

# DOMENICA 10 AGOSTO ALLA CORTE DELLA REGINA (Barbara)

**PRESENZE:** Giulia, Pacetta, Barbara, Adelmo, **Manfro**

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
14.30	RITROVO IN TANA E PARTENZA PER VALLEGRASCIA		In tana aspettano Pacetta e Rucci che sa la strada. Tutti gli altri si vedono al mattino alle 8.30 in tana x salire su.
16.00	ARRIVO – SISTEMAZIONE		
16.30	<b>ATTIVITA' 1</b>	CARTELLONE CANCELLERIA PALLONCINI ZUCCHERO CERBOTTANE FILO DI FERRO CARTA VELINA 25 DI CESTINI VIMINI PLANISFERO (tutto rucci!)	<b>REGINA</b> WILLY FOG (Pacetta) ALCHIMISTA (rucci)
18.30	<b>CONSIGLIO DELLA RUPE</b> REGOLE DEL CAMPO	CARTELLONI ORARI E SERVIZI (RUCCI)	
19.00	SCENETTE		
20.00	CENA		
21.30	<b>FUOCO + PASSAPORTI</b>	1 PARTE RACCONTO CINESE (Kaa) BRISTOL CANCELLERIA	CINESE (bag) WILLY FOG
23.00	ULA ULA		

## SERVIZI:

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

## ATTIVITA' 1

La Regina d'Inghilterra si ritrova da sola a governare un così grande Paese: il marito è morto, il figlio nelle Colonie d'Oltremare. Sola e stanca ha quindi ceduto ai raggiri di alcuni perfidi individui che mal governano il Paese a posto suo. Lei vorrebbe abdicare e lasciare il trono al suo figliolo prediletto, fatto tornare appositamente dai Paesi lontani. Purtroppo i marrani, conosciute le intenzioni della Sovrana, avvelenano il pretendente al trono, il quale però non muore ma cade a letto malato colto da febbri altissime. La Regina è disperata: suo figlio in fin di vita, il Regno rischia di cadere in mano a questi loschi individui, non sa davvero che pesci prendere. Si rivolge allora all'alchimista di corte affinché riesca a trovare un rimedio, una medicina che possa salvare suo figlio. L'alchimista si chiude nel suo laboratorio, consulta gli antichi testi e alla fine dopo 3 giorni e 3 notti si presenta alla Regina con una dicendo che la malattia che ha colpito il Principe è mortale che ormai gli rimane ben poco da vivere, si e no una settimana, e che ormai non c'è più nulla da fare... A meno che il malato non riesca a bere, prima possibile, un intruglio potentissimo e miracoloso composto da elementi stranissimi di cui neanche lui conosce l'esistenza ma quella è l'unica soluzione per potere salvare il Principe: quegli ingredienti devono essere necessariamente trovati. Si tratta di un'impresa ai limiti dell'impossibile in cui solo un folle, o meglio, un eroe potrebbe realizzare... L'Alchimista dice alla Regina che da un po' di tempo sente parlare di un giovane gentleman Inglese che ha girato l'intero mondo, imbarcandosi in viaggi ai limiti del globo conosciuto, e in avventure al limite della sopravvivenza da cui si diceva era sempre tornato con immensi tesori di cui però si diceva non aveva tenuto nulla dando tutto ai poveri; per sé teneva solo la parte necessaria per potersi imbarcare in nuove avventure: il suo nome è Phileas Fogg (per noi Willy Fogg????!!!). La Regina ordina che questo eroe venga fatto immediatamente chiamare e condotto a corte. Mr Fogg, ascolta attentamente la regina e accetta immediatamente di aiutarla ma per lui che ha sempre viaggiato con il fedele Pantouf (personaggio che esiste nei racconti, ma che non si fa mai vedere!), si rende conto che solo l'unione di tante menti riuscirà a svelare l'enigma, trovare gli ingredienti e salvare il Principe. Decide allora di chiedere aiuto ai lupi che ovviamente decidono di aiutare Mr Fogg e la Regina a salvare l'Inghilterra da questi farabutti. L'Alchimista tuttavia, non è ancora convinto: le parole non bastano! Vuole mettere alla prova le loro reali capacità e li conduce in un percorso all'interno delle sale del castello, all'interno delle quali ci saranno gli ingredienti opportunamente nascosti e da indovinare.

Pistacchio – Giardino: troveranno un enigma con la parola "verde" da indovinare "la verde tua tenda fra gli alberi esploratore": si da un cartello con la frase, manca ovviamente la parola verde, si canticchia la canzone e la si fa indovinare.

Miele – Orto: l'ortolano deve rompere i favi appesi all'albero per prendere una magica sostanza: divisi al massimo in 3 squadre, bendati devono rompere palloncini contenenti acqua e zucchero da assaggiare.

Zucchero di canna – Sala delle armi: costruzione delle cerbottane

Mais – Sala dei divertimenti: cinema: divisi in 3 squadre 1 lupetto mima gli altri devono indovinare il titolo di un film.

**Trifoglio**  
**The**

# LUNEDI' 11 AGOSTO

## IRAN – ANTICA PERSIA

Ingrediente: PISTACCHI

**(Bag)**

PRESENZE: Giulia, Pacetta, Barbara, Manfro,

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
7.00	SVEGLIA		
7.10	GINNASTICA	Maglia Rosa (bag) Radio (giulia x casse e bag x mp3)	
7.20	LAVAGGIO		
8.00	COLAZIONE		
9.00	CATECHESI (GIULIA)	LETTERA 1 18 CARTELLETTE	
9.30	ATTIVITA' 1	5 cartelloni Cancelleria Tempere e pennelli	WILLY FOG BABBALI
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO – PREPARAZIONE SPECIALITA'		
15.00	PRESENTAZIONE SPECIALITA' + ISPEZIONE		
16.00	ATTIVITA' 2	4 liste per caccia al tesoro (bag) Forziere Cartelloni per mastermind pistacchi	BABBALI TABRIZ ABBAS(babbo lupo) WILLY FOG
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO	ROVERINO PALI FISCHIETTO	
19.00	SCENETTE DI SESTIGLIA		
20.00	CENA		
21.30	FUOCO		
24.30	ULA ULA		

### ATTIVITA' 1

I lupi dopo colazione saranno avvicinati da un ragazzino vestito malamente e con un gran mal di testa.

Lui e' Babbali (ali-babba di piagge).

E' frastorantato perche' il cavallo col quale viaggiava verso casa l'ha disarcionato, lui ha quasi completamente perso la memoria, ricorda brevi e confusi flash appunto sul cavallo che l'ha buttato a terra e sul suo carico fatto di tessuti, e soprattutto di 5 preziosissimi tappeti.

Dopo un certo scambio di convenevoli, i soliti piccoli aiutanti, si proporranno x aiutare Babbali il quale come contropartita si offrira di trovare i pistacchi x i quali il suo paese e' rinomato in tutto il mondo.

La cosa che piu preme al giovane e' la perdita dei tappeti, ma si ricorda piu o meno come erano le trame e quindi puo insegnare ai lupi come rifarli.

Come prima cosa i lupi dovranno procurarsi il materiale x relizzare di sestiglia un tappeto. (il tappeto non sara' altro che un cartellone disegnato a mo' di tappeto appunto), il tappeto dovra' essere colorato e decorato anche con elementi naturali, foglie rametti, rucci ecc ecc

Una volta terminati i lavori, Babbali dice che il sono stati cosi bravi che avrebbe piacere che lo accompagnassero per un pezzo verso casa, quindi si danno appuntamento x dopo pranzo.

### ATTIVITA' 2

Man mano che passano le ore babbali riesce a ricordare sempre maggiori dettagli, ma un po' confusamente. Dopo pranzo lui dira' ai lupi che anche lui un tempo faceva parte di un "branco" di 40 persone, venivano chiamati 40 ladroni di certo non per la loro onesta'.

C'era un capo molto severo nella banda di Babbali che si chiamava Tabriz.

A Babbali viene incontro Abbas che e' uno dei ladroni di Tabriz.

Abbas si riprende i tappeti che al mattino i lupi hanno realizzato, prima di andarsene dice a Babbali che se lui vuole essere riammesso nella "famiglia" Tabriz si attende da lui un grande tesoro.

Abbas consegna 4 liste di oggetti da trovare e parte cosi una classica caccia al tesoro, finita la quale le 4 sestiglie consegneranno a babbali il tesoro da consegnare a Tabriz.

