

Obiettivi: educare all'affettività, educare all'alimentazione e pulizia personale

Esigenze: creare un'attività da far svolgere ai genitori e mantenere il loro coinvolgimento mantenendo il pernottamento del sabato anche per loro.

Tema: La spada nella roccia

Personaggi:

Mago Merlino – Giulia  
Semola – Patrizia  
Anacleto – Silvia  
Caio – Stefania  
Maga Magò - Claudia

Cucina: Maria Occhionero Iolanda
--

### **31 luglio sabato**

ore 9.00 partenza dalla tana 1 capo, gli altri stanno su a montare il telone verde (di Paolo) e la logistica per la casa

ore 10.30 arrivo al parcheggio di fronte la colonia, si fa cerchio, si salutano i genitori e si va verso la casa.

ore 11.00 lancio: Arriva il Messo e legge il bando del torneo per trovare il cavaliere che regnerà sulla Bretagna. Da una parte ci sono Caio e Semola che ascoltano insieme ai lupi. Caio sminuisce in tutti i modi Semola, dicendo che vincerà il torneo e sarà lui sovrano della terra di Bretagna. Caio va via e Semola si presenta ai lupi, dicendo che lui è stato adottato e non può aspirare a diventare cavaliere perché non è di sangue nobile e quindi fa lo scudiero. Secondo lui i lupi potrebbero diventare degli ottimi scudieri, ma non possono rimanere così vestiti.

Ore 11.20 sistemazione nelle camerate

Ore 12.00 COSTRUZIONE TUNICHE (distruggendo una maglietta vecchia grande che hanno a casa) Claudia

Ore 13.00 pranzo

Ore 14.00 COSTRUZIONE BISACCE (distruggendo una maglietta vecchia grande che hanno a casa) Claudia

Ore 17.00 merenda

Ore 17.30 lancio torneo (palla scout o baseball o roverino) che durerà tutto il campo. Paolo

Ore 19.30 entrano nel refettorio per mangiare, ma li incontrano Mago Merlino (Giulia) e Anacleto (Silvia), nella stanza ci sono tanti libri e candele. Mago Merlino spiega che lui riesce a vedere il futuro, ma non tutto infatti non sapeva chi sarebbe arrivato oggi, sapeva solo che qualcuno sarebbe arrivato. Prende Semola e tutti i lupi sotto la sua ala e ogni giorno gli insegnerà qualcosa.

Ore 20.00 cena

Ore 21.00 fuoco di bivacco all'aperto animato solo ed esclusivamente da noi. **cercare legna e braci**

Danze: (riprendiamo la tradizione di ballare nel nostro branco, cosa utilissima per l'obiettivo che vogliamo raggiungere, avvicinarsi all'affettività) – Dal Congo alla Zituania, Belinda, Tacco Punta.

Nostra animazione comica e presentazione dei servizi, orari e segnali col fischietto.

23.00 Ula Ula

23.10 staff

Materiale utile:

cavallo e cavaliere – Sandro?      Bando da leggere

Vestito della quintana con tamburello – Francesco Staffolani

Legna e braci -

Cose da fare:

progetto tuniche e bisacce – Claudia

Lancio – Giulia

Animazione serale

### **1 agosto domenica**

7.30 sveglia

7.45 ginnastica - Semola si allena per diventare un cavaliere. Paolo

(gara di corsa individuale si vince la maglia gialla della giornata e viene consegnata a colazione)

8.00 lavaggio e vestizione

8.30 colazione

9.00 sistemazione camerate

9.15 catechesi

9.45 inizio attività

1° LEZIONE: AMORE PER SE STESSO – Attività Alimentazione:

Verrà presentato un cartellone su cui sono riportati tutti i nomi dei lupetti, tutti i pasti per tutti i giorni. La gara consiste nell'aver più facce che sorridono; questo dipende ad esempio da quanta verdura mangiamo o da quanta frutta e così via, quando si conquistano 3 faccette che sorridono di un alimento, c'è il bonus, non trasferibile, ovvero la possibilità di saltare quel pasto.

Es: Ernesto

1 giorno -

Colazione: |latte e cacao o te ☺| pane e nutella/marmellata☺

Pranzo: |primo ☺ |secondo ☺| contorno/verdura | frutta ☺|

Cena: |primo ☺ |secondo ☺| contorno/verdura ☺ | frutta ☺|

2 giorno -

Colazione: |latte e cacao o te ☺| pane e nutella/marmellata☺

Pranzo: |primo ☺ |secondo ☺| contorno/verdura | frutta ☺|

Cena: |primo ☺ |secondo ☺| contorno/verdura ☺ | frutta |

Ha conquistato il bonus Frutta!

