

LANCIO VDB '09

“PER ASPERA AD ASTRA”

I lupi circa una decina di gg prima della partenza per le VDB riceveranno a casa una lettera (sato') scritta su carta rosso sangue e con inchiostro nero in cui c'è la foto di Virgilio sequestrato dai Demoni, in quanto ritenuto spia (era già stato all'Inferno secoli fa) e sobillatore (vuole redimere i peccatori). Per liberarlo occorre un animo puro e leale e loro si fanno forti di questo in quanto non esiste più gente pura al giorno d'oggi. Inoltre nessuno oltre a Virgilio sa che per entrare all'inferno occorre avere con se una monetina di metallo rosso come la brace. Ti pare che qualcuno si presenterà a liberare questo povero diavolo?????!!!!!! La lettera è scritta un po' come una comunicazione interna tra demoni, in cui si sottolinea che nessuno tornerà indisturbato agli Inferi senza subire atroci sofferenze e che cmq dovranno vedersi DOMENICA 02 AGOSTO per organizzare un PANDEMONIO in cui si dovrà decidere il da farsi di Virgilio.

DOMENICA 02 AGOSTO

AGLI INFERI (MANFRO)

PRESENZE: Giulia, Barbara, Manfro, Emanuela, Luca Mela, Tonino, Sonia, Maurizio S., Pacetta

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
14.00	RITROVO IN TANA E PARTENZA PER CASA DEL SOLE		Akela, Maurizio e Luca si vedono il pomeriggio del sabato per andare a caricare il furgone. Tutti gli altri salgono coi genitori.
15.30	ARRIVO – SISTEMAZIONE		
16.00	ATTIVITA' 1 (MANFRO) ARRIVO ALL'INFERNO	PALI E PIATTAFORME PER LE ZATTERE, 20 ROTELLE (4 X ZATTERA), AVVITATORE A BATTERIA, CARTA CRESPIA BIANCA AZZURRA E BLU MASCHERA DI ARGILLA X FACCIA CARONTE E GIUDICI MORTI MATERIALE X KIM VISTA (da reperire sul posto senza problemi) PORTA DELL'INFERNO VESTITI PER I PERSONAGGI	CARONTE (Manfro) ½ GIUDICI DELLA MORTE VIRGILIO (barbara)
18.30	CONSIGLIO DELLA RUPE REGOLE DEL CAMPO	CARTELLONI ORARI E SERVIZI	
19.00	SCENETTE		
20.00	CATECHESI	VESTITO OCCHIALI	ANGELO (akela)
20.30	CENA		
21.30	FUOCO + LANCIO SCENETTE + PANDEMONIO (AKELA) + LIBERAZIONE VIRGILIO (MANFRO)	Torce a olio NENIA SCACCIA DEMONI	VIRGILIO
23.30	ULA ULA		

SERVIZI:

1. PIATTI (INSAPONANO I PIATTI, LI SCIAQUANO, ASCIUGANO) REFETTORIO (APPARECCHIANO, SPARECCHIANO, PULISCONO IL REFETTORIO)
2. FUOCO – LEGNA – PULIZIA CAMPO
3. CAMERATE
4. BAGNI

Attività 1:

ARRIVO ALL' INFERNO

I lupi arrivano al campo, si sistemano, inizio campo ecc....

Fuori dalla casa trovano un fiume, lo Stige (si realizzerà sulla strada brecciata principale di fronte alla casa probabilmente nel pezzo che costeggia la casetta, abbellita da strisce di carta crespina azzurra, bianca e blu per fare effettuo "fluviale")

In un' ansa del fiume si scorge un vecchio con la faccia dipinta di bianco e gli occhi scavati in due profonde occhiaie nere, è Caronte, il traghettatore delle anime che è molto triste.

E' triste perché fa un lavoro non proprio entusiasmante, le prospettive di carriera non sono buone, il caldo e l'umidità che fuoriescono dalla porta alle sue spalle, non favoriscono di certo il buonumore.

Alle sue spalle si scorge una sorta di porta che evidentemente è la porta dell'inferno (pensavo di fare una cosa con la carta da pacchi tipo quella che facciamo alla fine dei matrimoni con disegnatte delle fiamme, e i lupi una volta passati dall'altra parte del fiume, dovranno rompere e si trovano nell'inferno).

Caronte è più triste del solito perché qualche simpaticone gli ha affondato le zattere che di solito utilizza per traghettare le anime da una sponda all'altra dello Stige.

I lupi, dovendo entrare all'inferno per fare l'hell tour con Virgilio, decidono di dargli una mano.

Caronte spiega che lui non sa nuotare e quindi non può passare dall'altra parte del fiume dove molto casualmente ci sono i tronchi e le corde per fare le zattere.

Le zattere verranno così costruite dai lupetti in sestiglia con dei pali (già tagliati) e legature quadre con una mini piattaforma per ospitare un solo lupetto alla volta.

Queste zattere saranno poi dotate di rotelle per potere essere fatte scivolare sul fiume a mo di gondole ovvero con un palo che le faccia muovere per "effetto leva".

Le zattere hanno una corda per essere ritirate dall'altra sponda una volta che ogni lupetto sia arrivato da Caronte.

Quando tutte le zattere sono pronte (credo almeno un'oretta ci vuole considerato che è anche l'occasione per fargli fare le loro prime legature quadre quindi è anche un'attività di trapasso delle nozioni da fare con relativa calma in quanto appunto devono farle loro le legature) i lupetti iniziano questa sorta di staffetta per arrivare da Caronte.

Solo quando sono tutti dall'altra parte, si passa la porta dell'inferno dove dall'altra parte troveranno quel pirla di Virgilio che inizierà il lancio vero e proprio. LA MONETA CHE PORTANO DA CASA VERRA' USATA PER PAGARE CARONTE.

[Se vediamo che c'è tempo c'è la variante "Orfeo ed Euridice" ovvero, appena entrati all'inferno per poter proseguire nel cammino dovranno affrontare un piccolo percorso ad ostacoli mischiato ad un Kim vista.

Orfeo per poter recuperare la sua amata Euridice, ha il permesso di riprendersela purchè non si volti indietro per tutto il percorso, allo stesso modo i lupetti dovranno guardare gli oggetti, memorizzarli e fare il percorso durante il quale i tre giudici dei morti faranno loro domande sugli stessi.

I lupi devono rispondere correttamente senza girarsi per guardare gli oggetti.]

Gioco per liberare Virgilio

Mentre in cima alla collina i demoni stanno facendo il loro pandemonio

DURA E' LA VIA

MA GRAND' E' LA META

TI ADORIAMO SATAN

TI ADORIAMO SATAN

LUNGA E' LA VIA

SEGUIAMO IL PROFETA

TI ADORIAMO SATAN

TI ADORIAMO SATAN

SENZA PAURA

SENZA ARMATURA

DA QUESTA VETTA

GRIDIAMO VENDETTA

DEMONI SIAMO

TERRORE FACCIAMO

CHI CI FA GUERRA

VA SOTTOTERRA

DURA E' LA VIA.....

, fra i fumogeni e le torce si intravede Virgilio legato come un culatello di Zibello D.O.P..

Uno dei VVLL (anche me medesimo) dice: "o ma io sta nenìa già l'ho sentita, è una filastrocca che fa andare in trance i demoni e gli umani, per fortuna noi siamo abbastanza lontani da non riuscire a percepire gli ultrasuoni emessi dai demoni altrimenti staremmo già a fa compagnia a Virgilio". E ancora

continua..."Questa storia me l'ha raccontata una volta un boscaiolo durante un campo scout, c'era una contro filastrocca da cantare ma io non me la ricordo bene porca Giulia, comunque qualche parola me la ricordo faceva più o meno così: **luce e aria, stelle e brina, il pandemonio va in rovina** Ovviamente non vengono dette le parole nel giusto ordine, si faranno dei fogli A4 che casualmente sono lì a portata di mano con un bel pennarello e si scrivono le parole : **LUCE, ARIA, STELLE, BRINA, PANDEMONIO, ROVINA.**

Sarà mia premura non dirle in ordine se no con la rima trovano già tutto il senso. Trovata la frase giusta i demoni iniziano visibilmente a scalzattare finchè, indeboliti e rincoglioniti, stramazzano al suolo. Ora i lupi hanno gioco facile, si possono avvicinare e liberano senza problemi il ritardato di Virgilio.

LUNEDI' 03 AGOSTO

IRA - GOLA

SIMBOLO DEI PECCATI:

REGOLE, CARTELLONE

(Barbara)

PRESENZE: Giulia, Barbara, Luca Mela, Tonino, Sonia, Maurizio S., Pacetta

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
7.00	SVEGLIA		
7.10	GINNASTICA	MAGLIA ROSA (MANFRO) RADIO (MANFRO)	
7.20	LAVAGGIO		
8.00	COLAZIONE		
9.00	CATECHESI	SCATOLE DI SCARPE SPIGHE	ANGELO
9.30	ATTIVITA' 1 GOLA	ALLORO (MARCO E BARBARA) FILO DI FERRO DURO FILO DI FERRO MORBIDO PANNA MONTATA CHICCHI DI CAFFE' PIATTI TAZZINE, MARMELLATA CUCCHIAI GRISSINI (250) CIBI VARI CRONOMETRO 5 FOGLI 5 PENNE 5 PIATTI DI CARTA FOGLIE ALLORO (Marco, Barbara) CANNUCCE	CIACCO CERBERO (3pp) VIRGILIO
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO – PREPARAZIONE SPECIALITA'		
15.00	PRESENTAZIONE SPECIALITA' + ISPEZIONE		
16.00	ATTIVITA' 2 IRA	CARTELLONE MEMORY	FILIPPO ARGENTI VIRGILIO
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO	ROVERINO PALI FISCHIETTO TUNICHETTE	
19.00	SCENETTE DI SESTIGLIA		
20.00	CENA		
21.30	FUOCO		
23.30	ULA ULA		

CATECHESI:

FORTEZZA (OCCHIALI)

Il giorno era cominciato male e stava finendo peggio. Come al solito, l'autobus era molto affollato. Mentre venivo sballottata in tutte le direzioni, la tristezza cresceva. Poi sentii una voce profonda provenire dalla parte anteriore dell'autobus: "Bella giornata, non è vero?".

A causa della folla non riuscivo a vedere l'uomo, ma lo sentivo descrivere il paesaggio primaverile, richiamando l'attenzione sulle cose che si avvicinavano: la chiesa, il parco, il cimitero, la caserma dei pompieri. Di lì a poco tutti i passeggeri guardavano fuori dal finestrino. L'entusiasmo era così contagioso che mi misi a sorridere per la prima volta nella giornata.

Arrivammo alla mia fermata. Dirigendomi con difficoltà verso la porta, diedi un'occhiata alla nostra guida: una figura grassottella con la barba nera, gli occhiali da sole, con in mano un bastone bianco.

Era cieco!

Scesi dall'autobus e, all'improvviso, tutta la mia tensione era svanita. Dio nella sua saggezza aveva mandato un cieco che mi aiutasse a vedere: a vedere che, sebbene a volte le cose vadano male, quando tutto sembra scuro e triste, il mondo continua ad essere bello. Canticchiando un motivetto salii le scale del mio appartamento. Non vedevo l'ora di salutare mio marito con le parole: "Bella giornata, non è vero?".

DISCORSO DELL'ANGELO: Prima di tutto, la virtù della fortezza assicura da parte di Dio la fermezza e la costanza nella ricerca del bene. Per ogni cristiano il bene, il vero e supremo bene è il Signore Gesù nostro unico Salvatore. Sovente noi ci troviamo di fronte a terribili dubbi, tentennamenti, proposte allettivevoli che vorrebbero farci deviare dal nostro Signore fino al punto di rinnegarlo, cambiando credo e religione.

Qui parliamo della fortezza che non è la supremazia dei muscoli, del denaro, della tirannia, ma di una fortezza spirituale che ci viene dall'alto,

Non le tribolazioni né i pericoli, non la fame né la nudità e neppure la spada. Nulla, dunque. Perché la forza dell'amore di Dio ci ha conquistati e ci ha resi come una fortezza invincibile; perché nessuna creatura ci potrà separare dall'amore di Cristo Gesù. Certo, quando uno non prega, non legge a dovere la Bibbia, non frequenta la Santa Messa domenicale e i sacramenti, quando uno ascolta più volentieri i nemici della Chiesa e di Gesù Cristo, costui rischia sempre di rinnegare il vero Dio e di mettersi tra coloro che rifiutano lo Spirito Santo. Non è fortezza cristiana il prendere decisioni ardue e non sapersi tirare indietro di fronte ai pericoli, per esempio correre troppo forte in auto o in moto, fare escursioni in montagna senza considerarne le insidie, o usare il denaro senza pensare al futuro.

Non è fortezza cristiana usare il proprio carattere forte per dominare sugli altri, per esempio dettar legge in famiglia o nei raduni, voler vincere sempre nelle discussioni, persistere nei propri atteggiamenti poco civili.

Non è fortezza cristiana il non saper perdonare mai, tentando anche la via della ritorsione e della vendetta, perché ci sentiamo superiori agli altri.

Invece è virtù cristiana la fortezza, dono dello Spirito Santo, quando uno sa valutare i pericoli, segue le regole stradali e prende consiglio, per rispettare la propria e altrui vita e per ben amministrare le risorse della propria famiglia.

È pure fortezza cristiana modellare il proprio carattere, scegliendo con sincerità la via del confronto e del dialogo, in tutte le discussioni, considerando gli altri persone umane e figli di Dio.

È ancora fortezza altamente cristiana il perdonare sempre in tutte le situazioni. Possiamo chiedere che la giustizia umana faccia il suo corso, ma l'odio nel cuore del cristiano non deve regnare.

Insomma, la virtù della fortezza non la si dimostra con la temerarietà, che mette tutto a rischio, e neppure con la presunzione di essere già perfetti. E inoltre, la vera fortezza non è ambiziosa oltre misura, né vanagloriosa rivestendosi di meriti e di virtù che non ha.

"Incominciò poi a parlare loro in parabole:

Un uomo piantò una vigna, la cinse di siepe, scavò un frantoio e vi edificò una torre; quindi l'affittò a vignaioli e partì.

A suo tempo mandò dai vignaioli un servo a ritirare i frutti della vigna.

Ma quelli lo presero, lo percossero e lo rimandarono a mani vuote.

Di nuovo egli mandò loro un altro servo.

Anche quello lo percossero al capo e lo insultarono.

Ne mandò pure un altro, ma essi lo uccisero.

Gli restava ancora il suo figlio diletto; lo mandò loro per ultimo, dicendo:

Avranno rispetto di mio figlio.

Ma quei vignaioli si dissero l'un l'altro:

Questi è l'erede; venite uccidiamolo, e l'eredità sarà nostra.

Lo presero, l'uccisero e lo gettarono fuori dalla vigna.

Che farà dunque il padrone della vigna? Verrà e sterminerà quei vignaioli e darà la vigna ad altri.

Non avete letto nella Scrittura: La pietra che scartarono i costruttori è divenuta pietra angolare; ciò è avvenuto per opera del Signore ed è mirabile agli occhi nostri?

E cercavano di arrestarlo, ma temevano la folla. Infatti avevano ben compreso che aveva detto quella parabola per loro. E, lasciatelo, se ne andarono"

GIOCO DELLA TORRE A CUI TOGLIERE I PEZZI, CHE CADE PER UNA SOLA PIETRA CHE VISTA DA SOLA SEMBRA INUTILE MA CHE REGGE UN'INTERA COSTRUZIONE

ATTIVITA' 1

Conquista foglie di alloro

Virgilio, dopo essere stato liberato la sera prima vuole presentarsi degnamente ai lupi e mostrare loro ciò che meglio lo contraddistingue. Sceglierà 5 frasi (una per sestiglia) che sintetizzano i momenti salienti della sua vita, ciascuna frase verrà scritta su un cartello che verrà successivamente ritagliato in tante parti che verranno sparse su un terreno di gioco; ogni cartello, e quindi ogni sestiglia, avrà un colore diverso da cercare sul terreno. I lupi però potranno giungere al campo dove sono sparse le frasi, in coppie: uno salterà su un foglio disposto da un altro lupo che gli farà da assistente. Giungerà al campo solo mettendo i piedi sopra il foglio; non potrà stare sul foglio con entrambi i piedi e se questo accade deve tornare alla linea di partenza e ricominciare di nuovo. Chi arriva nel campo cerca il foglietto del proprio colore torna indietro e alla fine la sestiglia ricomporrà la frase. Queste attaccate ad un cartellone mostreranno la vita di Virgilio. Poi si costruiscono le corone.