Al termine della giornata i lupi con Babbali si troveranno finalmente al cospetto di Tabriz il quale avra un grande forziere che non si apre.

Babbali ricorda perfettamente che quel forziere si apre solo urlando una combinazione di parole e numeri. Le parole le ricorda perfettamente sono "apriti sesamo", ma i numeri assolutamente no.

Il vecchio e burbero Tabriz propone a Babbali ed ai Il un master mind con cui troveranno questa benedetta combinazione.

Strillando tutti insieme "apriti sesamo 12345" il forziere si apre.

Babbali mette dentro il tesoro e tira fuori i pistacchi.

Tabriz e Babbali si abbracciano, Tabriz farfuglia qualcosa circa la morale sul fatto che i Il hanno dimostrato coraggio e lealta' e che e' ora di rivedere gli affari della sua famiglia e di dedicarsi a qualcosa di meno illecito.

i Il salutano coi pistacchi in mano.

LISTA X CACCIA AL TESORO:

- QUALCOSA DI ANTICO
- QUALCOSA CHE LUCCICA
- QUALCOSA DI LISCIO
- QUALCOSA DI RUVIDO
- QUALCOSA DI TRASPARENTE
- QUALCOSA DI TONDO
- QUALCOSA DI PIATTO
- QUALCOSA DI LIQUIDO
- QUALCOSA DI CALDO
- QUALCOSA CHE MISURA
- QUALCOSA CHE LEGA
- QUALCOSA CHE PROFUMA
- QUALCOSA CHE PUZZA

**MARTEDI 12 AGOSTO**  
**INDIA**  
 Ingrediente: MIELE  
**(Manu)**  
**PROVE GESTITE DA WILLI FOG!**

**PRESENZE: Giulia, Pacetta, Barbara, Manfro**

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
8.00	SVEGLIA		
8.10	GINNASTICA	radio maglia rosa	
8.20	LAVAGGIO		
9.00	COLAZIONE		
9.30	CATECHESI	LETTERA 2 (PESCE)	
10.00	ATTIVITA'	Palloncini di 4 colori Coriandoli Cordino per ragnatela Farina Semi di girasole Sonaglietti o tappi di bottiglia Bottiglie di plastica spugna bacinelle cartoncino con vasi disegnati carta x collage	WILLY FOG APEDORO(AKELA!) IL FACHIRO LA DANZATRICE INCANTATORE DI SERPENTI VASAIO
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO – SPECIALITA'		
15.00	ISPEZIONE + VERIFICA SPECIALITA		
16.00	ATTIVITA' 2	Caramelle al miele (25) 1 fumogeno (tutto rucchi!) pentolone 4 messaggi cifrati di 4 colori differenti (Kaa) 4 colori carta crespa Portale (Kaa) anelli per la giostra (Kaa) 4 bastoni Gemme (Kaa)	SCIAMANA APEDORO 2 STATUE WILLY FOG
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO	ROVERINO PALI FISCHIETTO	
19.00	SCENETTE DI SESTIGLIA		
20.00	CENA		
21.30	FUOCO	2 racconto storia	CINESE
23.00	ULA ULA		

**APEDORO**

Arriva il mercante indiano Satu Pachà che deve andare a vendere il riso al mercato e deve attraversare la foresta incantata di Ava Pia Pai...ma gli si stringe un po' il sedere ad andare da solo perché dice che è molto pericolosa, ci sono i banditi della setta dei Thugs, ci girano le maghe, ci sono i fiori velenosi...insomma non è che tante volte loro lo accompagnano? E poi là dentro ci abitano pure le api, quindi a voglia a trovà il famoso miele indiano...

Subito i lupi dicono di sì e partono arrete a 'sso scalzacà, ma non appena dentro la foresta sentono una cicala che raglia...ehm, no...un gufo che ulula...anzi, no...una capra che gnagnera...ma no! Sono leggiadre grida di aiuto e vedono una meravigliosa creatura di giallo vestita (AKELA) che si dimena con fare suadente attaccata ad una ragnatela gigante. Non appena la lemana si calma spiega di essere Apedoro, la regina delle api indiane, malauguratamente finita prigioniera mentre come di sua abitudine svolazzava di fiore in fiore (e tu Akela sai a cosa mi riferisco vero?)

Per liberarla serve spruzzare sulla ragnatela il polline di certi fiori magici che crescono sugli alberi lì vicino...ogni albero fa i fiori di un colore diverso e loro si dividono in sestiglia a cercare ciascuno un colore

**FIORI MAGICI**

Devono scoppiare bendati con uno stuzzicadenti palloncini colorati e recuperare i coriandoli all'interno...alcuni palloncini saranno secchi (farina), altri saranno sfioriti (acqua), solo in 2 o 3 ci sarà il polline, ma loro ne dovranno scoppiare uno a testa

Spruzzando i coriandoli sulla ragnatela Apedoro sarà libera, ma subito je da' la sola dicendo che non può dare loro il miele perché ne è rimasto solo un vasetto, purtroppo per colpa dell'avidità degli abitanti della foresta che si so' magnati tutti i semi non crescono più girasoli e loro producono pochissimo miele...bisogna chiedere a 'ssi tirchi se ci ridanno un po' di semi per ripiantare i girasoli, sennò loro come fanno a produrre la provvista di miele per l'inverno?

**SEMI DI GIRASOLE**

4 personaggi

IL FACHIRO: la telepatia

gioco di mimi e indovinelli, indovinare cosa pensa il saggio fachiro. Ad ogni risposta giusta regala un seme

LA DANZATRICE: il balletto

*imparare una coreografia in stile hindi (con i sonaglietti) sulla musica prescelta*

L'INCANTATORE DI SERPENTI: il serpente assetato

*Un percorso a serpente ma disseminato di bottigliette e bacinelle piene d'acqua. I lupi devono giocare al serpente ma ad ogni postazione devono travasare con la spugna l'acqua dalla bacinella alla bottiglia fino a che non finisce tutta l'acqua*

IL VASAIO: il collage

*Su un cartoncino sono disegnate sagome di vasi di diversa forma, loro hanno tanti pezzetti di bristol colorati con cui devono ricomporre i cocci del povero vasaio (collage)*

Ogni personaggio dà in premio un po' di semi di girasole che riportano ad Apedoro

Allora lei tutta euforica promette che oggi pomeriggio porterà loro il prezioso miele

## **ATTIVITA' 2**

Vanno felici da Apedoro a cercare il miele ma...tragedia! L'ultimo vasetto è finito nelle mani dei Malvagi Thugs...una setta pericolosissima che accumula tesori nel Tempio Maledetto!

L'unico modo per recuperarlo è farsi aiutare dalla Sciamana che vive nella foresta...seguono insieme a Willi il fumo di un fumogeno nel bosco e arrivano alla capanna della Sciamana, una specie di tenda indiana con una vecchia pazza che mistica un pentolone fumante...non parla la loro lingua, ma pare che li capisce e sempre ciacchiando tira fuori dal pentolone 4 messaggi cifrati di 4 colori diversi che una volta interpretati li spingeranno a seguire 4 piste di carta crespata alla ricerca delle gemme...Apedoro gli spiega che le gemme colorate servono per aprire il portale del tempio, perciò devono trovarne il più possibile.

## **IL TEMPIO**

*Ogni volta che un bambino trova una gemma del suo colore può incastorarla nel portale del tempio ed entrare...dentro ci sarà un labirinto di fili con i sonagli attaccati, bisogna attraversarlo senza svegliare le 2 statue guardiane, se si viene toccati dai guardiani si deve tornare indietro, altrimenti si può prendere un pezzo del tesoro nascosto in fondo*

Una volta recuperato tutto il tesoro si parte alla ricerca del Sultano dei Thugs...questi li sfiderà ad una giostra di abilità con gli anelli (*corsa delle bighe su un percorso disseminato di anelli appesi agli alberi, ogni giro devono azzeccare con la lancia (bastone) un anello e riportarlo al sacerdote giocano tutte le sestiglie*)

Alla fine, battuto pure in quest'ultima prova, acconsentirà a barattare il suo tesoro per il miele e così i lupetti tutti contenti lo inzaccano nella mongolfiera.