Legenda: ☺ bene ☹ minimo indispensabile ☹ per niente

Insieme a Mago Merlino si costruirà la piramide alimentare. Per sestiglia si dovrà fare la spesa, la mamma di Caio ha scritto le seguenti cose:

es. comprare l'elemento più ricco di calcio ....ecc

Successivamente ci sarà la lezione sui gruppi alimentari tenuta da Mago Merlino.

Sul bristol disegnano la propria sagoma, facendo memoria di quanto detto precedentemente da Mago Merlino dovranno disegnare all'interno della sagoma gli alimenti che servono per far funzionare perfettamente il proprio corpo. Es. pesce (fosforo) cervello; carne () muscoli, pasta ()

Animazione fatta dai capi sulla catena alimentare, il grosso che mangia il più piccolo. Canto: Semola e Merlino pesciolini (Questo il mondo fa girar)

Da coinvolgere tutti i massai uno o due per giorno. Mostrare lo stesso alimento in diverse ricette trovando il modo migliore per mangiare tutto.

Es. spinaci in padella – Blee! ☹; frittata con prosciutto cotto e spinaci – Si! ☺

12.30 pranzo

13.15 servizi

14.00 – 14.30 riposo o botteghe

14.30 ispezione camerate

14.45 verifica specialità: 4 massaia, 1 canterina e 1 liutaio, 3 infermieri

15.45 inizio attività: Giochi d'acqua – scivolo, lotta dei galli, gioco prendi l'oggetto (su un telo quadrato saponato ci sono 4 lupetti al centro legati ai piedi a due a due con il compagno opposto, devono raggiungere l'estremità dov'è situato un qualsiasi oggetto)

17.30 merenda

17.45 torneo

19.30 cena

20.00 servizi

20.30 preparazione fuoco

21.00 fuoco

23.00 Ula Ula

chiacchierata con il CdA per fargli capire che non devono spaventare i più piccoli inventandosi storie – abolita l'idea di fargli vivere un gioco pauroso, altrimenti c'è il rischio che lo raccontino ai più piccoli

## 2 agosto lunedì

7.30 sveglia

7.45 ginnastica – verifica specialità di atleta

8.00 lavaggio e vestizione

8.30 colazione

9.00 sistemazione camerate

9.15 catechesi  
9.45 inizio attività  
2° LEZIONE: AMORE PER GLI ALTRI - Affettività  
12.30 pranzo  
13.15 servizi  
14.00 – 14.30 riposo o botteghe  
14.30 ispezione  
14.45 verifica specialità: 2 massaia, 2 kim e 1 collezionista, 3 mani abili  
15.45 inizio attività  
17.30 merenda  
17.45 torneo  
19.30 cena  
20.00 servizi  
20.30 preparazione fuoco  
21.00 fuoco + CACCIA FRANCESCANA (Claudia)  
23.00 Ula Ula  
23.10 staff

### **3 agosto martedì**

7.30 sveglia  
7.45 ginnastica - verifica specialità di atleta  
8.00 lavaggio e vestizione  
8.30 colazione  
9.00 sistemazione camerate  
9.15 catechesi  
9.45 inizio attività - USCITA A CASTEL DI LUCO – prendere contatti  
3° LEZIONE: AMORE PER LA NATURA  
verifica specialità: 1 montanara, 1 cercatore di tracce, 3 amici degli animali e 4 pittori  
guerra con la farina  
13.00 pranzo  
14.00 – 15.30 ritorno a casa  
16.00 docce + bucato  
17.30 merenda  
17.45 torneo  
19.30 cena  
20.00 servizi  
20.30 preparazione fuoco  
21.00 fuoco - verifica specialità: 2 attori + Veglia alle Stelle  
23.00 Ula Ula  
23.10 staff

#### Materiale utile:

proiettore e diapositive costellazioni - Paolo

### **4 agosto mercoledì**

7.30 sveglia  
7.45 ginnastica - verifica specialità di atleta  
8.00 lavaggio e vestizione  
8.30 colazione  
9.00 sistemazione camerate  
9.15 catechesi  
9.45 inizio attività

Giornata dello spirito Don Fry? - deserto

Programma generale attività

12.30 pranzo  
13.15 servizi  
14.00 – 14.30 riposo o botteghe  
14.30 ispezione  
14.45 verifica specialità: 2 massaia, 2 mani abili e 2 infermiere  
15.45 inizio attività - 4° LEZIONE: MAGIA E SCIENZA , VERO E FALSO  
17.30 merenda  
17.45 torneo  
19.30 cena  
20.00 servizi  
20.30 preparazione fuoco  
21.00 fuoco + GIOCO NOTTURNO: - Patrizia - Semola è sparito, con Mago Merlino andiamo a cercarlo.  
... Ula Ula  
GIOCO NOTTURNO

