

LANCIO: Fol 1 e AP2

GIOCHI: GROT 3, SBT 1, SBT 2, SBT 3, ACQ 1

LOGISTICA, ACCOGLIENZA, LIBRICINO, S.MESSA E RICORDINO: GROT 1, SP1, GROT 2

FUOCO: AP 1

AMPLIFICAZIONE: Franco AP4

Sabato 17 aprile

ore 16.00 Accoglienza - costo dell'uscita 6 € (5 € di casa con riscaldamento + 1 € ricordino) - cena, colazione e pranzo al sacco – i libricini verranno dati ai capi prima dell'incontro in modo tale da poter essere fotocopiati ognuno per il suo branco.

ore 17.00 Lancio

L'intento è quello di voler far sentire gli L/C tanti piccoli Doroty. Loro sono abitanti del Kansas che poi si troveranno a vivere l'esperienza del tifone che li porterà ad Oz e che li introdurrà al gioco.

PRIMA DELL'INCONTRO:

1. **il 3.04 (primo sabato di aprile) il branco riceve una lettera dell'Assessorato all'urbanistica** (la scriverà la pattuglia lancio) **che richiede agli L/C dei progetti di case per il nuovo piano regolatore del Kansas. L'incontro tra i vari architetti avverrà a Cagnano il 17 e il 18 aprile.**
2. **Di sestiglia si costruirà così nei sabati precedenti l'incontro una casa con scatoloni di cartone** (max h: 1 m tridimensionale), **che sarà così il loro progetto da portare all'incontro.**

A CAGNANO:

1. **Gli L/C arrivano e si trovano di fronte il paesaggio tipico del Kansas: cactus, cow-boys con il lazo e mucche** (x la scenografia ci pensa la pattuglia lancio). **Lasciano all'entrata le loro case e li accoglierà il capo cantiere che li inviterà a sistemarsi nelle stanze in attesa dell'inizio della riunione.** (Ernesto Casabellasolida Giulia Fol 1)
2. **Gli L/C entrano e si sistemano nelle loro stanze** (la pattuglia logistica dovrebbe far entrare gli L/C attraverso un'entrata - la più scomoda logisticamente, secondo le nostre fonti dovrebbe esserci e per di più con un piccolo spazio davanti - che non verrà più utilizzata durante tutti i due giorni, questo per far sì che le case possano restare lì dove vengono poggiate e che anche la scenografia Kansas resti al suo posto. Questo perché alla fine dell'uscita, tornati nel Kansas, loro ritroveranno tutto come l'avevano lasciato, evitando così ai capi la fatica di dover montare e smontare tutto (ricordiamo la mancanza degli R/S, all'uscita).
3. **Durante la sistemazione si fa circolare la voce che secondo il bollettino meteo è in arrivo un tifone.** (questo sarà compito dei vari capi).
4. **Quando saranno tutti pronti una voce all'alto parlante, con in sottofondo il rumore di vento e tempesta, avvertirà gli L/C di evacuare in modo ordinato l'edificio.**
5. **Gli L/C scendono per branco, verso un'uscita diversa da quella da dove sono entrati** (la pattuglia logistica vedrà quale sarà la migliore da sfruttare poi per tutti e due i giorni. Inoltre chiediamo alla pattuglia logistica se può preparare dei cartelli che identifichino le zone destinate ai vari gruppi, in modo da non perdersi, data la grandezza del seminario!). **Troveranno appena prima dell'uscita un tunnel del vento da attraversare singolarmente che simulerà l'effetto tifone e tempesta con vento, suoni e luci e che li farà uscire direttamente all'esterno dell'edificio** (per il tunnel del vento niente paura ci pensiamo noi del lancio...).
6. **All'uscita gli L/C si troveranno in un mondo diverso da quello trovato all'arrivo.**

I 16 Branchi/Cerchi vengono uniti per avere 8 gruppi di gioco uniformi in quanto a numero. Ogni gruppo sarà contraddistinto da un colore.

Rosso – AP1 Elmo Palazzi (17 lupetti) e SBT1 (33 lupetti)

Giallo – SP1 (18 lupetti) e GROT3 (29 lupetti)

Incontro di Primavera – Cagnano 17 e 18 /04/2004

Verde – SBT2 (19 lupetti) e SBT3 (28 lupetti)
Arancione – AP1 Rocchia della pace (15 lupetti), GROT2 (23 lupetti) e
Azzurro – FOL1 Seonee (19 lupetti) e ACQ1 (26 lupetti)
Indaco – FOL1 Arcobaleno (19 lupetti) e GROT1 Antares (24 coccinelle)
Bianco - AP1 Branco della Rupe (24 lupetti) e AP2 (25 lupetti)
Blu - GROT1 Fiore Rosso (22 lupetti) e AP4 Br. Seonee (34 lupetti)

7. Ogni staff di Branco/Cerchio deve preparare dei cartoncini di riconoscimento per i propri lupetti, e darli ai propri L/C dopo essere usciti dal tunnel del vento.

