

USCITA DELLE PROMESSE 2008 – CAGNANO

SABATO 29 MARZO

15:00 – ritrovo in tana

15:30 – partenza

16:00 – arrivo a Paggese: un V.L va alla Colonia per scaricare gli zaini (KAA)

Uno parla con i cuccioli (CHIL)

I lupetti cominciano a preparare le scenette (RASKHA E BIGIO)

Si comincia a verificare le prede un lupetto alla volta (*) (BAGHEERA)

16:30 – Messa a Paggese

17:45 – inizio attività: Lancio di Ercole + Gioco per la ricerca della Sibilla (CHIL)

18:45 – consiglio della Rupe

19:45 – Preparazione scenette per il fuoco – BAG verifica altre prede

20:15 – Cena

20:45 – Partenza per Paggese

21:00 – Promesse

21:30 – Fine Promesse, si torna alla colonia

21:45 – Fuoco

23:00 – Ula Ula

DOMENICA 30 MARZO (ricordarsi che cambia l'ora)

8:00 – Sveglia, lavarsi e vestirsi

8:30 – Colazione

9:00 – inizio attività: Ercole e le sue 12 fatiche

1. Le stalle di Augia (9:45) = pulizia delle camerate. RASKHA prepara il cartello da appendere alla porta con scritto "Stalle di Augia". Gioco di Branco (ma volendo anche di sestiglia)

2. Leone di Nemeo (10:15) = lo prepara BAGHEERA

3. Cinghiale di Erimanto

4. Cerva di Cerinea

5. Toro di Creta

6. Cavalli di Diomede (11:15)

7. Buoi di Gerione

8. Uccelli del lago Stinfalo

9. "Serpente" di Lerna

} = NOE'. Lo prepara KAA. Gioco di Branco

10. Pomi d'oro delle Esperidi (11:45) = si divide il branco in 3 gruppi. Gioco della pignatta. Bisogna far cadere con un palo di scopa i pomi d'oro che sono sui rami degli alberi. Lo prepara RASKHA. Gioco per gruppi.

11. Cintura di Ippolita (12:15) = Ippolita sfida i lupi a risolvere i suoi enigmi. Se i lupi azzeccano le risposte conquistano la cintura. Preparare un foglio con gli enigmi per sestiglia. Lo prepara AKELA. Gioco per sestiglie. Serve la cintura.

12. Cerbero il cane a 3 teste (12:30) = si dividono i lupi in 3 gruppi. Cerbero può essere sconfitto se viene rimbambito da 3 diversi canti o ban (o quello che è) fatti in contemporanea. Gioco per gruppi. Serve il costume.

12:30 – si va da Euristeo (BIGIO?) per riconquistare il regno

13:00 – pranzo

14:00 – tutti a casa

Alla fine di ogni prova vengono messi dei timbri (uno per ogni prova) su di una pergamena che Euristeo ha dato a Ercole. KAA prepara la pergamena.

LUPI CHE DEVONO VERIFICARE LE PREDE: per BAG

MATTEO ACCORSI: preparare da solo lo zaino, metter in ordine gli abiti quando va a dormire all'uscita, ordine in generale

GIORDANO ANGELINI: passare più tempo e giocare di più con il fratellino
Deve fare più attenzione alle regole dei giochi e spiegarli in caso di richiesta di un V.L

MATTIA MARCHETTI: fare da solo lo zaino di scuola e lo zaino all'uscita delle promesse
Non prendere più note a scuola

ALESSANDRO STAFFOLANI: creare un diario delle riunioni da portare all'uscita delle promesse

VERONICA DI PIETROPAOLO: cercare di non comandare e aiutare i piccoli a capire il perché delle cose
Parlare di meno a scuola
Trattare meglio la madre (vale x 2 prede)

CRISTIAN DI SILVESTRE: fare i compiti prima di vedere la TV
Non perdere le cose e fare bene lo zaino ricordandosi dove ha messo le cose

DANIELE ANTONIELLI: mettere in ordine le scarpe e aiutare a casa

MATTEO ORAZI: ??????

Ritelefonare martedì a tutti i lupi per avvertirli dei cambiamenti:

IL PRANZO E' AL SACCO E NON PIU' CON I GENITORI

DOMENICA I GENITORI DEVONO VENIRE A RIPRENDERCI ALLE 14:00

I GENITORI DEI CUCCIOLI CHE FANNO LA PROMESSA SONO INVITATI A PARTECIPARE ALLE 21:00

PUNTUALISSIMI NELLA CHIESA DI PAGGESE E DONO INVITATI A PORTARE UN DOLCETTO.

APPENA CAGATI I GIOCHI OGNUNO MANDA UNA MAIL CON IL GIOCO, IL MATERIALE CHE DEVE PREPARAREE I COSTUMI NECESSARI

GIOVEDI' 27 MARZO CI SI VEDE PRIMA DI COCA PER PRENDERE TUTTO IL MATERIALE CHE SERVE PER L'USCITA.