#### SCENA:

Nel pomeriggio (durante il riposo o prima/dopo il torneo...??) compaiono Semola, Merlino e Anacleto. Merlino si arrabbia perché Semola continua a credere di poter essere solo uno scudiero e non vuole puntare più in alto. Lui vuole invece insegnargli a volare (con la fantasia?! Anacleto sbotta a ridere xchè crede che nessuno che non sia un uccello può insegnare l'arte del volo!

Merlino stizzito se ne va dando ad Anacleto il compito di insegnante.

Anacleto e Semola partono per la lezione.

Alla fine del fuoco, dopo la preghiera, arriva Anacleto disperato e dice che Semola è in grave pericolo. Con l'effetto video-tape facciamo capire ai lupi che devono andare a cercare Merlino, ma Merlino non si trova né in refettorio, né altrove nella casa.

Anacleto suggerisce allora di preparare l'incantesimo del richiamo (lo si fa in refettorio ed è una filastrocca in rima che i lupi devono inventare per richiamare Merlino). Nel frattempo Giulia è fuori dalla porta del refettorio con dei Trick Track che farà scoppiare al termine della recitazione dell'incantesimo ( per fare scena) e di botto spalanca la porta e dice: "chi mi ha chiamato" un po' imburberita e scocciata!

Gli si racconta che Semola è sparito... si parte con Merlino alla ricerca.

Durante il cammino trovano degli ostacoli magici e delle prove che qualche altro mago (Merlino comincia a capire che si tratta di Magò ma non è ancora sicuro) ha posto sulla strada per renderla più difficoltosa. Ma i lupi hanno imparato dalla lezione precedente che la scienza e la magia si avvicinano di molto. Chissà se con l'ingegno queste prove non non si possano superare:

1. Postazione 1: i lupi arrivano ad un bivio e non sanno dove andare, Merlino dice di trovare qualche indizio e gli facciamo trovare una pergamena con un quesito che devono risolvere per scoprire quale delle strade porta a Semola.
2. Postazione 2:
3. Postazione 3: per poter arrivare da Maga Magò ogni Lupo deve passare su delle fanta sabbie mobili e l'unico modo per farlo è tramite dei mattoni che si trovano sul luogo... ognuno di loro deve spostarsi i mattoni sotto i piedi senza mai cascarsi da essi.

Arrivano su di una radura e sentono Semola gridare aiuto ma l'unica cosa che vedono è maga Magò che si presenta con la canzoncina posta in allegato e poi sfida Merlino ad un duello magico.

Il duello si svolge così:

MAGO' soffia della polvere (o talco o qualcos'altro) con l'apposito erogatore del borotalco addosso a Merlino  
MERLINO prende un ventaglio e spazza via la polvere. Poi attacca prendendo un contenitore d'acqua  
MAGO' si difende aprendo un ombrello e si ripara, poi attacca accendendo dei trick track a Merlino  
MERLINO si difende buttando della terra "sull'esplosione" in modo da soffocarla e poi attacca Magò buttandole della terra addosso

MAGO' allora para il colpo con uno scudo e poi attacca cercando di ipnotizzare merlino

MERLINO si difende indossando degli occhiali da sole e poi attacca con un fascio di luce puntato addosso a Magò...

siccome Magò odia la luce cade a terra strillando come una pazza che lei odia la luce e se ne va

Merlino vince e tutti i lupi vanno a liberare Semola che era nel frattempo legato come un salame

#### ALLEGATO:

canzone di Maga Magò

Se con un ditin io tocco un fior,  
zumparampinpin si spompano e muor  
solo il demonio eguagliare mi può  
io son la magnifica, splendida Maga Magò

E sapete una cosa? (parlato)

Posso gonfiarmi fino al camin  
Farmi piccina come un topin  
Fattucchieria o nera magia (specialità mia)  
Io son la magnifica, splendida Maga Magò

Posso aver fascino, un bel visin  
Ugola d'or, morbido crin  
Lalalalalalalalalalalalal  
Ma non farti illusion perché zamparapà  
Perché io son la magnifica, ma ma ma magnifica Maga Magò

TUTTI GLI OGGETTI DEL DUELLO SARANNO PORTATI IN ANTICIPO SUL POSO  
PER IL DUELLO CI VORRA' PRONTEZZA DI RIFLESSI E DUELLO A MEMORIA PER FRLO SEMBRARE IL PIÙ  
AVVINCENTE POSSIBILE

DOMANDE:

Dove si trovano di questo periodo i trick track?