## **PORTARE**

2 costumi indiani per le statue

Tunica azzurra per Satu Pachà

Vestito giallo e nero per Apedoro

Tunica di pizzo per il Sultano

Chi gestisce le prove della mattina pensi al proprio costume

# MERCOLEDI' 13 AGOSTO

## VENEZUELA

Ingrediente: zucchero di canna  
(Sato')

PRESENZE: Giulia, Adelmo, Pacetta, Barbara, Simone, Alma

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
7.00	SVEGLIA		
7.10	GINNASTICA		
7.20	LAVAGGIO		
8.00	COLAZIONE		
9.00	CATECHESI	LETTERA 3 (BOTTIGLIA)	
9.30	<b>USCITA + ATTIVITA'+ PRESENTAZIONE SPECIALITA'</b>	Bristol dorato (rucci) Cancelleria FORZIERE Pennarelli Bristol Cordino Nastro adesivo Zucchero di canna	WILLY FOG IL VESPA 2 BRIGANTI 1 SCHIAVO 1 MERCANTE
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO – PREPARAZIONE SPECIALITA'		
15.00	RIENTRO		
15.30	<b>DOCCE</b>		
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO	ROVERINO PALI FISCHIETTO	
19.00	SCENETTE DI SESTIGLIA		
20.00	CENA		
21.30	CACCIA MARIANA (GIULIA)	CANCELLERIA FOGLI 25 PERGAMENE 4 TORCE (RUCCI)	ANNA ARC. GABRIELE GIUSEPPE LUCA
23.00	ULA ULA		

### ATTIVITA'

i lupi incontrano per strada un uomo sconvolto che chiede loro se hanno dell'oro da prestargli. I vecchi lupi lo invitano a calmarsi e a spiegare qual è il problema.

L'uomo si presenta come l'esploratore Amerigo Vespucci, colui da cui ha preso il nome il Nuovo Mondo.

Racconta di aver intrapreso le sue avventurose esplorazioni perché amava conoscere nuovi luoghi, nuove genti e nuove culture, per fare del bene, per scoprire nuove realtà che avrebbero dovuto migliorare la vita di tutti.

Ora però si sente quasi pentito che il Nuovo Mondo sia stato scoperto anche grazie a lui, perché da quando in Europa si è saputo dell'esistenza di questo continente ricco di risorse da sfruttare, degli avventurieri senza scrupoli e portoghesi portano via con la forza manodopera africana dal Continente Nero per costringerli a lavorare nelle piantagioni americane di cotone e canna di zucchero.

Vespucci spiega ai lupi che non ce la fa ad assistere inerme mentre questa tratta di schiavi si svolge davanti ai suoi occhi. Dice di aver sentito che proprio quel giorno sbarcheranno sulla costa caraibica (riva del lago di Gerosa) nuovi schiavi destinati alla coltivazione forzata della canna da zucchero. Per questo sta cercando di racimolare più oro possibile: per comprare gli schiavi dai loro aguzzini e poi liberarli; purtroppo non ha trovato nessuno che avesse oro da prestargli.

Tanto per cambiare dalle solite trame Vespucci chiede aiuto ai lupi.

Giunge alla conclusione che è impossibile trovare abbastanza oro vero per realizzare il suo piano, quindi propone ai lupi di aiutarlo a fabbricare delle monete di oro falso (i lupi disegneranno delle monete su fogli di carta bristol dorata e le ritaglieranno, le monete saranno riposte in una scatola-uno pseudo forziere).

Vespucci ringrazia i lupi di averlo aiutato e se ne va con il forziere per compiere la sua missione; i lupi riprendono il cammino.

Più avanti i lupi ritrovano Amerigo disperato e malconco che racconta di aver incrociato dei briganti e di essere stato aggredito e derubato del forziere. Convince i lupi a farsi aiutare di nuovo: assalteranno il campobase dei briganti situato sulla costa caraibica per riprendersi il denaro.

Vespucci e i lupi si dirigono sulla spiaggia dei caraibi (lago di Gerosa) dove trovano due briganti che sorvegliano il forziere (soliti costumi improvvisati, anche dai soliti sacchi neri lucidi della monnezza). I lupi a squadre assalteranno la

postazione per sottrarre il forziere (regole dell'Alce Rossa: numero scritto sulla fronte che ogni volta letto dai briganti mette i lupi in standby per qualche minuto).

Inspiegabilmente, sorprendentemente ed eccezionalmente i lupi vincono; i briganti scappano.

Vespucci è fiero dei suoi lupi-rambo, ricontrolla il forziere, le monete false sono intatte, il piano originario può continuare.

Amerigo e i lupi si appostano per aspettare il passaggio dei mercanti di uomini con i loro schiavi.

Ed ecco arrivare uno schiavo (personaggi con le facce colorate marroni) legato ai polsi (andrà bene del semplice cordino) sorvegliati da un aguzzino (credo che dei costumi da pseudo pirati vadano bene).

Vespucci, forte della presenza di tutti i lupi incazzati, affronta con fermezza il mercante di uomini; sia Amerigo che i lupi premono il tasto giusto per convincerlo ad accettare lo scambio: sfruttano la sua avidità.

il mercante di uomini prende il forziere e gli schiavi vengono liberati, ma quando stanno per andarsene il mercante di uomini si accorge che le monete sono finte e urla contro i lupi di rivoltare gli schiavi.

I lupi, incitati da Vespucci, sfidano il negriero a galletti; dopo ripetuti tentativi dove giocano un po' tutti alla fine, inexplicabilmente, sorprendentemente ed eccezionalmente i lupi vincono! Il mercante di uomini, umiliato e sconfitto, fugge disordinatamente.

Vespucci e i lupi festeggiano la vittoria; lo schiavo, finalmente libero, ringrazia commosso i lupi. Per contraccambiare regala al branco il simbolo del loro lavoro e delle loro sofferenze nelle piantagioni: un **sacchetto pieno di zucchero di canna**.

Amerigo, soddisfatto di come si è conclusa l'impresa, ringrazia e saluta i lupi, non prima di raccomandare loro di non tradire mai il vero spirito delle esplorazioni e delle avventure: divertirsi e imparare cose nuove, senza avere tornaconti personali...

### **MORALE DELLA STORIA:**

Tutte le pippe ripetute più volte da Amerigo nell'arco della trama sul modo giusto di porsi nell'affrontare un'avventura, che tutti gli uomini sono uguali e nessuno può ridurre in schiavitù un fratello, che l'avidità dei cattivi rende deboli mentre l'unione delle forze e l'amicizia fa vincere, che poi c'era la marmotta che confezionava la cioccolata ecc....

### **CACCIA MARIANA**

Una stella invita i lupetti a seguirla per un piccolo viaggio durante il quale scopriranno tante piccole nuove cose su Maria.

1. Anna, madre di Maria, racconta dell'infanzia di lei.

Gesto: L'impegno quotidiano (Fiore da colorare con scritta da completare: Io mi comporto come Maria tutte le volte che...)

2. L'arcangelo Gabriele racconta dell'annunciazione dell'Angelo a Maria

Gesto: (scrivere su una piccola pergamena l'Ave Maria da inserire nel qdc)

3. Giuseppe, sposo di Maria, racconta di come si sia preso cura di Maria e di Gesù.

Gesto: disegnare la propria Famiglia

4. L'evangelista Luca racconta della forza di Maria dopo la morte di Gesù.

Gesto: scrivere su dei foglietti il peccato che si commette più spesso (i biglietti non andranno letti, ma verranno bruciati come simbolo della propria volontà di abbandonare quei cattivi comportamenti).