Gola

In mattinata incontrano Cerbero che gli mostra un continuamente affamato e obeso Ciaccio che continua a mangiare e cercare cibo di qualsiasi genere. Cerbero racconta brevemente la storia di Ciaccio, le sue scorribande alimentari fatte in vita e mostra ai lupi come l'ingordigia lo abbia ridotto, stato che mantiene purtroppo anche da morto. Cerbero vuole sincerarsi che i lupi non corrano il pericolo di trasformarsi in ulteriori Ciaccio e allora chiede ai lupi cosa mangiano, quali siano i loro alimenti preferiti... Farà loro un

piccolo test dal quale verrà fuori che i loro alimenti quotidiani sono solo una serie di schifezze. Siccome Cerbero, mostrando lo stato in cui si è ridotto Ciacco, non vuole e non può permettere che i lupi seguano la sua sorte, vuole dargli delle regole di sana alimentazione mettendoli alla prova: 10 regole da vincere in 5 giochi.

- 1) I lupi avranno 30 secondi a testa x affondare il loro visino in un piatto ricolmo di panna e cercare 1 chicco di caffè.
- 2) I lupi saranno bendati e giocheranno in coppia; ad uno viene consegnata una tazzina piena di marmellata o acqua o qualsiasi altra cosa e l'altro deve imboccarlo in un tempo prestabilito; si vince la regola se vincono almeno la metà delle coppie.
- 3) Ad ogni lupo si consegnano 10 grissini che dovranno essere mangiati uno alla volta entro il tempo massimo di 1 minuto.
- 4) Gioca una sestiglia per volta. In ogni sestiglia si scelgono 2 assaggiatori, 2 cuochi e 2 che scrivono. Cerbero disporrà in un piatto 10 ingredienti diversi x fare panini e tramezzini. Ovviamente i lupi non possono sapere di quali ingredienti si tratti. Gli assaggiatori devono essere bendati fin dall'inizio del gioco. Al via i cuochi preparano in 30 secondi il panino più strano possibile usando 6 dei 10 ingredienti a disposizione. Nel frattempo chi deve scrivere annota gli ingredienti usati. Gli assaggiatori a questo punto hanno 30 secondi x indovinare gli ingredienti usati che vengono poi scritti. Vince chi ne indovina di più.
- 5) Gioca una sestiglia x volta. Su un tavolo si mettono un piatto e una cannuccia per ogni lato del tavolo e al centro del tavolo alcuni chicchi di riso. Ogni sestigliere si mette di fronte a un piatto e nel giro di 2 minuti deve prelevare, aspirando con la cannuccia, un chicco di riso x volta, fare un giro completo del tavolo trattenendo il chicco con l'aspirazione e finito il giro depositare il chicco nel piatto. Vince chi ne trasporta di più.

Le 10 regole sono: mangia in modo vario, fai colazione ogni giorno, mangia più frutta e più verdura, mangia più pane, pasta, patate, rendi più forti le tue ossa, mangia regolarmente, f dai spuntini intelligenti, bevi tanto, fai movimento, prenditi cura dei tuoi denti. Queste saranno scritte e consegnate a ciascun lupo come antidoto.

Attività' 2:

Ira

Nel girone degli iracondi i lupi incontreranno Filippo Argenti, l'uomo che aveva schiaffeggiato Dante, gli aveva usurpato i beni, andava a cavallo con i piedi aperti in modo da colpire i passanti, oltremodo irascibile e particolare: i lupi incontrano tal soggetto che racconta la sua storia. Si arrabbiava e non riusciva a controllarsi. E loro si arrabbiano mai? Un lupo sta fuori dal cerchio ne assume la parte del cattivo, i lupi dentro scelgono un altro lupetto "debole", quando il cattivo rientra tutti si muovono in modo da proteggere il debole ma senza rivelarlo al cattivo. Questo deve cercare di individuare e toccare il debole. Se tocca il lupo sbagliato non succede niente ma se indovina il debole esce e diventa cattivo. Si potrebbe dare il ruolo di protettore del debole a chi non riesce ad assumersi responsabilità.

Ma i lupi sono mai vittime dell'ira chiede Filippo. Ad esempio quando fanno i capricci e i dispetti è il momento in cui esprimono tutta la loro rabbia. Allora x evitare che anche loro facciano la sua finaccia li fa riflettere sui diritti propri e altrui necessari x potere vivere bene assieme attraverso un gioco del memory. Vengono preparate 20 carte da duplicare. Le carte sono disposte a rovescio a terra e le sestiglie sono disposte attorno ad esse. Ciascuna sestiglia ha la possibilità di voltare 2 carte x volta. Se è la 1° volta che la carta viene girata il lupetto dice ad alta voce il diritto e racconta di un episodio in cui ha negato o gli è stato negato tale diritto. Se la sestiglia trova l'altra carta, bene la trattiene altrimenti si va avanti. Il gioco finisce quando non ci sono più carte. Alla fine si costruisce un cartellone in cui vengono attaccate tutte le carte del memory da ricordare e usare per tutto il campo.

MARTEDI' 04 AGOSTO

SUPERBIA- INVIDIA

SIMBOLO DEI PECCATI:

PIUMA COLORATA/ BASTONE APPUNTITO

(SATO')

PRESENZE: Giulia, Barbara, Luca Mela, Tonino, Sonia, Pacetta, Manfro e Emanuela (da cena in poi),

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
7.00	SVEGLIA		
7.10	GINNASTICA		
7.20	LAVAGGIO		
8.00	COLAZIONE		
9.00	CATECHESI	PANE	ANGELO
9.30	ATTIVITA' 1 ULISSE	VESTITO DI ULISSE MACIGNO PENNA DI PAVONE, BASTONE DI CAINO, GROSSI PESI BUSTINE DI RISO	VIRGILIO ULISSE
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO – PREPARAZIONE SPECIALITA'		
15.00	PRESENTAZIONE SPECIALITA' + ISPEZIONE		
16.00	ATTIVITA' 2 LUPIADI	FUNE 2 CASCHI DEL MOTORINO 4 STUOINI E RELATIVI LACCETTI CORDINO PER DELIMITARE I CAMPI DI GIOCO BACINELLA CRONOMETRO PALLONCINI VESTITI DEMONE	VIRGILIO DEMONE PARTENOPEO
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO	TUNICHETTE ROVERINO FISCHIETTO PALI	
19.00	SCENETTE DI SESTIGLIA		
20.00	CENA		
21.30	FUOCO		
23.30	ULA ULA		

CATECHESI:

FEDE (spiga)

Come il seminatore ebbe terminato la sua opera, il chicco di grano venne a trovarsi tra due zolle di terra nera e umidiccia, e divenne terribilmente triste. Era buio, era umido, e l'oscurità e l'umidore aumentavano sempre di più, poiché al calar sera s'era disciolta in pioggia fitta fitta. C'era da darsi alla disperazione. E il chicco di grano cominciò a ricordare. Bei tempi quelli, quando il chicco stava al caldo e al riparo in una spiga diritta e cullata dal vento, in compagnia dei fratellini! Bei tempi sì, ma così presto passati! Poi era venuta la falce con il suo suono stridulo e devastatore, a sbattere tutte le spighe. Poi i mietitori con i loro rastrelli avevano caricato sui carri le spighe legate in covoni. Poi, più terribile ancora, i battitori si erano accaniti sulle spighe pestandole senza pietà. E le famigliole dei chicchi, vissute sempre insieme dalla più verde giovinezza, erano state sbalzate fuori dalle loro spighe, e i chicchi scaraventati in giro, ciascuno per conto suo, per non incontrarsi più. Ma nel sacco del grano almeno ci si trovava ancora in compagnia. Un po' pigiati, è vero, e magari si respirava a fatica, ma insomma si poteva chiacchierare un po'. Ora invece, era l'abbandono assoluto, la solitudine tetra, una disperazione! Ma l'indomani fu peggio, quando l'erpice passò sul campo e il chicco si trovò nella tenebra più densa, con terra dappertutto, sopra, sotto, in parte. L'acqua lo penetrava tutto, non sentiva più in sé il minimo cantuccio asciutto.

"Ma perché fui creato, se dovevo finire in modo così miserando? Non sarebbe stato meglio per me non aver mai conosciuto la vita e la luce del sole?" Pensava tra sé. Allora dal profondo della terra una voce si fece sentire. Gli diceva: "Abbandonati con fiducia. Volentieri, senza paura. Tu muori per rinascere ad una vita più bella".

"Chi sei?" domandò il povero chicco, mentre un senso di rispetto sorgeva in lui. Poiché sembrava che la Voce parlasse a tutta la terra, anzi all'universo intero. "Io sono Colui che ti ha creato, e che ora ti vuole creare un'altra volta". Allora il chicco di grano si abbandonò alla volontà del suo Creatore, e non seppe più nulla di nulla. Un mattino di primavera, un germoglio verde mise fuori la testolina dalla terra umida. Si guardò attorno inebriato. Era proprio lui, il chicco di grano, tornato a vivere un'altra volta. Nell'azzurro del cielo il sole splendeva e la lodoletta cantava. Era tornato a vivere... E non da solo, poiché intorno a sé vedeva uno stuolo di germogli in cui riconobbe i suoi fratellini.

Allora la tenera pianticella si sentì invadere dalla gioia di esistere, e avrebbe voluto alzarsi fino al cielo per accarezzarlo con le sue foglioline.

DISCORSO DELL'ANGELO: La fede è obbedienza amorosa e fiduciosa al Padre di ogni bene. Non è servilismo. Anzi. Con l'aiuto dello Spirito Santo, il credente si accosta a Dio e compie la sua volontà in piena e cosciente libertà, come una scelta sua personale, perché si sente figlio. Allo stesso modo di Gesù, il quale si offrì liberamente alla sua passione, per la gloria del Padre e per la nostra salvezza. Prima di affrontare la sua passione, Gesù pregò e supplicò accoratamente il Padre per tutti coloro che avrebbero creduto in lui, mediante la parola dei suoi Discepoli (cfr Gv 17,20-21). Egli ha pregato, dunque, per tutti noi che accogliamo lui stesso in persona e i suoi insegnamenti, arrivati fino a noi per mezzo degli Apostoli e dei loro successori. E perché pregò così? Primo: perché "tutti siano uno come tu, Padre, sei in me e io in te, affinché siano anch'essi in noi". Secondo: "perché il mondo creda che tu mi hai mandato". Noi non siamo chiamati a credere come se fosse un affare puramente personale, Noi crediamo, un cuor solo e un'anima sola, in perfetta sintonia, senza divisioni, nell'unità della Chiesa, che è il corpo di Cristo. Formiamo una cosa sola con le tre Persone divine e, se siamo uniti, il mondo stesso conoscerà che il Padre ha mandato il suo Figlio sulla terra per salvare tutte le creature umane. La fede, dunque, esige che aderiamo alla persona di Gesù Cristo, morto e risorto, perché la nostra salvezza è il frutto glorioso della sua umiliazione nella morte di croce e della sua risurrezione dai morti. Credere vuol dire accettare pienamente il dono della fede, regalo esclusivo della grazia divina. La fede deve essere un atto della nostra intelligenza, la quale è in grado di conoscere la verità storica dell'incarnazione del Figlio di Dio e di quanto egli ci ha detto. La fede è un atto della nostra volontà che investe tutta la persona umana. Crediamo in Gesù a oltranza, testimoniandolo con la nostra vita. Gesù, infatti, è l'unico Salvatore del mondo: "Ti consiglio di portare questa fede con te come una provvista da viaggio per tutti i giorni della tua vita, e di non accettare mai altri insegnamenti al di fuori del Credo cattolico. Cerca di ritenere a memoria il Credo. Esso non è stato fatto secondo capricci umani, ma è il risultato di una scelta dei punti più importanti di tutta la scrittura. Essi compongono e formano l'unica dottrina della fede. E come un granellino di senapa, pur nella sua piccolezza, contiene in germe tutti i ramoscelli, così il Credo contiene, nelle sue brevi formule, tutta la somma di dottrina che si trova tanto nell'Antico quanto nel Nuovo Testamento" (dalle catechesi di San Cirillo di Gerusalemme, IV secolo).

La Bibbia dell'Antico Testamento descrive la storia dell'Alleanza voluta da Dio con il popolo d'Israele, a partire dalla storica chiamata di Abramo fino all'arrivo del Messia. La fede è, pertanto, l'accettazione di questo preciso piano di salvezza; è il "sì" all'unica salvezza dell'unico Dio Salvatore. Praticamente il "popolo eletto" si impegnava ad accettare la Parola di Dio e la sua legge, come unica guida nel suo cammino terreno. Il cammino di Abramo verso il monte Moria, è il cammino lungo e pieno di silenzi della fede di un uomo che ha voluto obbedire alla voce di Dio. Il comando: "Prendi tuo figlio, il tuo diletto che tu ami e va' nel territorio di Moria e offrilo in olocausto", era straziante. Ma nonostante l'angoscia sua e del figlio, Abramo non si è fermato. Questo è il breve colloquio di fede fra i due: "Padre mio, disse Isacco, ecco il fuoco e la legna, ma dov'è l'agnello per l'olocausto?". "Figlio mio – rispose Abramo –, Dio si provvederà da sé l'agnello per l'olocausto". La fede non si fonda su risorse umane ma sulla parola di Dio. Fu così che Abramo, per la sua grande fede, è diventato il padre e il modello di tutti i credenti.

Tanti e tanti secoli fa, correva il XVIII sec a. C., vivevano nella terra di Mesopotamia Abramo e la moglie Sara. Entrambi credevano in Dio e per questo spesso erano derisi: a quel tempo, infatti, la maggior parte degli uomini adorava idoli e dei e ancora pochi, solo gli Ebrei, pregavano un unico Dio. Gli Ebrei, inoltre, non avevano una terra stabile in cui vivere: essi andavano continuamente alla ricerca di nuove terre per il pascolo. Un giorno Dio decise di dare a questo popolo una terra in cui stanziarsi stabilmente e di fare di lui una nazione forte e unita, così apparve ad Abramo e gli disse: Devi lasciare questo paese e andare dove io ti indicherò. Avrai molti discendenti ed essi si moltiplicheranno fino a diventare una grande nazione. Il vecchio Abramo non aveva idea di dove fosse questa terra, ma ebbe fiducia in Lui e si mise in viaggio insieme a sua moglie Sara, a suo nipote Lot e ad alcuni schiavi. Il cammino fu lungo e duro, ma infine giunsero nella terra di Canaan, lungo il fiume Giordano. Dio allora volle premiare Abramo per aver avuto fiducia nelle sue parole e gli disse: - Tutto il paese che vedi, io lo darò a te e ai tuoi figli. Abramo era perplesso: sapeva di dover credere in Dio, ma si chiedeva tra sé: «Di quali figli sta parlando? Io e Sara non abbiamo figli!» Allora Dio aggiunse: - Tra un anno, in questo stesso giorno, a questa stessa ora, tua moglie Sara partorirà un bambino che chiamerete Isacco. Sara, da dietro la tenda, udì queste parole e dentro di sé rise: era ormai troppo vecchia e stanca per avere figli. Ma un anno dopo, esattamente lo stesso giorno e alla stessa ora, ella diede alla luce il figlio promesso. Isacco crebbe e quando ormai era un giovinetto, Dio volle mettere per un'ultima volta alla prova la fede di Abramo. Così lo chiamò: - Abramo, prendi tuo figlio Isacco, conducilo nel territorio di Moria e offrimelo in sacrificio. L'indomani Abramo si alzò di buon mattino, sellò l'asino, prese con sé due servi e il figlio Isacco e si mise in cammino verso il luogo che Dio gli aveva

indicato. - Padre, - disse Isacco - ecco qua la legna per il fuoco, ma dov'è l'agnello per il sacrificio? Tutto ciò che Abramo poté rispondere fu: - Dio ne provvederà uno! Quando arrivarono nel territorio di Moria, Abramo costruì l'altare, vi collocò sopra la legna, legò il figlio Isacco e lo depose sull'altare. Poi prese il coltello e stava per colpirlo quando dal cielo un angelo gli disse: Fermati Abramo, non uccidere il tuo unico figlio. Ora Dio sa che lo ami sopra ogni cosa. Sii tu benedetto insieme a tutta la tua discendenza. Abramo allora alzò lo sguardo, vide un ariete impigliato per le corna ad un cespuglio e lo offrì in sacrificio; abbracciò il figlio e insieme se ne tornarono a casa.