Capi necessari il sabato:

5 uomini di latta (AP1 Elmo Palazzi, SP1, GROT1 Fiore rosso, ACQ1 e AP2);

5 uomini di paglia (2 capi SBT2, AP1 Rocchia della Pace, ACQ1 e SBT1);

5 leoni (GROT3, SBT3, GROT2, AP2, ACQ1)

- Doroty - Annachiara Grot1
- Strega buona del nord – Marina GROT 2
- Mago di Oz (solo voce) – Stefano Ciotti

Ogni staff di formazione dovrà fornire minimo 3 capi

- Materiale:
- I cartoncini 4 cm x 8 cm, del colore assegnato e muniti di spago per essere appesi al collo. (ogni branco prepara i suoi)
 - 30 cartoni - mattoni 20 cm X 40 cm del colore assegnato (ogni branco prepara i suoi). **Che dovranno essere consegnati alla pattuglia gioco, che il sabato mattina provvederà a segnare i percorsi.**
 - Domande (le prepara Paolo SBT1)
 - Cuore di cartone (da ricavare in un bristol rosso) e pennarelli (cancelleria di branco)
 - Sacco a sorpresa
 - Tenda del mago di Oz (**Grot1 - Stefano Ciotti**)

8. Gli L/C sono stati trasportati in un luogo sconosciuto da un tifone. Si fa un cerchio iniziale e si recita insieme una preghiera.

9. Vengono accolti da Dorothy (Annachiara – Grot 1 - la capo pensa al suo vestito), anch'essa smarritasi nello stesso modo, e dalla Strega del Nord (Marina - la capo pensa al suo vestito) che spiega loro che l'unico che può riportarli a casa è il grande Mago di Oz (Stefano Ciotti). La Strega indica quindi il percorso da seguire per arrivare ad Esmeralda, la città del mago di Oz (I diversi percorsi sono costituiti da "mattoni"- pezzi di cartone, del colore del gruppo).

Lungo il percorso si incontrano i personaggi: *Spaventapasseri, Uomo di latta, Leone* (interpretati dai tre capi messi a disposizione da ciascuna Staff di formazione, che si preoccuperanno anche dei rispettivi costumi).

Rosso, Giallo e Verde – iniziano con la prima prova = spaventapasseri poi la seconda e la terza
Arancione, Azzurro e Indaco – iniziano con la seconda prova = uomo di latta poi la terza e la prima
Bianco e Blu – iniziano con la terza prova = leone poi la prima e la seconda

PRIMA PROVA - LO SPAVENTAPASSERI (area verde di fronte al campo sportivo):

E' il personaggio alla ricerca del cervello. Ogni spaventapasseri dovrà dunque preparare delle domande (Paolo SBT1) dicendo che queste gli sono state poste ma che lui non è in grado di rispondere e chiede agli L/C se sono capaci (visto che passano di lì...). A prova conclusa chiede dove vanno, si informa sulla possibilità di ricevere un cervello dal Mago di Oz e decide di andare insieme a loro ad Esmeralda.

SECONDA PROVA - L'UOMO DI LATTA (area verde accanto alla colonia, dopo gli uliveti):

E' alla ricerca del cuore. Ogni uomo di latta consegna agli L/C un foglio a forma di cuore (ogni uomo di latta prepara il cuore di cartoncino con un foglio bristol 50 x70) e chiede che ciascuno di loro scriva sopra una parola, un sentimento, una frase etc...che gli possa spiegare cosa vuol dire avere un cuore (i fogli saranno poi consegnati all'offertorio). Dopo la prova stessa scena dello spaventapasseri.

TERZA PROVA - IL LEONE (area verde davanti la casa piccola):

E' alla ricerca del coraggio. Ogni leone avrà un sacco con dentro qualcosa che lui non ha fegato di toccare. Chiede dunque agli L/C di farlo (fate del vostro meglio per cercare qualcosa di orrendo al tatto.....). Dopo la prova come gli altri.

