppi e manda il primo composto da 20 bambini circa con le manone (ne saranno dunque 20) e sottobraccio attaccheranno le cavallette cercando di schiacciarle tra le manone. Nel momento in cui le cavallette iniziano a fischiare essi si ritirano.

Al termine della "fischiate" toccherà al primo sottogruppo di **B** passare all'attacco e così via fino a che tutti i bambini abbiano provato a schiacciare le cavallette.

Consideriamo che l'attacco di un sottogruppo duri 2 minuti; la fischiate che ne determina la fine 1 (tempo per ristabilire l'ordine); otteniamo che questa fase di gioco dura circa 50 minuti.

Durante l'attacco di un sottogruppo gli altri BDF preparano i loro armamenti.

Abbiamo considerato che per un attacco di 20 bambini a volta occorrono:

- 20 manone di cartone (corrono a coppie)
- 20 spruzzini (si corre singolarmente)
- 20 spugne (si corre singolarmente)
- 20 bolas (40 palle) (si lanciano singolarmente)

L'ultimo attacco determinerà la fine delle cavallette, Flick riunirà all'ultimo gruppo che attacca e andrà a colpire Hubber che agonizzante verrà portato via dalle altre.

La regina e Atta entrano nella scena, Flick e Atta si abbracceranno e la regina avrà modo di concludere con una morale sull'unione delle formiche e sulla libertà conquistata, ringraziando Flick per non essersi rassegnato e facendo i complimenti alle giovani formiche che hanno saputo unirsi per combattere il cattivo Hubber.