SCAMBIO DEI FAZZOLETTONI, (A ESTRAZIONE) SIMBOLO DELLA PROMESSA E SEGNO DI PROFONDA FIDUCIA L'UNO DELL'ALTRO, PER TUTTA LA GIORNATA

ATTIVITA' 1:

ULISSE

Prendendo come riferimento il filo conduttore suggerito da Kaa, cioè che lo scopo di ogni girone è ottenere l'accesso al girone successivo e quindi il simbolo del peccato di ogni giorno che viene conquistato è la chiave per il peccato successivo, i lupi inizieranno le attività di questa giornata presentando al personaggio che incontreranno il simbolo del peccato conquistato il giorno precedente (lunedì 03 agosto) che io non so quale sia...

Il personaggio che i lupi, accompagnati da Virgilio, incontrano in questa giornata è Ulisse, sofferente e piegato dal peso di un grosso macigno (o qualsiasi peso che lì sul momento vorrete improvvisare, tipo una sedia ecc.) che è costretto a portare sulle spalle. Egli si presenta come un'anima che sta espiando il peccato che ha caratterizzato tutta la sua esistenza: la SUPERBIA. La ragione che Ulisse dà ai lupi per giustificare la sua presenza nell'Inferno è la condanna dell'oltrepassamento delle Colonne d'Ercole (stretto di Gibilterra). Dopo la fine della guerra di Troia il vincitore Ulisse invece di accontentarsi e tornare a casa dalla sua famiglia, invaso dalla sua superbia, decise di intraprendere con il suo equipaggio un viaggio alla scoperta dell'ignoto, ed oltrepassare il famoso stretto dove si diceva finisse il mondo. Lo stretto rappresentava il Limite, l'Ignoto, la porta verso l'Assoluto e cioè Dio. La sua sfrenata bramosia di sapere dettata da un senso di invincibilità e quasi di sfida per poter sempre più autocompiacersi, lo portò ad un naufragio in un vortice creatosi nel mare che risucchiò la sua nave uccidendo lui e tutto il suo equipaggio stanco di seguirlo in quella sfrontata avventura. Egli a causa della sua superbia ebbe la responsabilità di aver portato alla morte i suoi uomini e la colpa di non riconoscere il limite che definisce la finitezza dell'uomo nei confronti dell'Infinito, di Dio.

Ulisse mostra ai lupi e a Virgilio una coloratissima penna di Pavone, simbolo della Superbia (basta una qualsiasi penna di uccello pittata di più colori sgargianti), e spiega loro che se vogliono ottenere questo Simbolo per poter accedere al girone successivo, nella speranza girone dopo girone di giungere a Lucifero ed ottenere da lui la chiave per uscire dall' Inferno e tornare "ad Astra", dovranno fronteggiarsi per conquistarlo.

I lupi vengono divisi da Ulisse in due squadre: una dovrà attaccare per conquistare la Penna, l'altra dovrà difenderla. Appena le due squadre sono formate Ulisse fa una cosa che non succede mai in un'attività scout: favorisce una squadra rispetto all'altra, nello specifico dice apertamente che quelli che attaccano siccome gli sembrano più simpatici e più belli partono con 20 punti di vantaggio! Questa novità susciterà nei marmocchi le reazioni che ben conosciamo, gli attaccanti esulteranno superbamente urlando e saltando, sfottendo gli altri, i difensori cominceranno a lamentarsi invidiando profondamente gli altri...(l'INVIDIA)!

Ulisse spiegherà che era un tranello per metterli alla prova, per misurare quanto i lupi fossero capaci di peccare di superbia o d'invidiare, ed ora che sa quanto essi sono peccatori prenderà provvedimenti per far loro espiare le colpe durante il gioco.

Ulisse obbliga la squadra che attacca (i SUPERBI) a caricarsi come lui dei grossi pesi sulle spalle (ad esempio le grandi panche del refettorio da portare al massimo ogniuna in gruppi da tre persone). La squadra che invece difende (gli INVIDIOSI) subirà la pena prevista nell'inferno per quel tipo di peccato: saranno obbligati all'immobilità e alla cecità (dovranno disporsi sul campo seduti a terra, bendati, col volto verso il basso).

Il gioco consisterà in questo. I Superbi si allontaneranno leggermente dal campo in cui gli Invidiosi si disporranno seduti a terra e bendati. Questi ultimi saranno dotati di bustine di riso. Oltre il campo degli invidiosi sarà tirata una linea sul terreno che fa da confine, oltre il quale i Superbi saranno salvi. Oltre questa linea sarà posizionata anche la Penna.

Il gioco è così: i Superbi, in gruppi di tre persone per ogni panca da trasportare (o qualsiasi altro grosso peso improvvisate quel giorno) e senza scarpe per non far rumore, dovranno silenziosamente attraversare il campo degli Invidiosi, che bendati e costretti a stare seduti a terra col volto verso il basso tireranno manciate di riso verso la direzione in cui sentono rumore, dove cioè pensano stiano passando i Superbi (naturalmente i limiti del campo dovranno essere spiegati prima in modo che i Superbi non facciano i furbi deviando per Rocca Cannuccia; loro devono attraversare in pieno gli Invidiosi). Quando un gruppo di Superbi viene colpito dal riso tirato dagli Invidiosi deve tornare indietro, al punto di partenza. Ogni gruppetto di Superbi può essere colpito e ricominciare dalla partenza al massimo tre volte, poi viene eliminato; se invece riesce ad arrivare incolume oltre la linea di salvezza dove è posta la Penna fa 1 Punto, e può tornare alla partenza passando fuori dal campo per giocare di nuovo. Il segreto per chi attacca è la silenziosità. Virgilio e Ulisse faranno da arbitri, la prova avrà un tempo da loro determinato scaduto il quale le squadre si invertiranno in modo che ognuno giochi in entrambi i ruoli. Alla fine vincerà la squadra che ha fatto più punti, cioè che è riuscita più volte ad attraversare il campo ed arrivare nella zona di salvezza.

Alla fine del gioco Ulisse e Virgilio riuniscono i lupi decretando il vincitore; Ulisse consegna ai lupi la Penna di Pavone, simbolo della SUPERBIA, e tra la sorpresa di tutti consegna loro anche un Bastone Appuntito, spiegando che si tratta del bastone con cui Caino, accecato dall'invidia, uccise suo fratello Abele perché il Signore aveva preferito i doni offerti da quest'ultimo piuttosto che i suoi; questo è il Simbolo dell'INVIDIA. Ulisse spiega che l'antidoto per entrambi i peccati affrontati dai lupi è l'UMILTA'. Ora con questi due nuovi simboli i lupi potranno accedere al girone successivo, la strada per uscire dall'Inferno sembra più corta, "PER ASPERA AD ASTRA" !!!Virgilio e i lupi salutano Ulisse e vanno a fare un pranzo pieno di fritto. YHUUHHUUUUUUUUUUUU!!!

ATTIVITA' 2:

LUPÌADI

Virgilio arriva sconvolto dai lupi dicendo loro che la Penna di Pavone e il Bastone di Caino, simboli necessari per accedere nel prossimo girone, sono stati rubati. Virgilio sa chi può essere stato, spiega ai lupi che quella dove si sta svolgendo il campo è la zona di un certo demone napoletano (se temete di infondere nei piccoli dei pregiudizi sbagliati o affrettati lo potremo definire "PARTENOPEO" per la salvaguardia della loro ingenuità..), che usa rubare qualsiasi cosa appartenga ai forestieri che capitano in quei luoghi, per poi rivendere la refurtiva agli stessi proprietari a prezzi indicibili...perché lui poverino non lavora...

Virgilio accompagna i lupi dal Demone Partenopeo che per restituire i simboli rubati fa un'insolita richiesta: vuole essere spettatore di spettacolari competizioni sportive! L'infimo ladro, infatti, non avendo mai pagato il canone ha subito l'oscuramento della TV sulla sua casa abusiva, e non ha potuto vedere le ultime Olimpiadi. Ora chiede ai lupi di fronteggiarsi in discipline da lui prestabilite, e solo se ci saranno dei vincitori meritevoli egli restituirà la refurtiva.

Per prima cosa i lupi devono dividersi per sestiglie e ad ogni sestiglia verrà attribuito dal Demone, con l'ausilio dei vecchi lupi che di certo sapranno consigliarlo, uno dei seguenti nomi che meglio le si addice: sestiglia PUZZADIPIEDI; sestiglia NONCENTROMAILWATER; sestiglia MILAVOSUDANDO; sestiglia VESTITICHEVINCONONONSICAMBIANO; sestiglia VENDOCERUMEALKILO.

Ogni sestiglia dovrà rapidamente inventare un breve inno della propria squadra sulle note della marsigliese. A questo punto le squadre si presenteranno una alla volta al Demone per cantare i loro elaborati e saranno valutati con voto da 1(min) a 5(max) per simpatia (su apposito allegato "tabella" di questa email).

Ora cominciano i giochi veri e propri: ogni disciplina sarà spiegata dal Demone, che dopo la competizione delle squadre, darà un voto ad ogniuna di esse.

1) Disciplina l'SòFORT!

Rapido torneo di tiro alla fune tra le squadre; per dare il voto da 1 a 5 valutare per i perdenti quanto hanno resistito.

2) Disciplina ARTATTAKK!

Ogni squadra contemporaneamente, in un tempo prestabilito, dovrà creare il disegno di un volto umano stendendo a terra i vestiti indossati in quel momento dai propri componenti; sono autorizzati a restare in mutande. Saranno valutati da 1 a 5.

3) Disciplina MAMMKèPUZZ!

Gioca una squadra alla volta; la sestiglia arriva, si mette in riga, si stende schiena a terra e si slaccia la scarpa destra calzandola solo con la punta del piede. Al "lanciate" del Demone lanciano in dietro la scarpa come se facessero una rovesciata; si valuta la distanza a cui arrivano le scarpe; il voto da 1 a 5 va assegnato alla squadra considerando mediamente l'andamento dell'intera sestiglia.

4) Disciplina VIULEEEEEENZ!

I capi squadra (capisestiglia) si affrontano due alla volta in un torneo di lotta greco-romana rivisitata stile G8: casco omologato in testa e stuoini arrotolati e legati attorno alle braccia dovranno prendersi a mazzate in un ristrettissimo campo da gioco rettangolare delimitato a terra dal cordino. Perde quello che viene respinto fuori dal campo. Intanto i sestiglieri eseguiranno cori organizzati di incitamento. Ogni squadra sarà valutata da 1 a 5 per resistenza nel campo del capo squadra e originalità dei cori dei sestiglieri.

5) Disciplina OGGI è PASQUA...MI LAVO!

Gara di apnea cronometrata. Un lupo alla volta si inginocchierà a terra per mettere la faccia in una bacinella piena d'acqua: appena tira la testa fuori per respirare si prende il tempo; ogni squadra sarà valutata da 1 a 5 considerando l'andamento generale della sestiglia.

6) Disciplina PRENDI...AL VOLO!

Gioca una squadra alla volta. Il capo squadra viene messo con le spalle al muro e la sestiglia messa in fila a qualche metro di distanza di fronte a lui, dietro una linea non oltrepassabile. Ogni sestigliere tirerà un palloncino stracolmo d'acqua e il capo dovrà cercare di prenderlo di testa saltando. Si valuta da 1 a 5 la squadra che scoppia più palloncini in faccia al proprio capo.

Terminati i giochi si sommano i punteggi sull' apposito foglio riassuntivo (su apposito allegato "tabella" di questa email) e si decreta la squadra vincitrice. A questa squadra il Demone Partenopeo riconsegnerà i simboli rubati, che la sestiglia dovrà custodire fino all'indomani quando serviranno per accedere nel prossimo girone.

MERCOLEDI' 05 AGOSTO

AVARIZIA – GIORNATA DELLO SPIRITO

SIMBOLO DEI PECCATI:

BANCONOTA

(CHIL)

PRESENZE: Giulia, Barbara, Luca Mela, Tonino, Sonia, Pacetta, Manfro (non per la notte), Emanuela, (per la caccia francescana salgono PIETRO, ANNARITA, SERENA GIOVANNI)

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
7.00	SVEGLIA		
7.10	GINNASTICA		
7.20	LAVAGGIO		
8.00	COLAZIONE		
9.00	CATECHESI	LUMINO FOGLIETTI	ANGELO
9.30	ATTIVITA' 1 GIOCHI D'ACQUA	Monete di cartoncino Cartello girone Salvadanai (3) Banconote per il gioco Cartelli BANCA, MATERASSO, CENTRO COMM.LE Oggetti Banconota per il simbolo	VIRGILIO 3 diavoli
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO – PREPARAZIONE SPECIALITA'		
15.00	PRESENTAZIONE SPECIALITA' + ISPEZIONE		
16.00	ATTIVITA' 2 GIORNATA DELLO SPIRITO	Semini Domande sulla confessione Cuore Cesta Monete metallo	frate (Don Amedeo)
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO	TUNICHETTE ROVERINO FISCHIETTO PALI	
19.00	SCENETTE DI SESTIGLIA		
20.00	CENA		
21.30	CACCIA FRANCESCANA	CD Branduardi Stereo Saio di Francesco Fiori (6) Semi Stelle di carta (30) Bristol nero Nastro adesivo (5) Legnetti (30) Jamboree per fuoco Diavolina Fotocopie cantico delle creature (30) Maschere personaggi Sale Bottiglie d'acqua Das (2) Candele (30) Accendino	Francesco Luna Terra Acqua Sole Vento Fuoco
23.30	ULA ULA		

CATECHESI:

CARITA' (pane)

C'era una volta un'anziana signora che passava in pia preghiera molte ore della giornata. Un giorno sentì la voce di Dio che le diceva: "Oggi verrò a farti visita". Figuratevi la gioia e l'orgoglio della vecchietta. Cominciò a pulire e lucidare, impastare e infornare dolci. Poi indossò il vestito più bello e si mise ad aspettare l'arrivo di Dio.

Dopo un po', qualcuno bussò alla porta. La vecchietta corse ad aprire. Ma era solo la sua vicina di casa che le chiedeva in prestito un pizzico di sale. La vecchietta la spinse via: "Per amore di Dio, vattene subito, non ho proprio tempo per queste stupidaggini! Sto aspettando Dio, nella mia casa! Vai via!". E sbatté la porta in faccia alla mortificata vicina.

Qualche tempo dopo, bussarono di nuovo. La vecchietta si guardò allo specchio, si rassettò e corse ad aprire. Ma chi c'era? Un ragazzo infagottato in una giacca troppo larga che vendeva bottoni e saponette da quattro soldi. La vecchietta sbottò: "Io sto aspettando il buon Dio. Non ho proprio tempo. Torna un'altra volta!". E chiuse la porta sul naso del povero ragazzo.

Poco dopo bussarono nuovamente alla porta. La vecchietta aprì e si trovò davanti un vecchio cencioso e male in arnese. "Un pezzo di pane, gentile signora, anche rafferma... E se potesse lasciarmi riposare un momento qui sugli scalini della sua casa", implorò il povero.

"Ah, no! Lasciatemi in pace! Io sto aspettando Dio! E stia lontano dai miei scalini!" disse la vecchietta stizzita. Il povero se ne partì zoppicando e la vecchietta si dispose di nuovo ad aspettare Dio.

La giornata passò, ora dopo ora. Venne la sera e Dio non si era fatto vedere. La vecchietta era profondamente delusa. Alla fine si decise ad andare a letto. Stranamente si addormentò subito e cominciò a sognare. Le apparve in sogno il buon Dio che le disse: "Oggi, per tre volte sono venuto a visitarti, e per tre volte non mi hai ricevuto".

DISCORSO DELL'ANGELO: Sant'Agostino la definisce così: "L'avarizia non si deve intendere come se fosse soltanto amore del denaro ma anche amore di tutte le cose che sono bramate senza moderazione". L'accento è posto sul concetto di desiderare ardentemente senza moderazione. In altre parole: l'amore smodato di possedere. Questo sfrenato desiderio porta ad abbandonare la fede e arreca fastidi e dolori in quantità. Come scrive Paolo ai Colossesi: l'avarizia insaziabile diventa idolatria (Col 6). Al posto di Dio, l'avarico ci mette il denaro e il possedere. L'avarizia non è soltanto il desiderio smodato e insaziabile di denaro, ma riguarda anche l'eccessivo e morboso attaccamento ad esso sì da conservarlo o in banca o nascosto in casa, e vivere nella miseria. In questo caso, l'avarico viene considerato come spilorcio, taccagno, gretto. Mangia male, veste male, è tirchio nel pagare, insomma: vive male, ed è pieno di soldi. Il Profeta Abacuc, in uno dei suoi cinque guai, grida: guai a chi è avido di lucro, sventura per la sua casa (Ab 2,9). Gesù racconta di un tale che vista la sovrabbondanza dei suoi raccolti, pensò solo ad abbattere i vecchi granai per costruirne altri più grandi, senza pensare che anche lui era un mortale come tutti, e la morte se lo prese in quella stessa notte.