**GIOVEDI' 14 AGOSTO**  
**AMERICA**  
 Ingrediente: MAIS  
**(GIULIA)**

PRESENZE: Giulia, Adelmo, Pacetta, Barbara / sera: Manuela, Satò, Clan, Paolo, Amedeo, Alessandra

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
8.00	SVEGLIA		
8.10	GINNASTICA	radio maglia rosa	
8.20	LAVAGGIO		
9.00	COLAZIONE		
9.30	CATECHESI	LETTERA 3 (PANE)	
10.00	LUPIADI	Corde e canapone Sifone Bidone grande Bicchieri carta Piatti fondi carta Attack elastici Vassoio 4 orologi x misurare i tempi Mais Bottiglie tinozza Certificato di proprietà. (tutto giulia!!)	WILLY FOG 4 OSSERVATORI DELLA CONTEA
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO – SPECIALITA'		
15.00	ISPEZIONE + VERIFICA SPECIALITA'		
16.00	GIORNATA DEL PENSIERO (GIULIA) + seconda parte catechesi + PARTENZA PER L'IRLANDA	LETTERA 5 (GRAPPOLO D'UVA) PISTOLE AD H20 7 CANDELE TELO ROSSO TELO BIANCO TRECCINE X RABBINO CON SCOPPOLETTA VESTITO NERO CON CILINDRO NERO X MUEZZIN ELENCO PRECETTI 5 MEZZELUNE DA RICOMPORRE	MUEZZIN BRAHMANO RABBINO SACERD. BUDDISTA PARROCO (AMEDEO)
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO	ROVERINO PALI FISCHIETTO	
19.00	SCENETTE DI SESTIGLIA		
20.00	CENA		
21.30	FUOCO AMBIENTATO IRLANDESE (PACETTA)		SEAMUS
23.00	ULA ULA		
24.00	GIOCO NOTTURNO "L'ULTIMO PLENILUNIO"	Candele e torce a vento 1 lenzuolo bianco 1 barattolo di tempera rossa e pennello 20 siringhe Zainetto idrico	2 O ALLA PEGGIO 1 CAMERIERA, EYLISH E BRYN (VESTITO CON 2 GONNELLONE E GREMBIULI) CONTE DYLAN (VESTITO DA PRINCIPE) IL DRUIDO DUBHAN (UNA TUNICA LUNGA E BASTONE) IL DEMONE FEARGHAS (VESTITO DI NERO) L'ALCHIMISTA (TUNICA LUNGA) L'IDROFOBICO (SACCO DI IUTA) ZOMBIE A VOLONTÀ (I PEGGIO CENCI CHE TROVANO, STRACCI, SACCHI DI IUTA)

## **LUPIADI**

Alcune delle infinite e fertillissime distese di campi americane sono incolte.

Il governatore del Maine decide così attraverso un bando....di assegnare 4 di queste terre con una gara di appalto.

I lupetti divisi in sestiglia saranno i vari gruppi di agricoltori che cercheranno di ottenere il controllo delle terre incolte, sotto lo sguardo vigile degli osservatori della contea.

Alla fine si conta quante prove sono state vinte e si consegnano alla sestiglia vincente i certificati di proprietà delle terre e i semi di mais da coltivare! Ovviamente i lupi ne terranno un po' da parte per la pozione.

### **1)CASCATE DEL NIAGARA**

Ogni lupo della squadra ha sulla testa un piatto attraverso il quale passa un elastico, a mo di cappellino e sul quale è fissato con l'attacco un bicchiere di carta riempito d'acqua. Dovranno fare un percorso ad ostacoli nel minor tempo possibile svuotando il contenuto del bicchiere in una bacinella. La squadra che avrà portato più acqua nel minor tempo, vince.

### **2) RODEO**

I lupi devono cavalcare per più tempo possibile il bidone senza cadere, mentre li bagnano con il sifone.

Vince la squadra che raggiunge la somma di tempi più lunga.

### **3) IL PIATTO MOBILE**

La squadra si distende schiena a terra uno accanto all'altro.

Al via si fa partire un vassoio con 3 bicchieri dal primo della fila. I lupi, distesi, si passano il vassoio di mano in mano, cercando di non rovesciare il contenuto. Ogni volta che finiscono la fila viene aggiunto un bicchiere, per un massimo di 10. Chi arriva a fare il tragitto con più bicchieri e in minor tempo, vince.

### **4) IRRIGATUTTO**

due persone riempiranno i bicchieri attingendo l'acqua dalla tinozza; gli altri due dovranno ricevere con altri bicchieri, l'acqua lanciata dal primo gruppo, senza superare la linea indicata, e versarla in una bottiglia.

Vince la squadra che riempie di più la bottiglia

## **IL VILLAGGIO OLIMPICO**

Le olimpiadi stanno per iniziare, e tutti gli atleti si ritrovano nel villaggio olimpico per allenarsi e per condividere insieme l'attesa del grande momento. Colori della pelle, lingue, culture e religioni diverse.... 5 come 5 sono i cerchi dell'arcobaleno. Un atleta ci conduce all'interno del villaggio olimpico per questo viaggio nelle religioni....

"Una vecchia leggenda indù racconta che vi fu un tempo in cui tutti gli uomini erano Dei. Essi però abusarono talmente della loro divinità, che Brahma - signore degli dei - decise di privarli del potere divino e di nascondere in un posto dove fosse impossibile trovarlo. Il grande problema fu quello di trovare un nascondiglio. Quando gli dei minori furono riuniti a consiglio per risolvere questo dilemma, essi proposero la cosa seguente: "seppelliamo la divinità dell'uomo nella Terra". Brahma tuttavia rispose: "No, non basta. Perché l'uomo scaverà e la ritroverà". Gli dei, allora, replicarono: "In tal caso, gettiamo la divinità nel più profondo degli Oceani". E di nuovo Brahma rispose: "No, perché prima o poi l'uomo esplorerà le cavità di tutti gli Oceani, e sicuramente un giorno la ritroverà e la riporterà in superficie". Gli dei minori conclusero allora: "Non sappiamo dove nascondere, perché non sembra esistere - sulla terra o in mare - luogo alcuno che l'uomo non possa una volta raggiungere". E fu così che Brahma disse: "Ecco ciò che faremo della divinità dell'uomo: la nascondiamo nel suo io più profondo e segreto, perché è il solo posto dove non gli verrà mai in mente di cercarla".  
A partire da quel tempo, conclude la leggenda, l'uomo ha compiuto il periplo della terra, ha esplorato, scalato montagne, scavato la terra e si è immerso nei mari alla ricerca di qualcosa che si trova dentro di lui."



L'Aum (ॐ), spesso traslitterato come *Ohm* o *Om*, è il *mantra* più sacro e rappresentativo della religione *induista*; è considerato il *suono* primordiale che ha dato origine alla *creazione*, la quale viene interpretata come *manifestazione* stessa di questo suono. Secondo le scritture induiste, il mantra Aum rappresenta la sintesi e l'essenza di ogni mantra, *preghiera*, *rituale*, *testo sacro*, *essere celeste* o *aspetto del Divino*. In virtù di questo, la sillaba Aum viene recitata in apertura di molti mantra, *puja* e *yajna*.

L'acqua del gange ti purifica:

a staffetta correre e pescare nella bacinella coperta e piena d'acqua la biglia, segno di purificazione...ma che si trova in mezzo a cianfrusaglie.

## Fiaba buddhista ( Il dono più prezioso)

Seduto sotto un grande albero fiorito, il Buddha insegnava fin dal primo mattino, e centinaia e centinaia di persone venivano ad ascoltare le sue parole. Posata accanto a lui, teneva una campanella di cristallo. Un giorno un discepolo gli domandò a che cosa servisse quella campanella. - La farò tintinnare quando si presenterà qui una persona di grande generosità, - rispose il Buddha.

Queste sagge parole giunsero all' orecchio di un re molto potente. - Sarò coperto di gloria se il Buddha in persona mi designerà come l'uomo più generoso, - pensò. Il sovrano fece caricare sulla groppa di dieci elefanti delle enormi ceste traboccanti di pietre preziose, stoffe rare e monete d'oro e d'argento. Poi si mise in cammino per deporre quelle offerte ai piedi del Buddha. Lungo la strada, incontrò una mendicante che camminava a piedi nudi nella polvere. Uno dei servi del re ebbe pietà di tanta miseria e versò nelle mani della povera donna una piccola manciata di riso. Anche la donna desiderava con tutto il cuore offrire un dono al Buddha, ma non aveva nulla da dargli. All'apparire del re con il suo corteo di elefanti, la folla gli fece largo, abbagliata. Il re ordinò ai suoi uomini di rovesciare il contenuto delle ceste davanti al saggio: mai prima di allora un simile tesoro si era visto brillare sotto il sole.

Buddha fece un cenno al sovrano e lo invitò a sedersi tra i suoi discepoli. Il monarca aspettava, orgoglioso, che il suo gesto generoso gli venisse riconosciuto, ma nessun suono venne a turbare la pace della sera. Subito dopo, la vecchia donna coperta di stracci riuscì a farsi largo fra i presenti e si presentò davanti al saggio. Nella mano tremula stringeva la manciata di riso, che depose con umiltà ai piedi del Buddha. Il saggio la ringraziò e fece tintinnare gioiosamente la campana di cristallo. Indignato, il re si alzò in piedi: come poteva quella misera manciata di riso avere più valore della fulgida montagna di gemme che lui aveva offerto? Buddha prese tra le sue le mani la vecchia donna e dichiarò alla folla in attesa: - Vedo che siete sorpresi. Eppure questa donna è la più generosa. Il re è immensamente ricco, mi ha offerto una parte delle sue ricchezze e io lo ringrazio.