Ogni personaggio prepara il materiale per la propria prova

10. Tutti i gruppi arrivano finalmente ad Esmeralda (striscione con su scritto Welcome Esmeralda - PATTUGLIA LANCIÒ, appeso sulle piante all'ingresso principale). Dietro a un paravento (una tenda) c'è il mago di Oz che chiede perché sono andati da lui. Promette quindi che esaudirà i loro desideri se uccideranno la malvagia Strega dell'Ovest.

Ore 19.30 sistemazione in camera

Ore 20.00 cena

Ore 21.00 Fuoco – Conosciamo Esmeralda – 4 Fuochi di formazione

L'animazione verterà sul tema "Alla scoperta della Città di Esmeralda":

- 1) verranno realizzati gli edifici
- 2) ci sarà uno scambio culturale tra popoli diversi (1 ban x branco)
- 3) il personaggio principale della città (il mago) regalerà un dono a tutti
- 4) si farà festa per la buona riuscita della missione del giorno dopo (caccia alla strega cattiva)

Ci si dispone in quattro fuochi di formazione.

La durata del momento sarà di circa un'ora (evitando ore piccole di L/C, permettere ai capi di incontrarsi, non essere troppo stanchi il giorno dopo):

- 1) In ogni fuoco di formazione comparirà il Sindaco di Esmeralda con la giunta (Guglielmo AP1) che inviterà i presenti a rendere più bella ed accogliente la città realizzando alcune opere. I fuochi inizieranno sfalzati. L'AP1 si organizzerà con un sindaco e un assessore che gireranno mentre ci sarà 1 assessore fisso per ogni fuoco che porterà avanti l'animazione "ordinaria".

Su grandi sagome di carta bianca a forma di edifici (da alzare in verticale – tipo "quinte" di teatro – servendo anche da scenografia per il prosieguo dell'Incontro) gli L/C scriveranno il proprio nome più volte utilizzando un pennarello a punta molto larga del colore assegnato a quella parte di edificio (pattuglia fuoco). A colorazione avvenuta il foglio bianco si sarà riempito di macchie di colore che da lontano daranno il senso della colorazione dell'edificio stesso.

2) Ogni branco presenterà un ban teniamoci uno di riserva per evitare doppioni.

- 3) Il sindaco farà dono di due "smeraldi" per ogni L/C. GLI SMERALDI DOVRANNO ESSERE PROCURATI SINGOLARMENTE DA OGNI BRANCO NELLA MISURA DI DUE PIETRE PER OGNI LUPETTO. All'incontro di zona l'AP1 si organizzerà per dipingerli e trasformarli in smeraldi. Gli stessi saranno utili alla fine dell'Incontro perché sbattendole insieme si tornerà a casa (variazione rispetto alla versione originale con le scarpette).

- 4) Piccolo momento di festa gestito dal Sindaco. Discorso del mago sulla missione del giorno dopo.

Fuochi di formazione:

1. Rosso e Giallo – ingresso principale piano terra – assessori:
2. Arancione e Blu – corridoio 3 piano vicino la cappellina – assessori:
3. Verde e Azzurro – refettorio grande seminterrato – assessori:
4. Indaco e Bianco – salone secondo piano – assessori:

Ore 23.00 Ula Ula

Domenica 18/04/2004

Ore 7.30 sveglia! Lavaggio, colazione per branco e pulizia camerata.

Capi necessari la domenica:

- 8 scimmie alate per le prove (una per ogni staff di formazione, che si occupa anche del proprio vestito; deve avere appeso 2 cordini/spaghi per ogni bambino di branco di formazione, attaccato in vari punti: collo, vita, ginocchio);
- Doroty – Annachiara GROT1
- Strega buona del nord – Marina
- 1 leone - Tony SBT3
- 1 uomo di latta - Gianluca GROT 3
- 1 spaventapasseri - Federico SBT2
- strega cattiva dell'ovest – Angela SBT2
- Mago di Oz – Stefano Ciotti
- fabbro un capo che sta dentro la tenda

materiale: pezzi per ricomporre l'uomo di latta per 4 prove (ci pensa GTR3)

- pezzi per ricomporre l'uomo di paglia per 4 prove (1 cappello, 1 camicia, 1 pantalone, e 1 bastone più 24 pezzi di paglia ci pensa sempre la pattuglia gioco)- 8 prove (prepara la pattuglia gioco, che poi verranno gestite dai capi a disposizione)
- tunica della scimmia con 80 pezzi di spago attaccati (ogni scimmia prepara la sua)
- tenda per la fabbrica
- cartello che indica il torrente (pattuglia gioco)
- 2 fumogeni viola (pattuglia gioco)