Il denaro è necessario per vivere bene e onestamente, secondo la propria posizione sociale. Esso va pure risparmiato sia per progetti familiari, come per imprevisti e momenti difficili, proprio come fanno le formiche. I beni materiali devono essere trafficati, il denaro deve produrre lavoro e sostentamento per altri. Al tale che aveva ricevuto la sua quota di denaro e che lo andò a nascondere sotto terra, il padrone disse: servo malvagio e poltrone, potevi almeno affidare il mio denaro ai banchieri e così avrei riscosso gli interessi.

"Mentre usciva per mettersi in viaggio, un tale gli corse incontro e, gettandosi in ginocchio davanti a lui, gli domandò: - Maestro buono, che cosa devo fare per avere la vita eterna?-. Gesù gli disse: - Perché mi chiami buono? Nessuno è buono, se non Dio solo. Tu conosci i comandamenti: non uccidere, non commettere adulterio, non rubare, non dire falsa testimonianza, non frodare, onora il padre e la madre. Egli allora disse: - Maestro, tutte queste cose le ho osservate fin dalla mia giovinezza-. Allora Gesù, fissatolo, lo amò e gli disse: - Una cosa sola ti manca: vè, vendi quello che hai e dallo ai poveri e avrai un tesoro in cielo; poi vieni e seguimi-. Ma egli, rattristatosi per quelle parole, se ne andò afflitto, poiché aveva molti beni".

Il denaro tradisce sempre, la fama si dissolve come il fumo. Solo Dio è fedele. "Dio è amore" per definizione (1 Gv 4,16).

Gesù ha portato sulla Croce l'Amore del Padre. "Dio ha tanto amato l'uomo da dare il suo Figlio unigenito, perché chiunque crede in lui non muoia, ma abbia la vita eterna" (Gv 3,16). Dunque amare, per il nostro Dio, ha voluto dire dare in assoluto ciò che gli era più caro, per salvare chi era perduto. E pertanto il Figlio, cioè il Dono del Padre, si è incarnato nel seno della Vergine Maria e si è fatto uomo. Egli, che era Dio, annientò se stesso e col sangue versato sulla croce pacificò il cielo e la terra, perché, da lui salvati, fossimo partecipi della sua pienezza divina.

Il nostro Gesù con il suo esempio ci indica la strada giusta che, come battezzati, dobbiamo seguire: "Non fate nulla per spirito di rivalità o per vanagloria, ma ciascuno di voi, con tutta umiltà, consideri gli altri superiori a se stesso, senza cercare il proprio interesse, ma anche quello degli altri. Abbiate in voi gli stessi sentimenti che furono in Cristo Gesù, il quale, pur essendo di natura divina, non considerò un tesoro geloso la sua uguaglianza con Dio; ma spogliò se stesso, assumendo la condizione di servo e divenendo simile agli uomini; apparso in forma umana, umiliò se stesso facendosi obbediente fino alla morte e alla morte di croce. Per questo Dio l'ha esaltato e gli ha dato il nome che è al di sopra di ogni altro nome; perché nel nome di Gesù ogni ginocchio si pieghi nei cieli, sulla terra e sotto terra; e ogni lingua proclami che Gesù Cristo è il Signore, a gloria di Dio Padre" (Fil 2,3-11).

DOVE PENSI SI NASCONDA L'AMORE E LA PRESENZA DI DIO? SCRIVERE SU FOGLIETTI CHE POI VERRANNO CONSEGNATI ALL'OFFERTORIO DELLA MESSA DOMENICALE

ATTIVITÀ 1

Mattina: davanti le tazze della colazione i lupi trovano una moneta; appeso alla porta c'è il cartello che preannuncia che sono arrivati nel girone degli AVARI (anche detti TIRCHI) e degli SPENDACCIONI.

Finita la colazione escono fuori e trovano un diavolo con un banchetto e 3 salvadanai: uno con scritto avari un altro con scritto spendaccioni e il terzo con scritto indecisi. Il diavolo conduce l'attività e dice ai lupi di scrivere il proprio nome sulla moneta e poi li invita ad alzarsi uno alla volta e decidere autonomamente se mettere la propria moneta da parte o se spenderla (la scelta viene effettuata inserendo la moneta in uno dei due salvadanai). Ora il diavolo pescherà le monete dai due salvadanai e formerà le coppie composte da uno spendaccione e da un avaro. Qualora ci siano più lupi su un gruppo si farà una sorta di asta dove il diavolo tenderà (corrompendoli ehehehe così ci mettiamo pure st'altro peccatuccio veniale) i lupi indecisi (quelli del terzo salvadanaio) a inserirsi su un gruppo o sull'altro...alla fine tutti dovranno scegliere.

A questo punto essendo ormai scesi nell'imbuto infernale, i lupi si trovano in un girone abbastanza caldo...il caldo comincia ad essere insopportabile. Così i vecchi lupi concedono ai lupetti di andarsi a mettere qualcosa che li aiuti a sopportare il caldo!!

I LUPI SI VANNO A CAMBIARE E SI METTONO IL COSTUME

GIOCO PER ACCUMULARE E SPENDERE: Formate le coppie e indossato il costume, il diavolo consegna 5 banconote a capoccia. Con queste i lupi dovranno recarsi, a loro scelta, o in banca (banchetto 1), o a casa per mettere i soldi dentro al materasso (banchetto 2), o al centro commerciale a spendere e spendere (banchetto 3). I diavoli (VV.LL) presenti ai banchetti consegneranno un numero preciso di oggetti (che rappresentano i beni accumulati) per ogni banconota: rispettivamente 3 oggetti per la banca, 5 oggetti per il centro commerciale, 8 oggetti per il materasso. Inoltre visto che farà moooooooooooooooooooooooooo caldo, il diavolo quando consegna gli oggetti lancia pure un bicchiere d'acqua addosso al lupetto così si bagna per bene (così tanto per fare!!!!)

A questo punto ogni coppia avaro-spendaccione si riunisce e avrà un certo numero di oggetti.

GIOCO DEL CONTRAPPASSO: percorso dove i 2 componenti della coppia si portano a spalla a vicenda su di un percorso con l'intento di trasportare tutti gli oggetti accumulati in precedenza da una parte all'altra...segno che le ricchezze accumulate in precedenza sono il loro peso da scontare nell'aldilà. Ovviamente chi avrà accumulato di più nei giochi precedenti dovrà trasportare più oggetti. Anche qui i diavoli lanceranno acqua a volontà mentre si fa il percorso...ari-tanto per fare!!!!

Alla fine di tutto viene consegnata a ciascun lupetto una banconota (simbolo della giornata)

ATTIVITA' 2

Pomeriggio: In un cantuccio nascosto dell'inferno si trova un fraticello che è riuscito ad entrare con l'intento di aiutare spiritualmente le anime peccatrici che lo volessero. I lupi lo incontrano e dopo le presentazioni di rito (io sono bla bla bla, voi chi siete? Bla bla bla) il frate dice ai lupi che quando sono entrati all'inferno i loro cuori sono pervenuti a lui e l'unico modo per recuperarli è di riavvicinarsi a Dio. Come si fa?

Per prima cosa devono recuperare i loro cuori. Si fanno due squadre che si mettono in cerchio come nel gioco della scossa. Il frate ha in mano due semini e li fa partire contemporaneamente dandoli ai lupetti che ha affianco...come per il gioco della scossa il semino che arriva prima dall'altra parte della catena da il diritto alla squadra di rispondere ad una domanda a tema (sulla confessione). La prima domanda la risponde l'ultimo della catena, poi a mano a mano risponderà il lupetto successivo e così via. Si può suggerire ma potranno farlo solo i due lupetti che si trovano alla sua destra e alla sua sinistra (in pratica nessuno deve smuovere il proprio culo da jo per terra). Se una squadra fallisce la risposta può rispondere l'altra fino a che non c'azzeccano. A ogni risposta esatta viene consegnato un cuore. Quando tutti avranno recuperato il proprio cuore ci si rimette in cerchio e il frate si siederà con loro. I cuori che i lupetti hanno recuperato sono neri perché sporchi di peccato, dovranno pulirli e come? Il frate avrà davanti a sé una cesta. Lui è l'unica via che hanno per comunicare con Dio. Dovranno scrivere su un foglio un'azione cattiva (un peccatuccio) che hanno commesso almeno una volta un pensiero positivo (il classico pensierino che fanno fare a catechismo), con il primo cercano di liberarsi dal peccato, con il secondo cercano di essere più bravi nel futuro: così facendo avranno fatto il primo passo per purificarsi. Ogni lupetto sul proprio quaderno scrive, in copia singola il peccatuccio, e in duplice copia, il pensiero buono, poi uno alla volta si alzano e li appoggiano dentro la cesta (i fogli non dovranno essere firmati). Così avranno per mezzo del frate parlato con Dio. Il frate consegnerà per ogni pensiero buono una monetina che servirà a grattare via lo sporco dal cuore (cuore colorato con i colori a cera e ricoperto di tempera nera). I lupi puliscono il proprio cuore, poi riscrivono il proprio pensiero positivo sul cartoncino del loro cuore. Tutti i cuori con i pensieri buoni vengono messi nella cesta e verranno offerti all'offertorio della messa della domenica.

Ora siccome abbiamo Don Amedeo...se lui si ferma con noi ed è disponibile si ferma a fare le confessioni alla fine di tutta l'attività. Mentre il branco canta e fa qualche gioco, uno alla volta e chi vuole si va a confessare.

CACCIA FRANCESCANI

Ore 21:00 i lupi vengono mandati nelle camerette a prendere il maglione e scendono attirati dalla musica del Cantico delle Creature di A. Branduardi.

I bambini arrivano e si fanno mettere per sestiglie di formazione in cerchio in silenzio. Al buio incontrano Francesco vestito di bianco illuminato da una candela.

“ Pace e bene fratellini e sorelline, sono frate Francesco, i lupetti mi conoscono molto bene, vi ho sentiti mille volte recitare le mie preghiere. Spero che anche voi vi ricordiate di me e della mia storia. Forse vi chiederete chi mi ha dato la forza di rinunciare a tutto e ,in umile tonaca, sposare Madonna Povertà. Dovete sapere che ho un segreto che vi voglio svelare in questa splendida notte. Qui vicino ho lasciato dei miei amici. Seguite le luci e cercateli, loro vi aiuteranno a scoprire il mio segreto. Andate a cercarli e non preoccupatevi per la luce. Ora andate io vi aspetterò qui”.

Ore 21.30 gli L/C per sestiglie di formazione si divideranno per le varie postazioni.

OGNI POSTAZIONE DEVE DURARE UN MASSIMO DI 10 MINUTI!!!

Ad ogni postazione riceveranno un simbolo che dovrà essere unito ai precedenti (a parte il seme che è scisso dal tutto e il fuoco con cui accenderanno le candele) per far venire fuori un fiore per sestiglia che sarà poi uno dei simboli della S.Messa finale.

Il fiore è composto da

- Pistillo con lumino incollato (simbolo della luna)
- Stelo (simbolo dell'acqua)
- Foglie (simbolo del sole)
- Petali (simbolo del vento)

Più due simboli che sono:

- Fuoco con cui accendere le candele (simbolo del fuoco)
- Seme (simbolo della terra)

Ci saranno 6 postazioni da non seguire secondo un ordine prestabilito:

1. FRATELLO SOLE:

racconto dell'episodio con Francesco:

Le Laudi del Signore da lui composte e che cominciano: «Altissimo, onnipotente, bon Signore», le intitolò: Cantico di fratello Sole, che è la più bella delle creature e più si può assomigliare a Dio. Per cui diceva: «Al mattino, quando sorge il sole, ogni uomo dovrebbe lodare Dio, che ha creato quell'astro, per mezzo del quale i nostri occhi sono illuminati durante il giorno. Ed a sera, quando scende la notte, ogni uomo dovrebbe lodare Dio per quell'altra creatura: fratello Fuoco, per mezzo del quale i nostri occhi sono illuminati durante la notte». «Siamo tutti come dei ciechi, e il Signore c'illumina gli occhi per mezzo di queste due creature. Per esse e per le altre creature, di cui ogni giorno ci serviamo, dobbiamo sempre lodare il Creatore glorioso».

Poi parla di sé e del fatto che dona luce a chi è nel buio. Senza lui non crescerebbero gli alberi, il buio non farebbe vedere nulla, non maturerebbero i frutti. Il sole scalda e dona vita proprio come Dio che è Padre e ci dona vita.

GESTO: metà lupi si levano le scarpe e metà si bendano: a coppie di uno e uno si raggiunge l'altra postazione libera (per far vivere la terra bagnata dalla notte e non asciutta come sarebbe se ci fosse il sole e il buio vero di chi non può vedere la luce)

SIMBOLO: Foglie, segno di vita che cresce. (se c'è lo stelo si uniscono con nastro adesivo, altrimenti lo faranno alla postazione successiva).

2. SORELLA LUNA E LE STELLE:

racconto dell'episodio con Francesco:

In un'altra circostanza, l'uomo di Dio era in viaggio col compagno per motivi di predicazione, tra la Lombardia e la Marca Trevigiana. Sopraggiunse la notte, mentre si trovavano vicino al Po. Siccome la strada era piena di pericoli, a causa del buio, del fiume e delle paludi, il compagno disse al Santo: «O Padre, prega Dio, che ci faccia scampare dai pericoli». L'uomo di Dio, con molta fiducia, gli rispose: «Dio può, se piace alla sua cortesia, fugare le tenebre e donarci la luce benefica». Aveva appena finito di parlare, che l'Onnipotente fece risplendere intorno a loro una luce grandissima, tanto che, mentre nelle altre parti persisteva l'oscurità della notte, potevano distinguere con chiarezza non soltanto la strada, ma anche moltissimi oggetti tutt'intorno. Ben indirizzati e spiritualmente confortati da quella luce, percorsero un lungo cammino, fra inni e canti di lode al Signore, finché giunsero all'ospizio.

Senza la luna e le stelle al buio si perderebbe la rotta. Come la luna e le stelle brillano e appaiono come puntini luminosi, così anche noi nel fare le piccole cose quotidiane diamo Lode a Dio e illuminiamo l'ambiente in cui viviamo.

GESTO: ogni L/C scrive su una stella bianca il suo nome che poi verrà incollato su un cartellone nero (loro che illuminano il buio).

SIMBOLO: pistillo con le candele

3. FRATELLO FUOCO:

racconto dell'episodio con Francesco:

Al tempo della sua malattia d'occhi, trovandosi costretto a permettere che lo si curasse, viene chiamato un chirurgo, che giunge portando con sé il ferro per cauterizzare. Ordina che sia messo nel fuoco, sino a che sia tutto arroventato. Il Padre, per confortare il corpo già scosso dal terrore, così parla al fuoco: «Frate mio fuoco, di bellezza invidiabile fra tutte le creature, l'Altissimo ti ha creato vigoroso, bello e utile. Sii propizio a me in quest'ora, sii cortese!, perché da gran tempo ti ho amato nel Signore. Prego il Signore grande che ti ha creato di temperare ora il tuo calore in modo che io possa sopportare, se mi bruci con dolcezza». Terminata la preghiera, traccia un segno di croce sul fuoco e poi aspetta intrepido. Il medico prende in mano il ferro incandescente e torrido, mentre i frati fuggono vinti dalla compassione. Il Santo invece si offre pronto e sorridente al ferro. Il cautere affonda crepitando nella carne viva, e la bruciatura si estende a poco a poco dall'orecchio al sopracciglio. Quanto dolore gli abbia procurato il fuoco, ce lo testimoniano le parole del Santo, che lo sapeva meglio di tutti. Infatti, quando ritornarono i frati che erano fuggiti, il Padre disse sorridendo: «Pusillanimi e di poco coraggio, perché siete fuggiti? In verità vi dico, non ho provato né l'ardore del fuoco né alcun dolore della carne». E rivolto al medico: «Se la carne non è bene cauterizzata, brucia di nuovo», gli disse. Il medico, che conosceva ben diverse reazioni in casi simili, magnificò il fatto come un miracolo di Dio: «Vi dico, frati, che oggi ho visto cose mirabili». A mio giudizio, il Santo era ritornato alla innocenza primitiva, e quando lo voleva, diventavano con lui miti anche gli elementi crudeli.