Ma questa donna è povera e ha fame. Questa manciata di riso è tutto ciò che possiede. Il suo piccolo dono offerto con cuore sincero ha molto più valore di un grande tesoro. E il Buddha versò nelle mani rugose della donna due grosse manciate di diamanti.

### GIOCO DEI COMANDAMENTI:

La staffetta gioca a memory e devono ritrovare mescolati tra vari imperativi, i 14 precetti morali del buddhismo e incollarli nel simbolo del dharma.

1. non uccidere alcun essere vivente,
2. non prendere l'altrui proprietà,
3. non toccare la donna altrui,
4. non dire menzogne,
5. non bere bevande inebrianti.

1. non mangiare cibo nei tempi non dovuti;
2. astieniti dal canto, dalla danza, dalla musica e da ogni spettacolo indecente; non ornare la tua persona con ghirlande, profumi e unguenti;
3. non usare sedili alti e lussuosi.

1. non adoperare letti grandi e confortevoli;
2. non commerciare cose d'oro e d'argento.

1. compassione (percepire dentro di sé la gioia e il dolore dell'altro);
2. amorevolezza verso tutti gli esseri viventi;
3. letizia e considerazione del lato positivo delle cose;
4. imparzialità nel considerare la realtà

## DHARMA



Simbolo indiano di creazione, sovranità e protezione, che rappresenta il movimento e il cambiamento.

Nella cultura buddista la ruota ricorda la Ruota del Dharma, messa in moto da Buddha in occasione della prima esposizione pubblica della sua dottrina nel Parco delle Gazzelle a Sarnath, l'odierna Varanasi.

E' divisa in tre parti, seguendo i tre addestramenti della pratica buddista.

Il mozzo rappresenta la disciplina morale che rende stabile la mente; i raggi rappresentano la comprensione della vacuità delle cose, che porta a eliminare alla radice la nostra ignoranza; il cerchio esterno è la concentrazione che permette di tenere salda la pratica della dottrina buddista.

Il cerchio è percepito come perfetto e completo, come gli insegnamenti del Buddha.

Nella cultura tibetana, esso significa "ruota della trasformazione", o del cambiamento spirituale, e dunque del superamento di tutti gli ostacoli e le illusioni.

Abramo fu uno dei padri fondatori delle religioni ebraica e cristiana. Dio l'aveva scelto come capostipite di un grande popolo che doveva vivere nella Terra Promessa di Israele. Ecco una delle molte storie sulla vita di Abramo. Abramo e la sua famiglia abitavano nella città di Haran, nel paese che oggi chiamiamo Turchia. Il padre, Terah, aveva una piccola bottega di vasaio e fabbricava bellissime statuette d'argilla. I clienti venivano da molto lontano per comprare le sue statuette. Poi le portavano a casa, le mettevano sugli altari e le adoravano come idoli, con preghiere e offerte di dolciumi e fiori. Abramo non riusciva a capire. «Perché mai adorano dei pezzi d'argilla?» chiedeva a suo padre. «Non crederanno sul serio che sono delle divinità, no?» Terah si limitava a dargli una tirata d'orecchi e gli diceva di tornare al lavoro e di non sprecare il tempo con domande stupide. Abramo aiutava suo padre in bottega e aveva l'incarico di vendere le statuette, ma non era molto bravo. Un giorno entrò in bottega un uomo anziano e indicò la statuetta che intendeva comprare. Prima che avesse il tempo di aprir bocca, Abramo gli stava già ponendo una domanda. «Quanti anni hai?» chiese. «Sessantacinque» rispose l'uomo, decisamente sorpreso. «Anche se non sono affari tuoi.» «Sessantacinque anni» ribatté Abramo. «E stai riponendo la tua fede in una statua che non ha neppure un giorno?» L'uomo non rispose. Non era venuto per farsi insultare, così girò sui tacchi senza comprare nulla. Poi varcò la soglia una vecchietta che piangeva e si torceva le mani. La sua casa era stata svaligiata e i suoi idoli rubati. «Gliela faccio vedere io!» gemeva. «Voglio comprare l'idolo più grande che avete, per proteggermi bene!» Abramo non era certo disposto a darle ragione. «E perché mai le cose dovrebbero andare meglio?» domandò alla sbalordita vecchietta. «Come possono gli idoli proteggerti se non riescono a proteggere se stessi?» Inutile dirlo, la vecchia non si trattenne oltre. Quando le voci di quello che era successo raggiunsero il padre di Abramo, l'uomo andò su tutte le furie. «Buono a niente che non sei altro!» gridò al

Figlio.

«La gente fa la coda per comprare le mie statuette, e tu non ne hai venduta neppure una! Mi stai costando una fortuna!» Quella notte Abramo continuò a pensare alle statue e a chiedersi com'era possibile che la gente le considerasse delle divinità. Quei pensieri lo tenevano sveglio, perciò decise di alzarsi e uscì di casa. Centinaia di stelle brillavano sullo sfondo nero inchiostro del cielo. "Come sono belle!" pensò Abramo. Se c'è un dio, sicuramente sono loro." E cominciò ad adorare le stelle. Poi apparve la luna, grande e piena. "Ma la luna è più grande e ancora più bella" pensò il ragazzo, interrompendo le preghiere. "Dev' essere una divinità ancora più potente." Così si diede ad adorare la luna. E lì rimase fino all' alba. A quel punto la luna svanì nel chiarore del sole nascente, e poi il sole, rosso e luminoso, cominciò a sorgere. Abramo decise di adorare il sole, poi la nuvola che oscurava la sua luce, poi il vento che spazzava via la nuvola. Ogni volta che cominciava a pregare, ecco che appariva qualcosa di più grande e potente, e diventava oggetto

della sua adorazione. All'improvviso, il vento si smorzò. "Dove può essere andato?" si chiese Abramo. "Non ho visto nulla che lo spingesse via." E piano piano si rese conto che al di là del vento e delle stelle, al di là della luna e del sole, doveva esistere una grande forza, un dio più potente che non poteva essere visto né sentito. «Ecco il Dio che adorerò» decise Abramo. Strisciò dentro casa, badando a non svegliare suo padre. Raccolse un grosso, pesante martello e fece a pezzi tutte le statuette che vedeva, tranne quella più grande. Depose questo idolo al centro della stanza e vi mise accanto il martello. Terah non credeva ai suoi occhi quando si svegliò e vide la bottega devastata. «Cos'è successo?» domandò al figlio. «Chi ha fatto una cosa simile?» «Devono essere stati gli idoli» rispose Abramo.

«Guarda, quello grande se ne sta così tronfio in mezzo alla stanza col martello al fianco: deve aver fracassato tutti gli altri! Chissà, probabilmente stavano litigando. Perché non glielo domandi, se non mi credi?» «Cos'hai detto?» ruggì suo padre. «Gli idoli non litigano! Non sanno neppure parlare, stupido ragazzo!» «Ah, sì?» commentò Abramo. «Se non possono parlare, come può la gente adorarli? Come possono essere degli dèi?» Il padre restò in silenzio. Non capiva. Allora Abramo gli parlò della sua scoperta che dietro a ogni cosa c'era un Dio più grande, potente e invisibile. E anche Terah cominciò ad adorarlo.

#### ACCENDI LE CANDELE

si devono accendere le candele da poggiare sul Menorah (candeliere a sette braccia) combattendo contro le acque del diluvio universale (pistole ad acqua)

La Menorah è uno dei simboli più antichi della [religione ebraica](#). Secondo alcune tradizioni la Menorah simboleggia il rovo ardente in cui si manifestò a [Mosè](#) la voce di Dio sul [monte Horeb](#), secondo altre rappresenta il sabato (al centro) e i sei giorni della creazione. Evidenze dimostrano la sua derivazione da antichissime tradizioni indoeuropee mediate dagli [Ariani](#) invasori nel nord della [Mesopotamia](#) nella prima metà del II millennio a.C., in particolare, vi è la corrispondenza con la divinità [vedica Agni](#) che era rappresentato appunto con un fuoco con sette fiamme.