Ore 8.45 inizio Grande Gioco

1. Gli L/C vengono informati dalla Strega del Nord che la Strega dell'Ovest ha fatto a pezzi e sparpagliato lo spaventapasseri e l'uomo di latta e ha rapito il leone e Dorothy. Per recuperare i pezzi dovranno superare delle prove.
2. Ci saranno quindi otto prove che gli L/C faranno seguendo l'ordine dato da una cartina consegnatagli dalla strega del nord (la cartina è preparata dalla pattuglia gioco) così tutti i gruppi finiscono insieme

Ogni prova è gestita da una scimmia alata (serva della Strega dell'Ovest) che sfida gli L/C a sconfiggerla illudendoli che se superano tutte le prove verrà sconfitta. Alla fine di ogni prova il gruppo riceve un pezzo di uomo di latta, o un pezzo di uomo di paglia (in 4 prove a tema gli L/C riceveranno una lattina, nelle altre 4 a tema riceveranno un po' di paglia) che deve portare a una "fabbrica" (una tenda, da cui esce solo una mano del fabbro per prendere i pezzi) nella quale vengono riassembleti i due personaggi.

Ogni prova deve durare massimo 10 minuti.

Spaventapasseri:

procediamo innanzitutto con il costruire uno Spaventapasseri...

1) GROT 3 - vestizione al buio: dato un manichino (anche solo due semplici bastoni legati in croce), si deve, da bendati, riuscire a vestirlo nella maniera più ordinata ed elegante possibile con degli indumenti messi a disposizione;

lo Spaventapasseri anela a conquistare un cervello...

2) GROT 1 Branco - kim memoria: si guarda una serie di oggetti per un lasso di tempo prestabilito e poi, una volta celati, le squadre dovranno cercare di ricostruirne un elenco il più possibile dettagliato;

3) Fol 1 A- prova di intelligenza: la squadra deve cercare, mediante un mimo o un disegno, di far indovinare ad uno dei suoi componenti la parola che egli reca scritta in fronte nel minimo tempo possibile;

si sa che lo Spaventapasseri teme il fuoco: cerchiamo di aiutarlo...

4) Fol 1 S- staffetta con l'acqua: si deve portare più acqua possibile da un recipiente ad un altro con il solo ausilio di una cannuccia;

Uomo di Latta:

l'Uomo di Latta aspira ad ottenere un cuore: alleniamo la nostra generosità...

1) SBT 1 o AP1 Elmo Palazzi - staffetta altruista: l'intera squadra deve spostarsi da un punto di partenza ad uno di arrivo con una staffetta tipo "cavallo-cavaliere" in cui il "cavaliere", una volta portato a destinazione dal "cavallo", deve tornare indietro e farsi a sua volta portatore del "cavaliere" successivo;

l'Uomo di Latta rischia di restare immobilizzato dall'umidità...

2) AP 1 Branco della Rupe - prova di resistenza: si deve mantenere in completa immobilità la posizione dell'Uomo di Latta Incriccato mostrata dall'animatore per il maggior tempo possibile, fino a che, eliminati i concorrenti al minimo movimento, resta solo una squadra ancora in gioco;

non è facile per un Uomo di Latta compiere azioni che sembrano a noi così semplici...

3) AP 1 Roccia della Pace - staffetta con i cucchiari: ogni concorrente deve passare al successivo una pallina da ping-pong facendo uso esclusivo di un cucchiaino tenuto tra le labbra; se la pallina cade o viene toccata con le mani, dovrà riprendere il suo percorso da capo; vince la squadra che chiude il cerchio nel più breve tempo possibile.

4) SBT 2 -

Ogni gruppo provvede al materiale per la rispettiva prova e vestito scimmia alata.

3. All'ultima prova la Scimmia Alata (ognuno pensa al suo costume) spiega agli L/C che li ha ingannati e che non basta quindi superare le prove per sconfiggerle, ma devono fare una gara di scalpo (ogni gruppo di formazione combatterà contro la scimmia incontrata nell'ultima postazione). La scimmia avrà una tunica a cui saranno attaccati con la cucitrice 100 pezzi di spago dal gruppo di formazione partono all'attacco contro la scimmia un gruppetto di 5/6 L/C per volta. Ogni L/C deve staccare solo una striscia, il controllore del gioco sarà il capo che accompagna gli L/C nei giochi, pena l'espulsione dalla gara finale. Una volta che un L/C stacca una striscia la va ad attaccare alle altre trovate in modo da costruire una lunga corda per legare la scimmia alla fine del gioco. Dopo aver staccato una striscia l'L/C

non torna a combattere ma aspetta che i suoi compagni abbiano finito a questo punto parte un' altra squadra. Quando anche l'ultima squadra ha combattuto contro la scimmia riparte la prima, in modo che Le squadre giochino 2 volte (questa cosa è flessibile in base al numero di spaghi rimasti alla scimmia alata)..