Il fuoco illumina la notte, è bello vigoroso, forte e gaio. Riscalda nelle notti di freddo illumina il cammino, tiene al sicuro dai pericoli. Il fuoco più brucia e più riscalda. Così noi più amiamo più ci consumiamo per gli altri e più siamo contenti.

GESTO: ogni L/C raccoglie un legnetto e lo butta nel fuoco che arde lì davanti.

SIMBOLO: accensione della candela.

4. SORELLA TERRA:

racconto dell'episodio con Francesco:

E quale estasi gli procurava la bellezza dei fiori quando ammirava le loro forme o ne aspirava la delicata fragranza! Subito ricordava la bellezza di quell'altro Fiore il quale, spuntando luminoso nel cuore dell'inverno dalla radice di lesse, col suo profumo ritornò alla vita migliaia e migliaia di morti. Se vedeva distese di fiori, si fermava a predicare loro e li invitava a lodare e amare Iddio, come esseri dotati di ragione, allo stesso modo le messi e le vigne, le pietre e le selve e le belle campagne, le acque correnti e i giardini verdeggianti, la terra e il fuoco, l'aria e il vento con semplicità e purità di cuore invitava ad amare e a lodare il Signore.

E finalmente chiamava tutte le creature col nome di fratello e sorella, intuendone i segreti in modo mirabile e noto a nessun altro, perché aveva conquistato la libertà della gloria riservata ai figli di Dio. Ed ora in cielo ti loda con gli angeli, o Signore, colui che sulla terra ti predicava degno di infinito amore a tutte le creature.

Abbraccia tutti gli esseri creati con un amore e una devozione quale non si è mai udita, parlando loro del Signore ed esortandoli alla sua lode. Ha riguardo per le lucerne, lampade e candele, e non vuole spegnerne di sua mano lo splendore, simbolo della Luce eterna. Cammina con riverenza sulle pietre, per riguardo a colui, che è detto Pietra. E dovendo recitare il versetto, che dice: Sulla pietra mi hai innalzato, muta così le parole per maggiore rispetto: «Sotto i piedi della Pietra tu mi hai innalzato». Quando i frati tagliano legna, proibisce loro di recidere del tutto l'albero, perché possa gettare nuovi germogli. E ordina che l'ortolano lasci incolti i confini attorno all'orto, affinché a suo tempo il verde delle erbe e lo splendore dei fiori cantino quanto è bello il Padre di tutto il creato. Vuole pure che nell'orto un'aiuola sia riservata alle erbe odorose e che producono fiori, perché richiamino a chi li osserva il ricordo della soavità eterna. Raccoglie perfino dalla strada i piccoli vermi, perché non siano calpestati, e alle api vuole che si somministri del miele e ottimo vino, affinché non muoiano di inedia nel rigore dell'inverno. Chiama col nome di fratello tutti gli animali, quantunque in ogni specie prediliga quelli mansueti. Ma chi potrebbe esporre ogni cosa? Quella Bontà «fontale», che un giorno sarà tutto in tutti, a questo Santo appariva chiaramente fin d'allora come il tutto in tutte le cose.

La terra nutre e cura, produce diversità di frutti e fiori ed erba. La terra accoglie la vita come Dio ci ha accolti.

GESTO: piantare i semi nel vaso.

SIMBOLO: semi (che vengono accolti in un letto di terra per poi rinascere a vita nuova).

5. FRATELLO VENTO:

racconto dell'episodio con Francesco:

Avvicinandosi a Bevagna, giunse in un luogo dove una moltitudine sterminata d'uccelli di varie specie s'erano dato convegno. Appena li vide, il Santo di Dio accorse tutto allegro e li salutò, come fossero dotati di ragione. Tutti gli uccelli erano in attesa e si voltavano verso di lui; e quelli sui rami, mentre egli si accostava, chinavano il capo per guardarlo. Quando fu in mezzo a loro, li esortò premurosamente ad ascoltare tutti la parola di Dio, dicendo: «O miei fratelli alati, dovete lodare molto il vostro creatore: perché è stato lui a

ricoprirvi di piume, a darvi le ali per volare, a concedervi il regno dell'aria pura, ed è lui che vi mantiene, liberi da ogni preoccupazione». Mentre diceva loro queste e simili parole, gli uccelletti, gesticolando in meravigliosa maniera, allungavano il collo, stendevano le ali, aprivano il becco, guardandolo fisso. Ed egli passava in mezzo a loro, con mirabile fervore di spirito, e li toccava con la sua tonaca, senza che nessuno si muovesse dal suo posto. Finalmente, quando l'uomo di Dio, tracciando il segno della croce, diede loro la benedizione e il permesso, tutti insieme volarono via. I compagni, dalla strada, stavano a guardare lo spettacolo.

Il vento non si vede ma si sente, così come Dio Padre, nessuno l'ha mai visto ma tutto il creato ci dimostra che Lui esiste, perché è segno del suo amore.

GESTO: chiudere gli occhi e in silenzio allargare le braccia e cercare di sentire l'aria che ci muove i capelli e i vestiti e ci accarezza.

SIMBOLO: Petali (mossi dal vento che spargono il loro odore nell'aria).

6. SORELLA ACQUA:

racconto dell'episodio con Francesco:

*Francesco voleva un giorno recarsi ad un eremo per dedicarsi più liberamente alla contemplazione; ma, poiché era assai debole, ottenne da un povero contadino di poter usare del suo asino. Si era d'estate, ed il campagnuolo che seguiva il Santo arrampicandosi per sentieri di montagna, era stanco morto per l'asprezza e la lunghezza del viaggio. Ad un tratto, prima di giungere all'eremo, si sentì venir meno riarso dalla sete. Si mise a gridare dietro al Santo, supplicandolo di avere misericordia di lui (Cfr **Dt 13,17**), perché senza il conforto di un po' d'acqua sarebbe certamente morto. Il Santo, sempre compassionevole verso gli afflitti, balzò dall'asino, e inginocchiato a terra alzò le mani al cielo e non cessò di pregare fino a quando si sentì esaudito (Conf **Col 1,9**). «Su, in fretta – gridò al contadino – là troverai acqua viva, che Cristo misericordioso ha fatto scaturire ora dalla roccia per dissetarti» (**Is 48,21**). Mirabile compiacenza di Dio, che si piega così facilmente ai suoi servi! L'uomo bevve l'acqua scaturita dalla roccia (**Dt 32,13**) per merito di chi pregava e si dissetò alla durissima selce. Non vi era mai stato in quel luogo un corso d'acqua, né si trovò dopo, per quante ricerche siano state fatte. Quale meraviglia, se un uomo ripieno di Spirito Santo (**Lc 4,1**) riunisce in sé le opere mirabili di tutti i giusti? Non è certo cosa straordinaria, se ripete azioni simili a quelle di altri Santi chi ha il dono di essere unito a Cristo per una grazia particolare.*

Ogni volta che una spedizione spaziale raggiunge la sua meta, la prima domanda che viene posta è sempre la stessa: "C'è acqua su Marte, Plutone, Venere ecc.?" Perché tanta insistenza? Perché, come tutti sanno, l'acqua è fonte di vita: se essa si trova in un posto qualsiasi, è sempre possibile sopravvivere. L'acqua è preziosa come l'amore: tutti abbiamo bisogno di amare e di sentirci amati per vivere.

GESTO: mangiare una punta di sale e poi capire l'importanza dell'acqua per spegnere la sete.

SIMBOLO: stelo (simbolo di crescita)

Ore 22.40: Quando tutti sono tornati in cerchio si ode la musica e si vede una luce che illumina Francesco che sta pregando. Poi Francesco raggiunge gli L/Chiedendo notizie del cammino fatto dagli L/C e se qualcuno ha scoperto qual è il suo segreto, che è GESU':

"Io non ho fatto altro che seguire gli insegnamenti di Gesù, ovvero amare il prossimo come Lui ha amato me. E per me il prossimo è anche il fiore che sboccia al ciglio della strada, è l'uccellino che cinguetta sul ramo della quercia, è il lupo che spaventa il gregge, è il lebbroso che è stato messo in disparte dagli altri. Sono tutti fratelli e sorelle e a tutti dono ciò che mi è stato donato: l'AMORE:

Gesù è il seme che ha fatto sbocciare tra le vostre mani questo fiore, che è il fiore dell'amore e questo seme è in ognuno di noi. Innaffiamolo con le Buone azioni, con la lealtà nel gioco, con l'aiuto verso fratellino e della sorellina in difficoltà.

Prima di andare via non posso non parlarvi di un'altra mia AMICA: sorella Morte, che ci ha allontanato le persone a noi care perché seminassero il paradiso di fiori d'amore".

Ore 23.00. conclusione leggendo il cantico delle Creature, un versetto per sestiglia. Alla fine si riaccendono le luci e San Francesco è scomparso.

GIOVEDI' 06 AGOSTO ACCIDIA (PIGRIZIA) – USCITA

SIMBOLO DEI PECCATI: MAPPA

(AKELA)

PRESENZE: Giulia, Barbara, Franco G., Pacetta, Simone, Alma, Emanuela, Tonino, Sonia.

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
7.30	SVEGLIA		
7.40	LAVAGGIO		
8.00	COLAZIONE		
9.00	USCITA + CATECHESI + ATTIVITA'+ PRESENTAZIONE SPECIALITA'	10 COMANDAMENTI PALLONCINI ELIO COLAZIONE MANGIATA LIBRI DISEGNO ZAINETTO QUADERNI SCRITTI 5 SCRIGNI REBUS ANAGRAMMA CRUCIVERBA GRIGLIA MISTERIOSA FRASE CRIPTATA POLVERE ROSSA 5 INGREDIENTI GIORNALI ARTICOLO DI GIORNALE REGOLE E FORMULE CARTINA (MANU) CAMICE DA DOTTORE (manu)	ANGELO GEPPO VIRGILIO RICERCATORE
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO – PRESENTAZIONE SPECIALITA'		
15.00	RIENTRO		
15.30	DOCCE	PALLONCINI	
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO	ROVERINO PALI FISCHIETTO	
19.00	SCENETTE DI SESTIGLIA		
20.00	CENA		
21.30	FUOCO		
23.00	ULA ULA		

CATECHESI

SPERANZA: (LUMINO)

Le quattro candele, bruciano, si consumano lentamente.

Il luogo era talmente silenzioso, che si poteva ascoltare la loro conversazione...

La prima diceva:

"Io sono la pace,

ma gli uomini non riescono a mantenermi: penso proprio che non mi resti altro da fare che spegnermi!".

Così fu, e a poco a poco, la candela si lasciò spegnere completamente.

La seconda diceva:

"Io sono la fede,

purtroppo non servo a nulla. Gli uomini non ne vogliono sapere di me, e per questo motivo non ha senso che io resti accesa".

Appena ebbe terminato di parlare, una leggera brezza soffiò su di lei e la spense.

Triste triste, la terza candela, a sua volta disse:

"Io sono l'amore,

non ho la forza per continuare a rimanere accesa. Gli uomini non mi considerano e non comprendono la mia importanza.

Essi odiano perfino coloro che più li amano, i loro familiari."

E senza attendere oltre, la candela si lasciò spegnere.

Inaspettatamente...

un bimbo in quel momento entrò nella stanza e vide le tre candele spente. Impaurito per la semioscurità

disse:

"Ma cosa fate! Voi dovete rimanere accese, io ho paura del buio!".

E così dicendo scoppiò in lacrime. Allora la quarta candela impietositasi disse:

"Non temere,

non piangere:

finché io sarò accesa,

potremo sempre riaccendere

le altre tre candele:

io sono la speranza".

Con gli occhi lucidi e gonfi di lacrime, il bimbo prese la candela della speranza e riaccese tutte le altre.

DISCORSO DELL'ANGELO: La Speranza è attesa e fiducia che si realizzi quanto il nostro cuore desidera e quanto ci è stato promesso.

Origine e modello della nostra Speranza è il patriarca Abramo, il quale, contro ogni speranza umana, credette alla promessa divina e così divenne padre di molti popoli (cfr Rm 4.18).

La Speranza non è soltanto la virtù teologale che ci fa pregustare la vita eterna donandoci la grazia necessaria per meritarsela ma, ancora più, è la meravigliosa esperienza di vita alla quale siamo chiamati dallo stesso Gesù: vivere in compagnia con Lui, ascoltandolo e nutrendoci di Lui, nel nostro cammino terreno, per poi goderlo per sempre in Paradiso.

Il Signore Gesù, però, non vuole mettere nel nostro cuore l'attesa miracolosa di un paradiso terrestre, ma la sicurezza che Dio è al nostro fianco, come scudo e baluardo, consolazione e tenerezza d'amore, in questa vita nella fede, nell'altra nella visione.

Iniziando la sua predicazione, Gesù annuncia le "Beatitudini", fondamento e fine dei suoi insegnamenti e della sua stessa opera di salvezza. Queste ci orientano al Cielo e sono regola di vita cristiana. Il cammino che conduce a questa "terra nuova" è pieno di prove, piccole e grandi, che noi possiamo affrontare e superare con Lui e per Lui. Beati, dunque, coloro che seguono il Maestro, il quale, per la sua bontà e per la sua passione, ci tiene ben stretti in questa Beata Speranza che non delude mai. La ripetizione di "Beati...Beati...", sono come le forti radici dell'albero della Speranza, le quali penetrano nel profondo della nostra vita, ci rendono sicuri nelle tribolazioni e lieti in Dio.

Tanto tempo fa tutti gli uomini della terra erano malvagi, facevano delle cose cattive e si facevano del male gli uni e gli altri. Dio, vedendo che i loro desideri erano rivolti sempre al male, decise di fare venire un grande diluvio sulla terra in modo che tutti gli uomini malvagi perissero. E così fu. E' venuta la pioggia per quaranta giorni. Tutta la terra fu coperta d'acqua e tutti gli uomini e tutti gli animali morirono. Ma, Dio, prima di permettere tutto questo, ha chiamato un uomo, l'unico che era giusto e voleva bene a Dio ed al prossimo, e gli ha detto: "Costruisci una grande Arca e mettili in salvo con tua moglie e i tuoi figli e le loro mogli, perché deve venire il diluvio sulla terra." Quell'uomo si chiamava Noè. Dio, prima di mandare la pioggia, ha fatto un'altra cosa straordinaria: ha comandato una coppia di ogni animale, grande e piccolo, di entrare nell'Arca per salvarsi anche loro, in modo che dopo il diluvio avrebbero di nuovo popolato la terra. Così, Noè con i suoi familiari che avevano creduto e ubbidito a Dio, si sono salvati, mentre tutti gli uomini malvagi sono periti. Ora sulla terra ci sono i discendenti di coloro che sono entrati nell'Arca, sia noi uomini che gli animali che vediamo, a parte quelli che si sono estinti nel corso degli anni e quelli che erano già scomparsi ai tempi di Noè.

Dio ha detto che, ancora una volta, deve giudicare gli uomini perché anche adesso, e sempre pensano a fare il male.