## La Valle delle formiche (fiaba del Corano)

Questa storia proviene dal libro sacro dei musulmani, il *Corano*. E una delle tante storie che dimostrano quanto Allah sia misericordioso anche con le creature più piccole. Tanto tempo fa, le formiche vivevano pacifiche nella loro valle. Lavoravano insieme gaiamente, sempre indaffarate a cercare cibo, costruire o riparare i nidi e accudire ai piccoli. Regnava su di loro una grande e potente formica-regina. Le formiche erano orgogliose del loro modo di vivere. Non litigavano mai e men che meno si prendevano a botte: anzi, si aiutavano a vicenda ogni volta che ce n'era bisogno. Insomma, la valle delle Formiche era il posto più bello del mondo. Un giorno, mentre erano al lavoro, le formiche udirono a distanza un terribile fracasso. Poteva essere il rombo di un tuono, senonché il cielo era nitido e azzurro. Poteva essere il ruggito di un uragano, ma l'aria era immobile e non soffiava la minima brezza. «Cosa sarà mai?» si chiesero le formiche, profondamente inquiete. Nessuna conosceva la risposta. Tesero le orecchie: il rumore cresceva sempre di più, si faceva sempre più vicino. Ma ancora le formiche non capivano cosa fosse. Sapevano solo che era il suono più terribile e spaventoso che avessero mai udito. Cominciarono a correre in cerca di riparo, zampettando e strisciando di qua e di là alla ricerca di un buco o una crepa nelle rocce.

Ci fu un tale scompiglio che perfino la formica-regina uscì di gran fretta dalla camera reale. La regina fu sorpresa alla vista di tutte quelle formiche che correvano via in preda al panico, e alla prima che incontrò chiese cosa mai stesse succedendo. «Ma... ma... maestà...» balbettò la formica. «C'è un terribile rumore e sta venendo da questa parte, dritto nella nostra valle. Oh, cosa facciamo? Cosa facciamo?» La regina pensò rapidamente. Convocò le formiche e disse loro di raccogliere quanto più cibo potevano, rimanendo nei pressi dei loro nidi. E le invitò a non lasciarsi sopraffare dal panico. Poi s'arrampicò in cima al nido più alto e scrutò nella valle in direzione del rumore. Tra nubi di polvere, si stava avvicinando una grande nuvola grigia. Alla fine la regina riuscì a individuare di che cosa si trattava: era un enorme, splendido esercito, con soldati a piedi e a cavallo, guidati dal grande profeta Suleiman (Salomone). Il frastuono udito dalle formiche era provocato dai loro piedi in marcia. Non c'era tempo da perdere, pensò la regina. «Stanno venendo in questa valle il profeta Suleiman e il suo esercito!» disse alle formiche. «Questo è il rumore che sentivate! Tornate di corsa ai vostri nidi, per non essere schiacciate. Siamo così piccole che i soldati potrebbero non vederci in tempo.» Ma Suleiman udì le parole della regina e le capì perfettamente, perché Allah gli aveva insegnato il linguaggio degli uccelli e di tutti gli altri animali. Il profeta fece un dolce sorriso e ordinò al possente esercito di interrompere la marcia. Lo spaventoso suono si interruppe. Poi Suleiman disse ai soldati di camminare con estrema attenzione, mentre attraversavano la valle, in modo da non schiacciare nemmeno una formica. E così fu. Quella notte, una volta passato l'esercito, nella valle delle Formiche tornarono la pace e il silenzio. Ma le formiche non dimenticarono mai Suleiman, il grande e pietoso profeta che conosceva il linguaggio di tutti gli animali, perfino delle più piccole creature di Allah.



Le prime comunità musulmane non avevano simboli definiti. Al tempo del profeta **Maometto**, le armate islamiche utilizzavano bandiere colorate (solitamente nere, verdi o bianche) per identificarsi. Anche nelle generazioni successive si continuarono ad utilizzare bandiere colorate senza simboli, salvo per il vessillo di **Khālid b. al-Walīd** che aveva un'aquila ( *ʿuqāb* ).

Fu con l'**Impero Ottomano** che la Mezzaluna divenne uno dei simboli della religione islamica. Quando nel 1453, i **Turchi** conquistarono Costantinopoli ne mantennero la bandiera tradizionale. Una leggenda racconta che il fondatore dell'Impero Ottomano, **Osman**, ebbe un sogno in cui vide la Mezzaluna espandersi da un capo all'altro della **Terra**. Percependo questo sogno come un buon presagio mantenne il simbolo della Mezzaluna come emblema della sua dinastia. Si dice che le cinque punte della stella rappresentino i **Cinque pilastri dell'Islam**, ma è una pura congettura. Le cinque punte non erano infatti uno standard delle bandiere ottomane, e non lo sono nemmeno oggi sulle bandiere dei Paesi islamici che pure adoperano la stella.

Per quattrocento anni l'Impero Ottomano amministrò le comunità musulmane. Dopo secoli di battaglie contro l'**Europa cristiana**, è ipotizzabile che il simbolo venne adottato da quasi tutte le comunità musulmane che vi videro un emblema di vittoria e grandezza.

## FUOCO SERALE

La sera al fuoco si presenta Seamus il folletto che vede i lupetti e si unisce a loro per il fuoco. I folletti quando sono di buon umore sono molto di compagnia e si soffermano volentieri a raccontare storie ai viandanti. Seamus si presenta e chiede ai lupi come mai sono arrivati nella verde isola di smeraldo. Racconta loro alcune storie sui leprecauni (Alias folletti per gli ignoranti):

*I Folletti amano molto l'oro e ne possiedono molto. Di solito lo tengono dentro grandi pentole. Ma il loro oro è molto particolare perché sparisce se a trovarlo è un umano. Un'altra caratteristica è che i Folletti portano sempre con loro una sacchetta al collo con dentro uno scellino magico che ricompare non appena è stato speso.*

*i folletti se catturati, spesso acconsentono a rivelare l'ubicazione delle loro ricchezze, ma in seguito trovano il modo di confondere chi ha ottenuto questa informazione e salvare il proprio oro in extremis. Un giorno un contadino catturò un folletto e lo obbligò a rivelargli la posizione del tesoro nascosto. Il folletto lo assicurò che il tesoro era seppellito in un campo dietro una particolare pianta. Il contadino legò un nastro rosso alla pianta e strappò alla creatura la promessa di non togliere il nastro, poi andò a prendere una pala. Al suo ritorno, il contadino vide che ogni albero nel campo aveva un nastro identico, rendendo impossibile il recupero del tesoro.*

Finiva sta chiacchiera Seamus se ne va a dormire augurando sogni fatati ai lupetti e una buona permanenza nella magica terra irlandese...

## GIOCO NOTTURNO L'ULTIMO PLENILUNIO

I bei lupettini addormentati vengono svegliati dalle carezze di 2 soavi fanciulle, due contadinozze irlandesi che hanno smarrito il loro padrone, nonché proprietario del Castello di Valgrass Abbey dove ora si trovano, il Conte Dylan. Ormai il buio è calato da un po', lui non è tornato e loro sono molto preoccupate, in più si trovano il castello infestato da sti 20 puffi blu sconosciuti, non sapendo dove sbattere la testa, hanno deciso di svegliare tutti e chiedere aiuto e spiegazioni. I lupi attaccheranno la pippa che sono i lupetti yaoh dobbiamo salvare il mondo state tranquille è tutto sotto controllo....ma la luce non si accende, non c'è elettricità, solo candele e torce...

Nella penombra si sente un grido ed un tonfo...piomba nella stanza il conte Dylan, tutto insanguinato che rantolando grida "Fuggite...sono arrivati" e crepa lì per terra

Le 2 cameriere dapprima sclerano poi impossessate cominciano a recitare una filastrocca con voce cavernosa alla Emily Rose

Eylish:

"AESTIVA SECUNDA LUNA EST...AESTIVA SECUNDA LUNA EST..."