4. Quando le scimmie sono tutte sconfitte, si iniziano a sentire le urla della strega cattiva dell'ovest, che avendo visto il suo esercito così sconfitto, scappa e cade incidentalmente in un torrente. Si vede così un fumogeno che dà l'effetto della strega che si dissolve e si sentono le sue urla da lontano. Si forma un grande cerchio.
5. Doroty e il Leone vengono liberati e dalla fabbrica escono l'uomo di latta e lo spaventapasseri. Doroty spiega agli L/C che durante la sua prigionia aveva sentito che l'unico modo per uccidere la strega cattiva era usare l'acqua.
6. Tutti insieme vanno poi dal mago di Oz, che si mostra e spiega agli L/C che il modo per tornare a casa ce l'avevano dall'inizio, bastava sbattere i tacchi delle scarpe (il sindaco di Esmeralda gl'ha dato i sassi). Spiega inoltre che anche il leone, l'uomo di latta e lo Spaventapasseri avevano le loro virtù dall'inizio ma non lo sapevano.
7. Tutti così dopo i saluti tornano in Kansas

Ore 11.00/11.30 fine gioco anche se non si sono fatte tutte e 8 le prove

Ore 12.30 S. Messa con Don Dino Pirri

Ore 13.00 pranzo per branchi di formazione

Ore 15.30 chiusura. **Sistemati i bambini provvederemo tutti insieme alla pulizia dei locali in modo tale da permettere a tutti di ripartire alle ore 16.00.**

NB: Ogni gruppo dovrà provvedere a portare per la pulizia: 2 scope, 1 paletta, 2 buste dell'immondizia, 1 scopettone 2 stracci, un detergente per il bagno, una spugnetta e un paio di guanti. Non è uno scherzo! Lasciamo il posto migliore di come l'abbiamo trovato. B.P.

Buona Caccia Buon Volo

Pattugli L/C

pro_memoria

cose da realizzare con il branco/cerchio:

una casa per sestiglia, bidimensionale che non superi 1 metro di altezza;

un canto, un ban o qualcosa di caratteristico del proprio branco cerchio;

cose da realizzare di staff:

cartoncini per il proprio branco di 4 x 8 cm del colore del branco di formazione;

30 mattoni 20 x 40 cm (bidimensionale) del colore del branco di formazione;

2 pietre di fiume per ogni lupetto/coccinella, da dare all' AP1 che provvederà a dipingerle e farli diventare dei veri smeraldi

cose da realizzare di staff di formazione:

vestiti: 1 spaventapasseri, 1 uomo di latta, 1 leone, 1 scimmia alata con attaccati 80 pz di spago

materiale: 1 bristol per la prova dell'uomo di latta, 1 sacco a sorpresa per la prova del leone

Incontro di Primavera – Cagnano 17 e 18 /04/2004

Allegato: lettera lancio da modificare l'intestazione per il proprio branco/cerchio

Alla spett.le attenzione del
BRANCO/CERCHIO...
(aggiungete il vostro nome)

Oggetto: **NUOVO PIANO DELLA CITTA'**

Egredi Architetti,

mi presento: sono il Dottore Ernesto Casabellasolida, ingegnere e assessore all'urbanistica del Kansas. Vi scrivo per richiedere la vostra collaborazione.

Il Kansas è un ridente paese attraversato dal fiume Trotino ed pieno di case colorate con giardini e tanti alberi, ed è anche in pieno sviluppo, con tanta gente che ha deciso di stabilizzarsi in città. Perciò abbiamo bisogno di creare nuovi quartieri, belli ed accoglienti.

E qui entrate in gioco voi. Io e il mio consiglio comunale abbiamo pensato di chiederVi di creare un progetto: ogni sestiglia (...conosciamo il vostro linguaggio tecnico!) dovrà costruire un modello tridimensionale di 1,5 m di altezza massima, in cartone che dovrà avere le seguenti caratteristiche: antisismica, anti-alluvione, antitifone, insomma anti tutto!

Vi aspettiamo, con i vostri progetti, al Convegno di Architetti che ci sarà il 17 e il 18 aprile proprio qui nel Kansas.

Io e i miei colleghi confidano nel vostro talento, nella vostra esperienza e soprattutto nella vostra fantasia...

A presto...

Ernesto Casabellasolida