Ma adesso l'Arca dalla salvezza è Gesù. Tutti coloro che entrano in Gesù (cioè accettano Gesù) saranno salvati. E tutti coloro che fanno entrare Gesù nel loro cuore vengono trasformati ricevendo l'amore di Dio. Tu già sei nel cuore di Gesù, ma Lui adesso vuole entrare nel tuo cuore

BIGLIETTINI CON CIO' CHE SPERANO AVVENGA DI BUONO NELLA LORO VITA MESSI IN PALLONCINI DA FAR VOLARE IN ARIA

ATTIVITA' 1:

ai lupi viene detto che l'uscita all'Infernaccio servirà per raggiungere il prossimo cerchio di demoni...la camminata sarà lunga e impegnativa ma che una volta arrivati lì saremo ad un passo dal cuore degli inferi.....il nido di tutti i migliori peccatori del panorama mondiale.....

nel frattempo a colazione trovano una colazione mezza smangiucchiata.

durante la camminata trovano un libro semiletto, un disegno mezzo iniziato, un zainetto di scuola pieno di quaderni tutti pieni di errori blu!!!!

prima tappa:

due voci – una maschile e una femminile –

moglie: " tuo figlio non si sa più come prenderlo, non si impegna in nulla...sono preoccupata. passa tutto il tempo davanti a quella cavolo di hellstation.....a scuola tutti mi dicono che non si impegna..che sarebbe pure bravo...ma che è svogliato....Belzy...davvero non so che braci pigliare...."

marito:" se lo piglio lo sconocchio....deve studiare se vuole diventare un demonio con tutte le corna e la coda come si deve....se lo bocciano giuro che lo mando dai ciellini...vedremo poi se continuerà a vegetare spaparanzato sul suo braciere...a mangiare dita e a giocare con i videogiochi...che poi...cosa avranno da insegnargli sti videogiochi...non lo so...che andasse a fare dispetti in giro come tutti i diavoletti della sua età...no???!!!!....

seconda tappa:

una sorta di consiglio di classe di professori

"non sappiamo più cosa fare con lui....non studia mai....i quaderni sono un cimitero di errori....non si applica...si distrae sempre....tutto lo annoia....non lo porteremo con noi in gita alle gole del Pape Satan.....vedremo se così impara....quando gli ricapita di oltrepassare l'Infernaccio????...non se lo merita....anzi...saremo costretti a bocciarlo....non possiamo fare altrimenti....."

ai lupi viene detto che sarebbe un'occasione da non perdere aggregarci alla loro gita, attraverseremmo l'infernaccio senza problemi e riusciremmo ad oltrepassarlo per proseguire nel nostro viaggio.

terza tappa:

arrivati troviamo un Geppo tutto flashato a giocare alla ps e nonostante i nostri sforzi a motivarlo col ciufolo che ne vuole sentire di studiare per riuscire a meritarsi di partecipare alla gita. Sticazzi se vanno..io ho da finire il 219 livello del gioco del momento "postcard from hell".....anzi visto che ci siete...allungatemi un po un paio di merendine va....che così non sono costretto a mettere pausa.... mentre lo lasciamo lì a lessarsi i neuroni ci cade l'occhio su una notizia di qualche tempo fa pubblicata su un giornale vecchio accatastato insieme a molti altri tra il merdume generale in cui Geppo si crogiola.

si afferma che è stata trovata la ricetta per cancellare la pigrizia, patologia che sta affliggendo sempre di più i giovani demoni, che nn hanno più voglia di fare nulla etc etc

anche Geppo deve aver letto quell'articolo perché, tra un tegolino e un maxibon ha pensato bene alzare le sue diaboliche chiappe per nascondere gli ingredienti necessari in 5 scrigni che si aprono solo se si trovano le combinazioni

gioco per trovare gli ingredienti (ogni sestiglia risolve la combinazione di un ingrediente: risoluzione di un rebus – **radice di voluntas**, anagramma – **petali di impegnus**, cruciverba – **foglie di curiositax**, decrittazione messaggio – **pistilli di interessis cosae**, mastermind – **fiori di giocus divertentis**)

una volta trovati gli ingredienti cazzarola ci faccio?siamo lupetti mica nerds smanettoni e otitici....come fare per creare la pozione?

appena finito di mangiare sentiamo uno strano lamento, un mugolio venire da dietro un cespuglio....Geppo non si era limitato a nascondere gli ingredienti..ma aveva sequestrato anche il ricercatore (ma quisce non era pigro????!).

approfittando di una delle tante pennichelle di Geppo lo liberiamo (ciucciaceolo)....e ci dice che dobbiamo cospargere mani corpo e testa di Geppo con una polverina rossa, che lui ha in pochissime dosi....ma che in cambio di nuovi ingredienti può cedere ai lupi... Geppo però nn deve accorgersi di nulla (non è un gran problema.....visto lo stato vegetativo in cui vive)....ognuno si avvicina a Geppo per spolverarlo senza svegliarlo... alla fine sto disadattato si rizza e si guarda intorno e vede i libri che lo circondano.....vede quante cose si è perso nascosto dietro alla sua ps...e capisce che deve mettersi sotto per poter partecipare alla gita della scuola...non può perdersi un'occasione del genere....promette così di lasciar andare il ricercatore (è pur sempre un demonio...mica Daniele Ricciotti...;)...) e di dare la cartina che guiderà alle gole del Pape Satan i lupi in cambio dell'aiuto a svolgere alcuni compiti. Avranno una serie di regole di grammatica, di matematica e di informazioni di storia e geografia da recuperare all'interno di uno zaino e da inserire nei vari quaderni di Geppo con un gioco a staffetta.

Geppo una volta aiutato a ritrovare tutte le formule da studiare si sciampa i lupi dicendo che la cartina è il simbolo della curiosità....dell'entusiasmo...della scoperta....della voglia di fare...che nessuna ps può far provare...

VENERDI' 07 AGOSTO

CUPIDIGIA/LUSSURIA

SIMBOLO DEI PECCATI:

FIAMMIFERO

(EMANUELA)

PRESENZE: Giulia, Barbara, Franco G., Pacetta, Sonia, Simone, Alma, Emanuela, piu i reclutati per il g.n.

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
7.30	SVEGLIA		
7.40	GINNASTICA		
8.00	LAVAGGIO		
8.30	COLAZIONE	CARAMELLE	
9.00	CATECHESI	MATITA	ANGELO
9.30	ATTIVITA' 1	2 PERGAMENE CAROTA SEMI CAPPELLO ANELLO COSTUMI PAOLO (TUNICA E CALZAMAGLIA) COSTUME FRANCESCA (TUNICA VELLUTO TURCHESE) COSTUME SPAGNOLA (GONNA BALZE, CORPETTO E PIZZO) COSTUME FRATE (SAIO) COSTUME LADRO (SACCO DI JUTA, CALZA DI NYLON) COSTUME CONIGLIO (RECCHIE BIANCHE, TUNICHETTA)	PAOLO FRANCESCA VIRGILIO CONIGLIO CONTADINO CUOCA (MAMMA LUPA) SPAGNOLA LADRO FRATE
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO – PREPARAZIONE SPECIALITA'		
15.00	PRESENTAZIONE SPECIALITA' + ISPEZIONE		
16.00	ATTIVITA' 2	1 SCATOLONE 1 TAVOLA 1 M X 1 M DI COMPENSATO 6 BOTTIGLIE PLASTICA 30 PALLE DI CARTA DORATE CARTONCINI DELLE FAMIGLIE STEREO O MP3 PER MUSICA FRISBEE GIORNALI 5 CARTELLONI CTS BIANCHI MATERIALE PER COSTRUIRE RICORDINO (DA DECIDERE) 30 PALLONCINI FETTUCCIA BIANCA 30 FIAMMIFERI UN BRISTOL ROSSO 1 SCATOLETTA FIAMMIFERI	PARIS HILTON MORCHIA SARCHIA CORONA ACHILLE CLEOPATRA MINOSSE VIRGILIO
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO	TUNICHETTE ROVERINO FISCHIETTO PALI	
19.00	SCENETTE DI SESTIGLIA		
20.00	CENA		
21.30	FUOCO		
23.30	ULA ULA		
24.00	GIOCO NOTTURNO	UN TELO DIPINTO CON LE FIAMME 30 MONETE INDOVINELLI SIRINGA TEMPERA ROSSA BOTTIGLIETTA CANAPONE SCATOLONE NERO FOGLIETTI CON FRASI	IMPOSSESSATI AMON ERODE BRUTO GIUDA PERSEFONE LUCIFERO

In una giornata estiva molto calda, un bracciante agricolo ricevette l'ordine di vangare il giardino del suo padrone. Si mise al lavoro di malavoglia, e cominciò ad inveire contro Adamo che, a suo parere, era l'unico responsabile di ogni sfruttamento.

Le sue bestemmie e imprecazioni giunsero all'orecchio del padrone. Il quale gli si avvicinò e gli disse: «Ma perché inveisci contro Adamo? Scommetto che al suo posto avresti fatto la stessa cosa».

«No di certo», rispose il bracciante, «io avrei resistito alla tentazione!».

«Vedremo!» disse il padrone e lo invitò a pranzo.

All'ora stabilita, il badilante si presentò in casa del padrone e questi lo introdusse in una saletta dove c'era una tavola imbandita con ogni ben di Dio.

«Puoi mangiare tutto quanto vuoi» disse l'uomo al suo dipendente. «Soltanto la zuppiera coperta al centro della tavola non la devi toccare finché non torno».

Il badilante non aspettò neppure un minuto: si sedette al tavolo e con il suo formidabile appetito cominciò ad assaggiare una dopo l'altra le leccornie che gli venivano servite. Alla fine il suo sguardo fu magnetizzato dalla zuppiera.

La curiosità lo fece quasi ammannire, tanto che alla fine non resistette più e, con la massima circospezione, sollevò appena appena il coperchio che copriva la zuppiera. Saltò fuori un sorcio. Il badilante fece l'atto di acciuffarlo, ma il topo gli sgusciò di mano. Iniziò la caccia, mentre il giovane rovesciava tavoli e sedie. Il gran baccano richiamò il padrone.

«Hai visto?» chiese, e ridendo lo minacciò:

«Al tuo posto, in futuro, non imprecherei più a voce alta contro Adamo e il suo errore!».

DISCORSO DELL'ANGELO: La Temperanza è una virtù umana e cristiana che mira a disciplinare gli istinti, stabilendo una regola che serva a dominarli. Qualcuno può dire: Perché non devo seguire gli impulsi della natura umana? Fanno tutti così. Gli esseri animali seguono sempre i loro istinti. Non sono creature libere e quindi non sono responsabili delle loro azioni. Al contrario l'uomo deve sempre rispondere del suo operato. Prima di tutto a se stesso, alla sua salute, quindi alla comunità, e a Dio, anche se non crede. Gli istinti li portiamo nella nostra carne e sono forze meravigliose che ci spingono verso qualche cosa per averne soddisfazione, compiacimento, gioia, piacere. La virtù della Temperanza è la virtù morale che modera l'attrazione dei piaceri. E i piaceri possono essere molti, svariati e prepotenti. Essi riguardano sia i sensi del corpo come anche il voler conoscere tutto, la pretesa del comandare sempre, e quanto, insomma, può coinvolgere i vizi capitali. Ora se i piaceri vengono ricercati con prepotenza come se fossero degli istinti irresistibili, non solo non appagano compiutamente ma rischiano di farci soccombere. È appunto il dono della Temperanza che ci "assicura il dominio della volontà sugli istinti" e pertanto ci aiuta a frenare le lusinghe degli stessi piaceri. I beni che attirano l'uomo sono beni creati da Dio. Essi però non vanno ricercati smoderatamente, il Creatore stesso ci rende capaci di usarli con gioioso equilibrio, per poterli gustare con profondo appagamento e far sì che diventino mezzi per affrontare le inevitabili difficoltà della vita e siano per noi uno stimolo nel fare cose eccellenti per la costruzione di un vivere migliore. Per questo è importante che diventiamo padroni di noi stessi, e che sappiamo dire di no al momento giusto, sempre attenti a non esagerare e pronti a una giusta disciplina delle nostre voglie e dei vizi che ci possono portare a una disfatta. Dunque la Temperanza è la virtù cristiana che modera i desideri e gli appetiti. La Parola di Dio, così come la leggiamo nella Bibbia, è maestra di vita e allo stesso tempo è luce e forza, appunto perché è parola potente che ci aiuta a correggerci e a convertirci in modo definitivo. Non è bene che uno faccia la pace con i suoi difetti e che se li porti dietro per tutta la vita. È una sciocchezza dire: che cosa ci posso fare? Tutti fanno così. Dice la Bibbia: "Non confidare nelle ricchezze" (Sir 5,1). Ti danno troppa sicurezza, e rischi di non pensare alla Provvidenza di Dio. Inoltre ti fanno toccare con mano che non ti manca nulla, che ti puoi comperare tutte le soddisfazioni possibili, che ti puoi giocare d'azzardo il denaro che vuoi. Ma non sarai mai sazio. L'invidia di coloro che hanno più di te ti corrode l'animo e non ti lascia dormire. Alcuni ricchi hanno perso tutto. Il denaro è un cattivo padrone. Anzi è come un ladro che ti porterà via tutto. Ma senza denaro non si può far nulla. Esso è necessario alla vita. Va acquistato con onestà, amministrato con avvedutezza, usato per il bene della propria famiglia ma con il cuore aperto alle necessità del prossimo. Dice ancora la Bibbia: "Non seguire le passioni, poni un freno ai tuoi desideri" (Sir 18,30). Le passioni sono sentimenti più o meno potenti, di ira, odio, amore, cupidigia, sesso, invidia, gelosia. Coltivarle e seguirle senza alcun freno accecano la mente e fanno compiere azioni che uno non vorrebbe mai aver commesso. Abbruttimento della persona stessa, tradimenti familiari, divisioni, discordie, guerre, morte prematura, cose che i giornali descrivono quasi ogni giorno. E come le passioni, anche i desideri hanno bisogno di essere guidati, perché essi possono portare gioia alla nostra vita, ma anche terribili depressioni quando non li possiamo realizzare.

Quando scese dal monte, Mosè vide che il popolo non aveva saputo attenderlo. Anzi, aveva commesso una grave mancanza, raffigurando Dio sotto forma di un vitello d'oro, e tutti lo adoravano dicendo: «Ecco il nostro Dio che ci ha condotti fuori dall'Egitto!» Mosè si indignò, e nell'ira gettò a terra le due tavole della legge, che si spezzarono. Poi distrusse il vitello d'oro e castigò chi l'aveva fatto. Infatti nessuno ha mai visto Dio, e ai tempi di Mosè era proibito raffigurarlo in qualunque modo. Il giorno dopo Mosè tornò sul monte, e per prima cosa supplicò il Signore di perdonare il grave peccato del suo popolo. Nella sua bontà il Signore concesse il perdono e diede a Mosè altre due tavole della legge insieme con molte istruzioni su come il popolo di Dio doveva vivere, per piacere a Dio. Dopo altri quaranta giorni Mosè scese all'accampamento. Alla presenza di tutto il popolo parlò del patto che il Signore proponeva, e lesse la legge che il popolo doveva impegnarsi a rispettare in cambio del potente aiuto di Dio. Tutti ascoltarono e si impegnarono, anche per i propri discendenti.

AL MATTINO SUBITO DOPO COLAZIONE, SI CONSEGNA 3 CARMELLE A BAMBINO (DI QUELLE BUONE, A CUI NON SI RESISTE FACILMENTE)...AL MOMENTO DELLA CATECHESI SI CONTROLLA CHI LE HA ANCORA ALMENO UNA.

LANCIO

Virgilio introduce 2 personaggi simbolo del girone, due ragazzotti di nome Paolo e Francesca, il cui peccato, cioè LA LUSSURIA, fu quello di dare retta sempre ai loro istinti piuttosto che alla ragione, il far prevalere il piacere sul dovere, per cui andavano a scuola insieme ma durante la lezione di clavicembalo preferivano scambiarsi bigliettini piuttosto che studiare, il pomeriggio cazzeggiavano alla grande invece di esercitarsi, un giorno addirittura erano scappati per campi senza minimamente alcun controllo...e fu così che l'istitutore Ganciottò sbroccò e li buttò giù dalla torre più alta...ora lui giace tra gli iracondi e P&F tra i lussuriosi. Ora sti due sono stati talmente tanto nella bufera infernale che si sono rincoglioniti, si sono persi ed ora ciascuno ripete ossessivamente una cantilena incomprensibile (il V canto tanto per capirci) e P ogni tanto dice"l'anello l'anello l'anello...." Tenendo in mano una carota, F dice "il cappello il cappello il cappello...." Tenendo in mano un mucchietto di semi...

I VL capiscono finalmente che sti 2 riferiscono agli oggetti cari alla persona amata, Virgilio spiega che questi 2 simboli del loro amore sono stati nascosti chissà dove dai diavoli, senza i simboli i 2 non possono riconoscersi e sono invisibili nella bufera....si ritrovano con in mano sse carote e ssi semi, forse un indizio, ma finchè non si ricongiungono non se ne cava niente, perciò i nani si offrono di ritrovare gli oggetti...P&F li aspetteranno in un posto sicuro con Virgilio.

Ritira fuori le cartine vinte il giorno prima e i lupi si separano in 2 gruppi alla ricerca ciascuno di un oggetto...

CACCIA A CATENE LOGICHE

Ora dovremmo essere così intelligenti da capire che chi c'ha le carote cercherà il coniglio e chi c'ha i semi il contadino...

GRUPPO CAROTE: PAOLO

CONIGLIO
Prende le carote e regala un MESTOLO
CUOCA
Prende il mestolo e regala un VENTAGLIO
SPAGNOLA
Prende il ventaglio e regala BIGLIE
LADRO
Prende biglie e regala CORONCINA
FRATE
Prende coroncina e regala SEMI
CONTADINO
Prende i semi e regala TERRA
GRANDE ALBERO
Sull'albero c'è l'ANELLO DI FRANCESCA

CONTADINO

Prende i semi e regala CORONCINA
FRATE
Prende coroncina e regala MESTOLO
CUOCA
Prende il mestolo e regala un VENTAGLIO
SPAGNOLA
Prende il ventaglio e regala BIGLIE
LADRO
Prende biglie e regala CAROTE
CONIGLIO
Prende le carote e regala TERRA
GRANDE ALBERO
Sull'albero c'è il CAPPELLO DI PAOLO

GRUPPO SEMI: FRANCESCA

Alla fine i P&F si rincontreranno entrambi all'albero e scambiandosi i pegni d'amore (anello e cappello) ricominciano a ragionare e possono fare da guida a lupi nel loro girone

GIRONE DEI LUSSURIOSI

I lupi spiegano il motivo del loro viaggio a P&F e questi gli dicono che loro purtroppo non hanno la chiave per il girone successivo, ce l'ha Minosse che è il vero capo della situazione. Sto mostro vive sempre rintanato nel suo antro e per farlo affaccià bisogna ripregarlo con una cantilena che a lui piace tanto ma è segreta, i

custodi delle strofe sono vari soggettoni che gironzolano nel girone e che bisogna di volta in volta interpellare...