Bryn:

"SANGUIS ET HORROR MORTALES SUFFOCABUNT,  
II MALI SITIM EXTINGUERE DEBENT,  
QUOD DOMI E SOMNO SUSCITATUM EST ET QUOD  
E TERROR CALICIBUS PROPINABIT,  
AESTIVA NOCTE CUM LUNA"

Per gli ignoranti: "Sangue e raccapriccio/ soffocheranno i mortali,/ essi devono estinguere la sete del Male,/ che è stato destato nel castello / e che branderà con calici di terrore,/ la notte d'estate quando la luna sarà piena"

Provvidenzialmente arriva una figura incappucciata con bastone in una mano e libretto nell'altra, che, pronunciando la frase "DOMINI VIRES, DAEMONIA DEPELLITE!"esorcizza e libera le povere fanciulle

E' il druido buono Dubhan, che inizia a raccontare la storia del castello, interrompendo spesso la narrazione e dando l'impressione di aver sentito qualcosa per conferire un'atmosfera più tesa alla scena. Spiega ai ragazzi che nel II secolo a.C., gli antichi celti avevano costruito un tempio dove ora sorge il castello, che però dopo anni ed anni era caduto in mano ad alcuni sacerdoti malvagi dediti al cannibalismo ed ai sacrifici umani. Questi si riunivano il secondo plenilunio d'estate per la festa del Samain e guidati dal loro capo Fearghas offrivano tributi di sangue umano che ottenevano rapendo, uccidendo e squartando gli abitanti del villaggio. Quando però, uno dei primi signori del castello, il conte Dylan appunto, se ne accorse, nell'anno 1008 d.C., insieme ai suoi soldati entrò nei sotterranei durante uno di quei riti e catturò tutti i druidi malvagi, facendoli poi bruciare sul rogo davanti al castello. Prima che fosse catturato, Fearghas aveva raccolto in sé tutto il Male che avevano invocato ed aveva lanciato una maledizione per punire i successori del conte: esattamente 1000 anni dopo (che culo, proprio nel 2008, cha anno funesto!) in occasione del Samain sarebbe tornato, avrebbe riportato indietro nel tempo il castello e tutti i suoi occupanti, avrebbe risvegliato dal sonno della morte i suoi seguaci per uccidere tutti e nutrirsi di loro in una stanza segreta che nessuno ha mai trovato.

Mentre Dudhan sta finendo di parlare arriva lo spirito malefico, che si affaccia urlando alla porta e trascina via il cadavere del povero conte...

Allora Dubhan urla a tutti di uscire fuori, poiché il demone è ormai all'interno della casa, e tutti si spostano fuori...

Questa parte è essenziale: i bambini si trovano all'esterno, al buio, si scacano sentendo urla ed effetti sonori paurosi e inoltre sia i capi che i personaggi hanno un'aria smarrita, cominciano a girare intorno alla casa seguendo il druido che li invita a non fermarsi e non rimanere indietro per nessuna ragione che lo spirito se li magna...si guardano intorno in maniera frenetica, come se qualcuno li potesse seguire, come, in effetti, è. Infatti ogni volta che girano un angolo insieme ai bambini, qualcuno viene rapito dallo spettro; una alla volta le 2 cameriere e poi un capo...magari non sempre akela che siamo un po' monotoni eh...fingono di venire rapiti semplicemente rimanendo indietro, fingendo poi di essere stati agguantati e cominciando ad urlare come un porco scannato quando ormai non si vedono più come se li stessero squartando.

Allora si allontanano tutti dalla casa e vanno verso il bosco, dove teso tra 2 alberi c'è un lenzuolo dove per magia compare una scritta col sangue: "SAMAIN SANGUINE LUNA"

A sso punto lo sbandamento è totale, ma Dubhan gli spiega che c'è un solo modo per liberarsi di Fearghas: rivela loro che possono essere ancora vivi, ma le probabilità sono molto scarse, dato che quel demone è assetato di sangue e ha bisogno di nutrirsi. Dice ai lupi che il demone non è il solo a comparire col plenilunio, ma si manifestano anche il cimitero dei druidi ed il manicomio....la prima cosa da fare è cercare il manicomio, dove un vecchio Alchimista erborista pazzo, Mac Topos (...), compie esperimenti sulle cavie umane...non è bello a vedersi e manco simpatico, ma è l'unico che può procurare loro il Sangue di Odino, una potentissima pozione che può scarrellare definitivamente sso demonio trifola palle nell'aldilà.

#### IL MANICOMIO DELLA TORRE

L'alchimista è un po' paraculo, vive circondato dalle sue erbe nella torre Bolivar e quando li vede arrivare come 4 scalzacani li prende in giro per la loro paura, e poi gli dice che se vogliono la pozione devono riportargli uno dei suoi esperimenti, Sir Bava (...), un pazzo idrofobico che è riuscito a liberarsi dalla camicia di forza...se riusciranno a addormentare il pazzo scappato, che si nasconde nello spazio che circonda la casa, un essere pericolosissimo, che sputa in continuazione bava velenosa dalla bocca, avranno la pozione. La prova consiste nello schizzare il pazzo con del narcotizzante da siringhe ovviamente senza ago. La difficoltà sta nel trovare il fuggitivo nell'oscurità evitando anche lo spirito che si aggira sempre per quei paraggi, cercare di prenderlo, perché è molto veloce e stare attenti ad eventuali sue aggressioni con la bava (NB la "bava" sarà acqua che lo spirito può succhiare da uno zainetto idrico pieno che gli nasconderemo sulle spalle)

Quando ottengono la pozione dal Topos questo gli spiega che possono usare le sue siringhe magiche per sverniciare con la pozione le chiappe a Fearghas e gli altri druidi

#### IL CIMITERO

Il gruppo si sposta al cimitero, dove Fearghas sta per scannare con un coltellaccio il capo prigioniero, su un altare circondato dai suoi zombie addormentati. Tra gli zombie ci sono anche le 2 cameriere, ormai morte e diventate anche loro serve di Fearghas, così come il conte Dylan

Inizia ora la caccia al demone: alle grida di Fearghas gli zombie si svegliano e camminano minacciosi verso i lupi...loro spruzzeranno la pozione ma se cade per terra o non colpisce il demonio, la siringa deve essere riempita di nuovo da Dubhan

Il diabolico spirito sarà sfanculato solo dopo aver guarito tutti gli zombie, che se ne torneranno come ipnotizzati senza dire una parola alle loro case. Allora il demone rimasto solo sparirà inseguito dai lupi strillando come un matto nella notte

# VENERDI' 15 AGOSTO

## IRLANDA

Ingrediente: trifoglio  
**(PACETTA)**

**PRESENZE:** Giulia, Adelmo, Pacetta, Barbara, Deborah, Manuela, Salvatore

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
9.30	SVEGLIA		
9.40	GINNASTICA	<b>RADIO</b> <b>Maglia rosa</b>	
10.00	LAVAGGIO		
10.30	COLAZIONE		
11.00	CATECHESI	LETTERA 6 (DOLCE)	
11.30	<b>ATTIVITA'</b>	stoffa per le sacchette lacci per chiude le sacchette (Rucci) cartelloni per arcobaleno colori riviste per il collage: TUTTI...chiunque abbia delle riviste le porti colla e scotch monete laccetti rossi nuvole fumogeni: barbara flauto irlandese	WILLY FOG SEAMUS
13.30	PRANZO		
14.30	RIPOSO – SPECIALITA'		
15.30	VERIFICA SPECIALITA'		
16.30	<b>ATTIVITA'</b>		<b>5 TROLLS</b>
18.30	MERENDA		
19.00	SCENETTE DI SESTIGLIA		
20.00	CENA		
21.30	FUOCO	3 parte racconto	<b>CINESE</b>
23.00	ULA ULA		

### ATTIVITA' 1

Seamus si presenta ai lupi tutto preoccupato...i trolls hanno fatto a pezzi l'arcobaleno che è l'unica via di accesso, per tutti gli abitanti del piccolo popolo (cioè folletti, elfi e fate), di tornare di giorno alle loro case...infatti il piccolo popolo durante il giorno non si fa vedere agli uomini...esce solo di notte servendosi all'alba dell'arcobaleno per tornare ai loro nascondigli, nella dimensione della magia. I lupi dovranno ricostruire l'arcobaleno, ma per farlo devono attivare una vecchia magia che permette solo ai folletti di costruire gli arcobaleni...insomma i lupi devono diventare folletti, ma come? Dovranno costruire la sacchetta con dentro lo scellino magico che ricompare ogni volta dopo esser stato speso...così saranno riconosciuti come essere magici e potranno attuare la magia di costruire l'arcobaleno. Ma la sacchetta senza lo scellino nn serve a niente e dove vanno i lupi a trovare gli scellini magici? Ricordandosi della storia narrata la sera prima da Seamus, un lupetto intelligente (allora stiamo in una botte di ferro!!!) si ricorda che bisogna cercare sotto i nastri rossi...i lupi vanno alla ricerca degli scellini. Quando ogni lupetto ha il proprio scellino lo mette nella sacchetta e BIM BUM BAM diventa magico.