1- PARIS HILTON

La prima è una ricca e capricciosa ereditiera che si trova qui perché in vita ha sempre adorato il dio denaro ricercando il lusso a tutti i costi e trascurando l'essenziale...come punizione deve raccogliere in continuazione pepite d'oro per poi spargerle di nuovo per i campi come fossero sassolini... per avere il suo aiuto bisognerà ovviamente servirla e riverirla.

GIOCO DELL'IDOLO D'ORO: un lupetto si mette uno scatolone in testa e si inginocchia su un pezzo di compensato che va fatto scorrere su bottiglie di plastica come fossero rulli da altri 2 lupetti. Nel frattempo il resto del branco cerca di centrare lo scatolone tirando le pepite per riempirlo il più possibile...si ripete cambiando i giocatori finché Paris non ha ricevuto tutte le pepite

2- LE WINX

Sono 2 fatine decerebrate e deficienti punite per il loro essersi abbandonate all'idiozia piuttosto che aver fatto funzionare 2 neuroni, in vita hanno calpestato onore ed affetti per diventare Amiche di Maria, una specie di setta religiosa ...per punizione devono ricostruire degli alberi genealogici molto elementari ma sono tormentate dalla musica e dagli stacchetti che in vita tanto amavano

GIOCO DELLE FAMIGLIE: Con i bigliettini bisognerà formare le famiglie di diverso colore: 4 biglietti per ogni famiglia: nonno (blu), papà (blu), mamma (blu) e figlio (blu); nonno (rosso), papà (rosso) ecc, formando così famiglie per quante sono le persone. Sistemare "nn" sedie intorno, formando un cerchio, piegare i biglietti in quattro in modo che non si possano leggere dall'esterno e distribuirli. A questo punto si mette un po' di musica, nel frattempo che si balla, ci si scambiano i biglietti (senza guardarli all'interno), dopo un minuti ca. si ferma la musica e bisogna strillare, urlare, sbraitare il proprio colore, volendo mostrando il biglietto, e cercare di riformare la famiglia nel più breve tempo possibile con NONNO, PAPA', MAMMA e FIGLIO. Ricomposta la stessa nell'ordine suddetto si dovranno sedere uno sull'altro. L'ultima famiglia che riuscirà a ricomporsi viene squalificata e così via fino a nominare la famiglia vincitrice

3- FABRIZIO CORONA

In vita famoso fotografo senza scrupoli, abbandonato a tutti i vizi, privo di qualsiasi scrupolo pur di fare affari, pronto anche a mentire per uno scoop...ora deve fotografare il nulla per l'eternità, senza un soggetto degno di nota, i diavoli gli chiedono paesaggi e ritratti e lui fa del suo meglio per crearli nella desolazione infernale, ma ogni volta non va bene e sono frustate

GIOCO NOVELLA 2000: ogni sestiglia dovrà scegliere un soggetto da rappresentare facendo un collage con ritagli di giornale su un grande cartellone per descrivere un gioco, un'attività, insomma una delle giornate vissute finora, come uno scoop da I pagina

4- CLEOPATRA

In vita grande calcolatrice, grande ammaliatrice, capace di diaboliche macchinazioni per la gloria del suo regno e per il gusto del potere...qui è relegata tra cocci e fornelli, condannata a trafficare in continuazione tra bricolage, decoupage, ago e cucito e mille altre occupazioni da Desperate Housewife per la gioia dei diavoli che le commissionano in continuazione ciondoli, posacenere e centrini per sfruttare cotanto genio creativo...

ATTIVITA' MANUALE: da definire

5- IL PELIDE ACHILLE

Achille si credeva un dio in terra, aveva orde di corteggiatrici che veneravano ogni suo muscolo, passava tutto il suo tempo ad allenarsi e a godersi dal suo trono dorato le risse furibonde che le donne ingaggiavano per lui...ora è costretto ad inseguire in continuazione un disco dorato da una parte all'altra del girone senza arrivare mai alla meta

GIOCO CON IL FRISBEE: 2 squadre, come palla scout ma con il frisbee, se cada a terra la palla passa alla squadra avversaria.

MINOSSE

A questo punto l'invocazione è pronta:

**Stavvi Minòs orribilmente, e ringhia: essamina le colpe ne l'intrata;
giudica e manda secondo ch'avvinghia. Dico che quando l'anima mal nata
li vien dinanzi, tutta si confessa; e quel conoscitor de le peccata
vede qual loco d'inferno è da essa; cignesi con la coda tante volte
quantunque gradi vuol che giù sia messa. Sempre dinanzi a lui ne stanno molte:**

vanno a vicenda ciascuna al giudizio, dicono e odono e poi son giù volte.

Appena il branco finisce di recitarla urlando e sbavando un vecchio incartapecorito ed incatenato ad una gigantesca palla di ferro esce dal bosco...è Minosse, il capocchetto della situazione, che sbraita un po' le solite cose, chi siete, 'azzo volete qua a quest'ora brutti gobbi e via dicendo...alla fine li sfida a mettersi un po' nei suoi panni e li costringe ad una prova di abilità, poi forse avranno diritto alla chiave per il centro della terra e quindi al pass per casa Lucifero

GIOCO DELLA PALLA DI FERRO: 2 squadre, ad ogni lupo si lega un filo con un palloncino alla caviglia. Le due squadre si dispongono come al fazzoletto, ma ad ogni membro di una squadra si danno numeri dispari progressivi a partire da uno, mentre all'altra numeri pari progressivi a partire da due. Minosse chiama due numeri (uno pari e uno dispari), che si devono sfidare a scoppiarsi il palloncino. I due giocatori devono tenere le mani dietro la schiena. Se un giocatore esce dal campo, Minosse chiama subito un altro numero della squadra a sostituirlo, e il giocatore uscito torna in fila. Se ad un giocatore viene scoppiato il palloncino, questo esce dal gioco, il vincitore rimane in campo e Minosse chiama subito un nuovo numero della squadra che ha perso. Perde la squadra che rimane senza "palle al piede.

A questo punto Minosse si complimenta per la loro pazienza in questo girone di decerebrati, li esorta a pensare a quanto futili motivi hanno portato i personaggi che hanno incontrato a buttare via le proprie vite...quando sarebbe bastato in fondo fare quello che stanno facendo loro in questo viaggio...Spogliarsi per un po' del superfluo, riscoprire la semplicità e la purezza e con magari qualche sacrificio in più conquistare comunque la meta, ricordando sempre che **L'ESSENZIALE E' INVISIBILE AGLI OCCHI**

Dona loro **un fiammifero** a testa, ultima chiave dell'Inferno, simbolo della luce che nasce anche nei luoghi più bui

PAOLO

Amor, ch'al cor gentil ratto s'apprende,
prese costei de la bella persona
che mi fu tolta; e 'l modo ancor m'offende.
Amor, ch'a nullo amato amar perdona,
mi prese del costei piacer sì forte,
che, come vedi, ancor non m'abbandona.
Amor condusse noi ad una morte.
Caina attende chi a vita ci spense".

FRANCESCA

Noi leggiavamo un giorno per diletto
di Lancialotto come amor lo strinse;
soli eravamo e senza alcun sospetto.
Per più fiate li occhi ci sospinse
quella lettura, e scolorocci il viso;
ma solo un punto fu quel che ci vinse.
Quando leggemmo il disïato riso
esser baciato da cotanto amante,
questi, che mai da me non fia diviso,
la bocca mi basciò tutto tremante.
Galeotto fu 'l libro e chi lo scrisse:
quel giorno più non vi leggemmo avante".

GIOCO NOTTURNO 2009

Era una notte buia e speriamo non tempestosa, i lupetti dormivano beati quando vengono svegliati dalla solita musica scacante (a scelta tra Profondo Rosso, L'Esorcista o i gargarismi di Trisciani)...

Si affacciano confortati dal solito panico (vero tra l'altro...) dei Braveheart VL e chi sarà mai stavolta che non puo' dormi' e rompe le ceste a st'ora? Ma una bella setta satanica stile Ku Klux Klan vestiti di nero, gli Impossessati, belli pronti a fare un rito di risuscitazione per il loro amichetto Lucifero (canti, invocazioni, tiriterie e fresche varie da definire)

Al centro della famiglia felice c'è un sacco con qualcosa che si dimena e che viene immediatamente scannato (niente splatter, loro vedono solo la coltellata e sentono un urlazzo)...trionfo di fumogeni e indovinate chi arriva?

Ma certo, il signor Lucifero, incavolato come una biscia per questi 30 rompipalle che girano da 6 giorni per i suoi possedimenti a sindacare peccati pene e peccatori....e che non si dovevano prendere il disturbo di cercare le Chiavi perché ormai è venuto lui a casa loro, s'è portato dietro una Giga-Maledizione che precipiterà tutta Montefortino nel buio eterno, loro compresi con annessi e connessi, ma niente paura perché tanto a fargli compagnia troveranno tanti diavoletti anche loro incavolati neri per lo scorrazzamento di cui sopra, AH AH AH AH AAAAH!

Sparso il dovuto panico Luci si ritira nelle sue stanze dicendo ciao ciao ci si vede tra un'oretta per l'apertura delle Porte dell'Inferno e lo sprofondamento nelle tenebre, non mancate eh...intanto gustatevi l'happy hour qui nel Limbo dove vi ho sprofondato con la mia venuta.

Quando l'allegria combriccola se ne va i lupetti a questo punto speriamo un po' motivati a salvarsi le chiappe notano che il sacco abbandonato nel prato in realtà si muove e si lamenta...lo aprono e Carramba! Zompa fuori un prete, un famoso Esorcista di nome Amon, che loro pensavano di avere ucciso ma in realtà gli hanno solo tagliato una recchia (oppure lo hanno preso solo di striscio, se proprio l'attore prescelto non si presta a sacrificare un lobo per gli scout)

Ovviamente Amon ha la soluzione del problema, e che cce vo'? bisogna solo fare una bella pozione per esorcizzare Luci prendendo gli ingredienti giusti...questi ce li possono dare solo 3 infidi personaggi guarda caso imprigionati qua nel Limbo...niamo va', andiamo a fare visite...

GIUDA: respiro

E' imprigionato nella bolgia con le altre anime che parlano all'unisono una sopra all'altra ogni volta che lui prova a rivolgere la parola ai lupi

Chiede di raccogliere 30 denari, come le monete per cui tradì Gesù, e di darle in pasto alle anime (un telo dipinto con le fiamme teso tra 2 alberi dietro cui si agitano una decina di persone, ogni tanto da alcuni fori spuntano visi e mani bruciacchiate) così si distraggono e potrà parlare con loro e soffierà sulla bottiglietta.

BRUTO: sangue

E' tutto nero e dotato di artigli, si trascina nel bosco senza meta condannato a vivere come una bestia. Farà loro alcuni indovinelli e con una siringa piena di tempera rossa nascosta in mano riempirà la bottiglietta

ERODE: capello

E' una creatura deforme ed insanguinata che vive incatenata in una grotta buia... ruggisce e si dimena come un lupo mannaro cercando di afferrare i lupetti per trascinarli nella sua tana e divorarli (notoriamente ama i bambini...).Basterà una danza o un ban per farlo cadere svenuto. una volta svenuto gli si stacca un capello Ciascuno racconta brevemente la sua storia e fa sostenere ai lupi una prova per ottenere l'ingrediente

Durante il passeggio per fare queste 3 visite i lupi verranno intercettati da una strana figura di donna, che si presenta come Persefone, la vecchia regina degli inferi prima che Lucifero la spodestasse e la condannasse a vagare per il Limbo, cieca e sola....sso cesso di donna accimenta i lupetti accarezzandoli e

sputacchiandogli in faccia frasi senza senso, ma ripetendo ossessivamente "La magia è niente senza la preghiera di un cuore leale" Alla fine ce la fanno a scrostarsela di dosso ma prima di andarsene a calci nel sedere Persefone li ammonisce con una risata acidissima "Seguite la luce, fuggite dal nero sigillo ah ah ah" lasciando dietro di sé una boccetta d'acqua...che ovviamente i VVLL porteranno con sé...

Dopo questo simpatico intermezzo, conquistati gli ingredienti e creata la pozione i nani si avviano tutti felici all'appuntamento con la morte, c'è Luci alla consolle con tutto il suo staff di teste di cacchio pronto per il party di benvenuto all'Inferno. I nani con arroganza spargono la pozione a destra e a manca, un po' addosso a Luci un po' addosso ai simpaticoni, ma non succede niente....

Allora sentono alle loro spalle una risata bastardissima...è Amon che corre felice e vagamente gaio tra le braccia di suo padre Luci, si è allegramente riggirato i lupetti facendoli penare per trovare gli ingredienti per fare sì una pozione, ma in realtà un Elisir di lunga Vita che d'ora in poi concederà l'immunità sulla terra a Luci & friends....Ricapitolando, non solo loro a breve sprofondano all'inferno, ma il gruppo Luci potrà pazzeggiare in lungo ed in largo per la terra da ora in poi. Perciò su su, dice Amon, passi lunghi e ben distesi, possibilmente in fila, tutti all'ingresso dell'inferno con le buone o con le zambate dei buttafuori incappucciati, fatevi mettere il timbro d'ingresso sulla fronte e non se ne parli più...

Allora un VL dal QI leggermente superiore a quello medio degli scout, quindi diciamo tipo quello di un procione, si illumina d'immenso: ma quel cesso a vento di Persefone non aveva rabbiturato qualcosa a proposito della Preghiera e della Luce? A ben guardare lo staff dell'inferno disco village difende con le unghie e con i denti un cerchio di lumini dentro il quale ci sono tanti pezzi di carta con delle lettere e delle frasi...sarà mica che glieli dobbiamo levare per comporre una formula magica?

I coraggiosi partono all'attacco e tentano di rubare i pezzetti di carta senza farsi marchiare in viso o sulle mani...i marchiati vengono eliminati, poi decidono i VL a seconda dell'ora che se fa se possono ribbivire oppure no pulendoli con l'acqua gentilmente offerta da Persefone.

I frammenti da un lato recano scritte senza senso, dall'altra evocano qualcosa di vagamente familiare...la preghiera del lupetto! Una volta ricomposti nel giusto ordine seguendo la preghiera che ovviamente tutti sanno a menadito (...) formeranno una formula magica che causerà la combustione spontanea (o la decomposizione, mo vediamo l'effetto scenico più fashion) di Luci, di quel figlio di escort di Amon e di tutte le ragazze immagine incappucciate...

Fortuna che ssi lupetti c'hanno un cuore leale, se no sai che estate di mmerda sottoterra co' 40 gradi e circondati da ultracorpi...praticamente a Porto d'Ascoli un sabato sera da Andrea...