Adesso si può costruire l'arcobaleno. In pratica ogni lupo avrà un pezzo di puzzle-arcobaleno che dovrà colorare (collage e colori) dopo di che tutti insieme dovranno ricomporre l'arcobaleno. Ma c'è un problema (e ti pareva)...i trolls che sono meno stupidi di quello che sembrano si sono messi a montare la guardia alle nuvole dalle quali si origina l'arcobaleno...insomma vabbè che c'abbiamo i pezzi, ma senza nuvole nn se po' fa cosa e quindi i lupetti dovranno raggiungere il posto dove si trovano le nuvole che è ben difeso dai trolls.

Battaglia con i trolls: questa volta si sfrutta l'effetto sorpresa. I lupi non avranno come al solito 6 bambocci da attaccare tutti insieme in campo aperto...stavolta si gioca di strategia sfruttando le pareti della chiesetta... : il branco si divide in gruppetti di 5 o 6 lupetti (a seconda del numero di trolls, rapporto di 1:1) che aspettano nella parete est della chiesetta. I trolls saranno nascosti nella parete a nord della chiesetta e aspetteranno, pronti per fare un agguato, un primo gruppo di lupetti esploratori. si gioca a scalpo. I lupetti che perdono la vita aspettano nella parete ovest della chiesetta senza tornare dal resto del branco (vi torneranno solo quando tutto il branco sarà passato sotto le grinfie dei trolls), i lupetti che vincono a scalpo invece possono mettere il loro pezzo di arcobaleno sulle nuvole e tornare dal branco. Questa prima fase ha lo scopo di far scoprire la tattica dei nemici a loro spese (perdendo la vita). Una volta che hanno scoperto come attaccano i trolls possono decidere di attaccare a gruppi più grossi o cercare altre vie per passare. ogni lupetto deve avere il suo pezzo di arcobaleno, quindi ognuno di loro dovrà prima o poi giungere alla meta (così nessuno sfugge al gioco). Quando si perde la vita si rimane per 1 minuto fermi vicino a Seamus. Siccome è più complicato da dire che a fare vi faccio un disegnetto alla prox staff. Una volta che tutti i lupetti avranno messo il loro pezzo di puzzle apposto l'arcobaleno sarà completato e ...MAGIA (ovvero si appicciano 2 fumogeni), i trolls scappano perché non sopportano la luce dell'arcobaleno e Seamus ringrazia i lupi a nome del piccolo popolo donando loro i trifogli, simboli della verde Irlanda.

# SABATO 16 AGOSTO

## LONDRA

Ingrediente: THE'

**(RUCCI)**

PRESENZE: Giulia, Adelmo, Pacetta, Barbara, Deborah, Manuela, salvatore

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
8.00	SVEGLIA		
8.10	GINNASTICA	radio maglia rosa	
8.20	LAVAGGIO		
9.00	COLAZIONE		
9.30	CATECHESI	LETTERA 7	
10.00	<b>GIOCHI D'ACQUA NEL TAMIGI</b>	TELO SAPONATO BARATTOLI DI VARIE DIMENSIONI CRNOMETRO PIETRE PIATTE PENNARELLI CONTENITORI DEI RULLINI FOTOGRAFICI BIGLIETTI DI CARTA PENNE THE (tutto rucci!)	<b>ALCHMISTA</b> <b>WILLY FOG</b> <b>3 NEMICI</b>
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO – SPECIALITA'		
15.00	ISPEZIONE + VERIFICA SPECIALITA		
16.00	<b>CONSIGLIO DELLA RUPE</b>		
17.30	MERENDA		
18.00	FINALE TORNEO	ROVERINO PALI FISCHIETTO	
19.00	SCENETTE DI SESTIGLIA		
20.00	CENA		
21.30	FUOCO + UK PARTY	4 PARTE RACCONTO PENTOLONE TUTTI GLI INGREDIENTI CORONA RADIO + MP3	<b>REGINA</b> <b>PRINCIPE</b> <b>CINESE</b> <b>WILLY FOG</b>
23.00	ULA ULA		

Mr Fogg e i lupi sono tornati in Inghilterra, hanno raccolto tutti gli ingredienti e possono finalmente mescolarli insieme e ottenere la pozione miracolosa. Tuttavia i loschi individui che tengono in mano il Paese e avvelenato il povero Principe non gli lasceranno campo libero così facilmente. Hanno addirittura rinchiuso il Principe malato nella Torre di Londra circondata da un profondissimo fossato, impossibile da superare. Ma Mr Fogg e i lupi non si fanno scoraggiare e sfidano comunque i loschi individui in un terribile duello sul fossato (telone saponato).

[La giornata è gestita completamente dall'Alchimista di corte che poi avrà il compito di mescolare gli ingredienti, ottenere la pozione, portarla al Principe, e tutti insieme potranno salutare l'eroe Mr Fogg]

La mattinata sarà articolata in 3 prove e i lupi giocheranno **in sestiglie o coppie di 2 lupi**. Sono prove di abilità e i loschi individui faranno di tutto per impedire la riuscita ai lupi.

### 1) Matrioska:

I loschi individui hanno gettato nel Tamigi il magnifico set in porcellana Ming con cui la Regina alle 17 di ogni pomeriggio prende il tè con le dame di corte. A turno una sestiglia per volta, manda sul telone saponato tutti i suoi componenti tranne uno che aspetta sul bordo. Chi è dentro deve cercare di recuperare tutte le tazze e portarle al lupo che invece è rimasto fuori, il quale deve inserire tutte le tazze una dentro l'altra nell'ordine giusto. Vince chi termina il gioco nel tempo più breve. Se un losco individuo blocca un lupo e lo fa cadere questo deve lasciare la tazza, sta fermo 1 minuto e poi può riprendere il gioco.

### 2) Ricostruire il messaggio:

Dopo avere scritto su ogni pietra una lettera dell'alfabeto (devono essere segnate vocali e consonanti in numero uguale) si gettano le pietre sul telone saponato. Le sestiglie sono disposte lungo i bordi del telo: al via, tutti i lupi, tranne 1, si buttano e cercano di recuperare il maggior numero di pietre entro un tempo massimo di 1 minuto. Allo scadere del tempo, portano le pietre al lupo che è rimasto sul bordo il quale avrà un altro minuto di tempo per formare una parola di senso compiuto con le lettere segnate sulle pietre a sua disposizione. In questo compito non potrà essere aiutato da nessun compagno. Vince chi compone la parola più lunga. I loschi individui faranno di tutto per impedire la riuscita ai lupi. Se un losco individuo blocca un lupo e lo fa cadere questo deve lasciare la pietra, sta fermo 1 minuto e poi può riprendere il gioco.

### 3) Punto e penitenza:

Un VL scrive su alcuni bigliettini dei numeri e su altri delle azioni da compiere. Inserisce ogni bigliettino in un contenitore, lo richiude e lo getta sul telone. Al via un componente della coppia si getta sul telone saponato, recupera un contenitore e lo porta al compagno che lo aspetta sul bordo. Quest'ultimo apre il contenitore, se dentro c'è un biglietto con un numero lo porta al VL che lo sommerà e farà un punteggio; se invece c'è scritta un'azione, il lupo la deve compiere e solo quando ha finito l'altro lupo può tornare a prendere un altro contenitore. Vince la sestiglia che, entro un tempo prestabilito, totalizza il punteggio più alto. Se un losco individuo blocca un lupo e lo fa cadere questo deve lasciare il contenitore, sta fermo 1 minuto e poi può riprendere il gioco.

A questo punto **battaglia finale** con i loschi individui (al massimo 3) che vengono ovviamente sconfitti, ingredienti all'Alchimista che dentro un pentolone compone la pozione, la dà a Mr Fogg che va a salvare il Principe, e la sera festa d'incoronazione e... tutti a casa!!!

## DOMENICA 17 AGOSTO

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
8.00	SVEGLIA		
8.10	GINNASTICA + <b>PREMIAZIONE MAGLIA ROSA</b>	RADIO	
8.25	LAVAGGIO + SISTEMAZIONE ZAINI		
10.00	CERIMONIA PISTA E SPECIALITA	PECETTE	
12.00	S.MESSA		
13.00	PRANZO		
15.00	CHIUSURA		