SABATO 08 AGOSTO

CHIUSURA

(AKELA)

- GIOCHI D'ACQUA, GRAN FALO' DEI SIMBOLI E CDR-

PRESENZE: Giulia, Barbara, Manfro, Pacetta, Sonia, **Simone, Alma**, Emanuela, Sato'

CATECHESI:

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
8.30	SVEGLIA		
8.40	GINNASTICA	radio maglia rosa	
8.50	LAVAGGIO		
9.20	COLAZIONE		
	CATECHESI	FOTO DI BRANCO SCAMPOLI DI STOFFA AGHI FILO	ANGELO
10.00	FALO' FINALE + GIOCHI D'ACQUA	BRACIERE SCATOLA METALLO DIARIO LUCIFERO SIMBOLI CARBONELLA GUANTO IGNIFUGO TUBO X ACQUA (??)	VIRGILIO
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO – SPECIALITA'		
15.00	ISPEZIONE + VERIFICA SPECIALITA'		
16.00	CONSIGLIO DELLA RUPE + consegna pecette e consegna specialita	RICORDARSI LA SPECIALITÀ DI M.VITTORIA	
17.30	MERENDA		
18.00	FINALE TORNEO	ROVERINO PALI FISCHIETTO	
19.00	SCENETTE DI SESTIGLIA		
20.00	CENA		
21.30	FUOCO		
23.00	ULA ULA		

PRUDENZA (matita) & GIUSTIZIA (foto di branco)

Il bambino guardava la nonna che stava scrivendo una lettera. Ad un certo punto, le domandò: "Stai scrivendo una storia che è capitata a noi? E che magari parla di me". La nonna interruppe la scrittura, sorrise e disse al nipote: "E' vero, sto scrivendo qualcosa di te. Tuttavia, più importante delle parole è la matita con la quale scrivo. Vorrei che la usassi tu, quando sarai cresciuto". Incuriosito il bimbo guardò la matita senza trovarvi alcunché di speciale. "Ma è uguale a tutte le altre matite che ho visto nella mia vita!". "Dipende tutto dal modo in cui guardi le cose. Questa matita possiede cinque qualità: se riuscirai a trasportare nell'esistenza, sarai sempre una persona in pace con il mondo. Prima qualità: puoi fare grandi cose, ma non devi mai dimenticare che esiste una mano che guida i tuoi passi." Dio: ecco come chiamiamo questa mano! Egli deve condurti sempre verso la sua volontà. Seconda qualità: di tanto in tanto, devo interrompere la scrittura e usare il temperino. E' un'azione che provoca una certa sofferenza alla matita ma, alla fine, essa risulta più appuntita. Ecco perché devi imparare a sopportare alcuni dolori: ti faranno diventare un uomo migliore. Terza qualità: il tratto della matita ci permette di usare una gomma per cancellare ciò che è sbagliato. Correggere è un'azione o un comportamento non è necessariamente qualcosa di negativo: anzi, è importante per riuscire a mantenere la retta via della giustizia. Quarta qualità: ciò che è realmente importante nella matita non è il legno o la sua forma esteriore, bensì la grafite della mina racchiusa in essa. Dunque, presta sempre attenzione a quello che accade dentro di te. Ecco la quinta qualità della matita: essa lascia sempre un segno. Allo stesso modo, tutto ciò che farai nella vita lascerà una traccia: di conseguenza, impegnati per avere piena coscienza di ogni tua azione".

DISCORSO DELL'ANGELO: Quanti sanno che la Prudenza è una virtù molto importante e che abbraccia quasi tutti i comportamenti delle persone? "Mi raccomando, non correre", dice la moglie al marito che va al lavoro, e con maggior forza la mamma ripete al figlio, quando esce la sera: "Fa attenzione e non tornare troppo tardi". Le

mamme sono prudenti per i mariti e per i figli, e stanno sveglie ore e ore nella notte fino a che non ritornano. E tante volte i giovani si sentono dire: "Divertitevi, non fatevi male, state attenti, mi raccomando!". Prudenza nella guida dell'auto, ma anche nei divertimenti. Prudenza nell'uso dei mezzi di comunicazione sociale, per non perdere troppo tempo invano, Prudenza nell'investire il proprio denaro, e così nelle spese piccole e grandi. Prudenza nelle amicizie. Prudenza nel parlare, evitando soprattutto le chiacchiere vane, i giudizi avventati, le mormorazioni, le calunnie. Un antico filosofo ha scritto che la Prudenza è il retto discernimento delle azioni umane. E poiché l'uomo è tutto azione, vuol dire che la Prudenza deve investirlo e guidarlo in ogni momento. La Prudenza ci invita, quindi, a discernere, cioè a vederci chiaro in tutto quello che pensiamo e che stiamo per fare, per non pentirci quando è troppo tardi. Vogliamo conoscere distintamente ogni particolare, ci mettiamo a valutare le varie situazioni pro e contro. Per discernere bene bisogna usare il giudizio, l'intelligenza, il buon senso e anche il sentimento, ma mai lasciarci portare dall'egoismo. La Prudenza è dunque il retto discernimento delle azioni umane. Retto vuol dire giusto, leale, onesto. Un discernimento, quindi, che non deve nuocere né a chi compie l'azione né agli altri. La Prudenza deve sì essere guardinga, cauta, ma non deve sottovalutare la lealtà e l'onestà. Come cristiani non dobbiamo fermarci alla definizione filosofica ma è doveroso fare un passo in avanti. Prudenza non solo quella che mi apre gli occhi per difendermi ma anche quella che valuta ogni mezzo per arrivare al fine che ci siamo proposti e cioè il bene nostro e degli altri. In questo caso parliamo di una saggezza che si muove sotto la guida della virtù morale della Prudenza, virtù che è l'abitudine di fare il bene; virtù che si acquista ripetendo atti buoni. Alla luce del Vangelo, la Prudenza diventa quella piccola pausa di riflessione che ci impedisce di essere precipitosi nel giudicare, nel condannare e nel prendere decisioni affrettate, e anche nell'entrare nella funesta sfera dell'ira. Dunque, buon senso e Vangelo.

Il regno dei cieli sarà simile a dieci vergini che, prese le loro lampade, uscirono incontro allo sposo. Cinque di esse erano stolte e cinque sagge; le stolte presero le lampade, ma non presero con sé olio; le sagge invece, insieme alle lampade, presero anche dell'olio in piccoli vasi. Poiché lo sposo tardava, si assopirono tutte e dormirono. A mezzanotte si levò un grido: Ecco lo sposo, andategli incontro! Allora tutte quelle vergini si destarono e prepararono le loro lampade. E le stolte dissero alle sagge: Dateci del vostro olio, perché le nostre lampade si spengono. Ma le sagge risposero: No, che non abbia a mancare per noi e per voi; andate piuttosto dai venditori e compratevene. Ora, mentre quelle andavano per comprare l'olio, arrivò lo sposo e le vergini che erano pronte entrarono con lui alle nozze, e la porta fu chiusa. Più tardi arrivarono anche le altre vergini e incominciarono a dire: Signore, signore, aprici! Ma egli rispose: In verità vi dico: non vi conosco. Vegliate dunque, perché non sapete né il giorno né l'ora. Un momento di silenzio orante perché la Parola di Dio possa entrare in noi ed illuminare la nostra vita.

BISACCIA IN CUI INSERIRE TUTTE LE VIRTU CHE SERVONO PER ESSERE BUONI CRISTIANI

GIUSTIZIA (foto di branco)

Un giorno Dio, stufo delle guerre e delle violenze che si compivano sulla Terra, riunì tutti gli angeli e tenne loro questo discorso: "Avevo detto agli uomini: amatevi gli uni gli altri, e in vece si detestano, perché non sopportano le loro differenze. Ho deciso di impartire loro una buona lezione. Ordinò che a partire dal 1 maggio 2000 tutti gli esseri umani abbiano la stessa pelle color verde-mela, e che diventino tutti perfettamente uguali." Il 1 maggio 2000 il professor O'Neil, premio Nobel per la biologia, si svegliò di soprassalto. Scese dal letto di pessimo umore e, guardatosi allo specchio, quasi che gli venne un colpo. Non si riconosceva più! Penso di sognare, ma dopo una bella doccia fredda il risultato non era cambiato, anzi, la sua pelle era di un verde ancor più splendente. Velocemente si recò in cucina per bersi un caffè e trovò la moglie... irriconoscibile, anche lei verde! Si collegò in videoconferenza con il suo collega giapponese Mite Mangiu, ma vide dall'altra parte del monitor una persona altrettanto verde! Erano tutti e due disperati! Scene simili si ripetevano in ogni angolo del mondo. Clinton telefonò in fretta al presidente russo, ma quasi che non riconoscevano più le loro voci, anch'esse cambiate, uguali cioè alle voci di tutti gli altri uomini nel mondo. Alcuni dirottatori del Kashmir minacciavano di uccidere tutti gli indiani sull'aereo, ma non li distinguevano più dagli altri passeggeri e sconsolati si misero a piangere. Un centinaio di calciatori si spacciarono per Del Piero chiedendo un aumento di stipendio, ma furono tutti scacciati a calci, compresi il vero Del Piero, verde anche lui e non solo di bile! I politici anche loro erano tutti verdi, compreso Bertinotti, mentre i veri "Verdi" diedero le dimissioni perché ormai si ritenevano inutili! Insomma, era un vero manicomio. Gli occidentali erano tutti sconsolati, avevano perso tutto perché ovviamente banche, borse, industrie non potevano più funzionare, dato che non si distinguevano più direttori da impiegati, lavoratori da ladri opportunisti... In Africa e nel terzo Mondo invece erano contenti, perché adesso non c'era più il colore diverso della pelle come fattore discriminante... Però la situazione era davvero grave... ovunque regnava il panico. Ci fu un grande summit di biologi, ma alla fine il professor O'Neil disse che non sapeva proprio che fare. Di fronte a questa ammissione di impotenza il buon Dio decise di intervenire e di riportare tutto alla normalità. Con grande sorpresa e gioia indescrivibile il 15 maggio 2000 la gente si risvegliò normale, scoprendo la bellezza dell'essere diversi gli uni dagli altri. La gente corse fuori ad abbracciarsi, russi e ceceni, cattolici e protestanti, musulmani e ebrei, neri e bianchi... fu come una nuova nascita per tutti.

Certo, non tutti i problemi furono risolti, ma almeno nessuno più si sentiva superiore agli altri solo perché era nato in occidente anziché al sud del mondo.
Dio riunì nuovamente tutti i suoi angeli e concluse dicendo: "Chissà fino a quando durerà?".

DISCORSO DELL'ANGELO: Se la giustizia umana è qualcosa che regola i rapporti tra le persone, ed esige il rispetto dei diritti naturali e positivi propri e altrui, "la virtù morale della giustizia", invece, come afferma il Catechismo della Chiesa Cattolica al numero 1807, consiste nella costante e ferma volontà di dare a Dio e al prossimo ciò che è loro dovuto e quindi, per mezzo di essa, intendiamo e conseguentemente operiamo ciò che è bene nei riguardi di Dio, di noi stessi e del prossimo. La nostra riflessione riguarda, quindi, la giustizia come virtù, cioè capacità e forza per essere giusti, dono della grazia di Dio che si sviluppa e si perfeziona alla scuola della Bibbia, dove è viva la presenza del nostro Gesù, il Figlio di Dio che si è fatto uomo per noi. Diciamo che la giustizia è una virtù morale, perché riguarda, il comportamento dell'uomo nelle sue scelte responsabili per ciò che è bene. In altre parole è la tendenza e l'abito naturale di operare il bene

Vedendo le folle, Gesù salì sulla montagna e, messosi a sedere, gli si avvicinarono i suoi discepoli. Prendendo allora la parola, li ammaestrava dicendo: «

Non pensate che io sia venuto ad abolire la Legge o i Profeti; non son venuto per abolire, ma per dare compimento. Chi dunque trasgredirà uno solo di questi precetti, anche minimi, e insegnerà agli uomini a fare altrettanto, sarà considerato minimo nel regno dei cieli. Chi invece li osserverà e li insegnerà agli uomini, sarà considerato grande nel regno dei cieli. Avete inteso che fu detto agli antichi: *Non uccidere*; chi avrà ucciso sarà sottoposto a giudizio. Ma io vi dico: chiunque si adira con il proprio fratello, sarà sottoposto a giudizio. Chi poi dice al fratello: stupido, sarà sottoposto al sinedrio; e chi gli dice: pazzo, sarà sottoposto al fuoco della Geenna.

Se dunque presenti la tua offerta sull'altare e lì ti ricordi che tuo fratello ha qualche cosa contro di te, lascia lì il tuo dono davanti all'altare e va' prima a riconciliarti con il tuo fratello e poi torna ad offrire il tuo dono.

Mettiti presto d'accordo con il tuo avversario mentre sei per via con lui, perché l'avversario non ti consegni al giudice e il giudice alla guardia e tu venga gettato in prigione. In verità ti dico: non uscirai di là finché tu non abbia pagato fino all'ultimo spicciolo!

Sia invece il vostro parlare sì, sì; no, no; il di più viene dal maligno.

Io vi dico di non opporvi al malvagio; anzi se uno ti percuote la guancia destra, tu porgigli anche l'altra; e a chi ti vuol chiamare in giudizio per toglierti la tunica, tu lascia anche il mantello. E se uno ti costringerà a fare un miglio, tu fanne con lui due. Da' a chi ti domanda e a chi desidera da te un prestito non volgere le spalle.

Io vi dico: amate i vostri nemici e pregate per i vostri persecutori, perché siate figli del Padre vostro celeste, che fa sorgere il suo sole sopra i malvagi e sopra i buoni, e fa piovere sopra i giusti e sopra gli ingiusti. Infatti se amate quelli che vi amano, quale merito ne avete? E se date il saluto soltanto ai vostri fratelli, che cosa fate di straordinario? Guardatevi dal praticare le vostre buone opere davanti agli uomini per essere da loro ammirati, altrimenti non avrete ricompensa presso il Padre vostro che è nei cieli. Quando invece tu fai l'elemosina, non sappia la tua sinistra ciò che fa la tua destra, perché la tua elemosina resti segreta; e il Padre tuo, che vede nel segreto, ti ricompenserà.

Tu invece, quando preghi, entra nella tua camera e, chiusa la porta, prega il Padre tuo nel segreto; e il Padre tuo, che vede nel segreto, ti ricompenserà.

Se voi infatti perdonerete agli uomini le loro colpe, il Padre vostro celeste perdonerà anche a voi; ma se voi non perdonerete agli uomini, neppure il Padre vostro perdonerà le vostre colpe.

Non accumulatevi tesori sulla terra, dove tignola e ruggine consumano e dove ladri scassinano e rubano, accumulatevi invece tesori nel cielo, dove né tignola né ruggine consumano, e dove ladri non scassinano e non rubano. Perché là dov'è il tuo tesoro, sarà anche il tuo cuore.

Perciò vi dico: per la vostra vita non affannatevi di quello che mangerete o berrete, e neanche per il vostro corpo, di quello che indosserete; la vita forse non vale più del cibo e il corpo più del vestito? Ora se Dio veste così l'erba del campo, che oggi c'è e domani verrà gettata nel forno, non farà assai più per voi, gente di poca fede? Non giudicate, per non essere giudicati; perché col giudizio con cui giudicate sarete giudicati, e con la misura con la quale misurate sarete misurati.

Perché osservi la pagliuzza nell'occhio del tuo fratello, mentre non ti accorgi della trave che hai nel tuo occhio? **7** Chiedete e vi sarà dato; cercate e troverete; bussate e vi sarà aperto, perché chiunque chiede riceve, e chi cerca trova e a chi bussa sarà aperto. Perciò chiunque ascolta queste mie parole e le mette in pratica, è simile a un uomo saggio che ha costruito la sua casa sulla roccia. Cadde la pioggia, strariparono i fiumi, soffiarono i venti e si abbatterono su quella casa, ed essa non cadde, perché era fondata sopra la roccia. Chiunque ascolta queste mie parole e non le mette in pratica, è simile a un uomo stolto che ha costruito la sua casa sulla sabbia. Cadde la pioggia, strariparono i fiumi, soffiarono i venti e si abbatterono su quella casa, ed essa cadde, e la sua rovina fu grande».

Quando Gesù ebbe finito questi discorsi, le folle restarono stupite del suo insegnamento

RIMETTERE IN ORDINE I 10 COMANDAMENTI DOPO AVERLI PESCATI DA UN CESTO INSIEME A MOLTI ALTRI PRECETTI.

FINALE

i lupi, con le tasche piene di simboli ai quali sono affidati i destini dei peccatori a questi associati, cercano il fuoco infernale...hanno sconfitto lucifero....non resta che liberare quelle anime in pena bruciando sti ciangotti.

le tracce si scoprono ben presto essere le braci di carbonella...che conducono al fuoco primordiale.

qui trovano il falo'...che appena viene alimentato con i simboli...fa una fiammata piu grande...e poi si spegne...(trovare modo per farlo spegnere immediatamente)

tra le braci ancora calde si trova uno scriglo di metallo (portare guanti ignifughi), si apre e all'interno troviamo un diario di un giovanelucifero, un angelo tra gli eletti del signore.... che racconta la sua vita nel paradiso....prima di cadere agli inferi..... discorso sul 5% di buono che c'e' in ognuno.

**DOMENICA 09 AGOSTO
FINE CAMPO**

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
8.00	SVEGLIA		
8.10	GINNASTICA + PREMIAZIONE MAGLIA ROSA	RADIO	
8.25	LAVAGGIO + SISTEMAZIONE ZAINI		
10.00	ACCOGLIENZA GENITORI		
12.00	S.MESSA		
13.00	PRANZO		
15.00	CHIUSURA		