Per la seconda postazione non so se metterla perché poi si fa troppo tardi per adesso non l'ho pensata, se serve ditemelo che ci penso. Eventualmente si potrebbe fare una delle prove di scienza che Giulia ha spiegato quello stesso pomeriggio con una delle sue lezioni.

La lezione sulla natura arriverà a giorni sempre tramite mezzo posta.

## **5 agosto giovedì**

7.30 sveglia

7.45 ginnastica - verifica specialità di atleta

8.00 lavaggio e vestizione

8.30 colazione

9.00 sistemazione camerate

9.15 catechesi

9.45 inizio attività - 5° LEZIONE: SICUREZZA IN SE STESSI

GRANDE GIOCO – Stefania e Silvia

12.30 pranzo

13.15 servizi

14.00 – 14.30 riposo o botteghe

14.30 ispezione

14.45 verifica specialità: 2 massaia, 1 falegname, 2 mani abili e 1 infermiere

15.45 inizio attività

17.30 merenda

17.45 torneo

19.30 cena medievale [riso in bianco, fagioli, carne e macedonia]

20.00 servizi

20.30 preparazione fuoco

21.00 fuoco

23.00 Ula Ula

23.10 staff

## **6 agosto venerdì**

7.30 sveglia

7.45 ginnastica

8.00 lavaggio e vestizione

8.30 colazione

9.00 sistemazione camerate

9.15 catechesi

9.30 inizio attività - PULIZIADI

11.00 docce

12.30 pranzo

13.15 servizi

14.00 – 14.30 riposo o botteghe

14.30 ispezione

14.45 verifica specialità

15.45 Consiglio della Rupe

17.30 merenda

17.45 torneo

ore 18.00/18.30 arrivo dei genitori – sistemazione e preparazione fuoco

19.00 preparazione fuoco

20.00 cena

21.00 fuoco di bivacco insieme ai genitori

23.00 Ula Ula

## **7 agosto sabato**

ore 8.00 sveglia

ore S. Messa

ore 11.00 arrivo genitori

ore 12.00 chiusura campo e consegna delle specialità

ore 13.00 pranzo portato dai genitori

ore 15.30/16.00 si chiude tutto

## **INFO LUPETTI:**

I lupetti devono portare due magliette vecchie da distruggere di due taglie più grandi di quella che indossano.

## **MATERIALE UTILE:**

Telo verde da campeggio di Paolo

## **Divisione compiti:**

Catechesi e libricino – Claudia  
Grande Gioco – Stefania e Silvia  
Animazione Generale – Giulia  
Gioco Notturmo – Patrizia  
Caccia Francescana – si ricicla! Claudia  
Torneo – Paolo  
Spada e spada conficcata nella roccia – Paolo

## **Controllare:**

legge Asl – se i bambini possono lavare i piatti e se possono cucinare;  
libretto sanitario cuoche;

## **Da fare:**

lista nomi lupetti, capi e cuoche da dare ai carabinieri e guardia forestale;  
prendere contatti con Castel di Luco;  
prendere contatti per uscita in grotta o arrampicata;

## **VARIE CAMPO:**

### **BOTTEGHE:**

**tenute da un capo che coordina e gli altri stanno lì per poter parlare con i bambini e a turno andiamo a riposare**

- costruzione strumenti musicali
- giornalino del campo, riutilizzando i quaderni belli delle vecchie VdB

### **SERVIZI:**

**Quest'anno non si utilizzano le sacchette con il proprio nome, ma tutte le stoviglie escluse le posate verranno messe in comune, quindi uno ogni giorno mangerà con il bicchiere e il piatto di altri fratellini. Per non sentire le lamentele dei genitori le posate saranno di branco ovvero le compriamo noi.**

- 1 - apparecchia e sparcchia
- 2 - pulizia bagni + Jolly
- 3 - lavaggio stoviglie
- 4 - sciacqua e sistemazione stoviglie
- 5 - pulizia luoghi comuni
- 6 - scaletta e animazione fuoco + jolly

### **ORARI CAMPO:**

- 7.30 sveglia
- 7.45 ginnastica
- 8.00 lavaggio e vestizione
- 8.30 colazione |le tazze vengono lavate dalle cuoche|
- 9.00 sistemazione camerate
- 9.15 catechesi
- 9.45 inizio attività
- 12.30 pranzo
- 13.15 servizi
- 14.00 – 14.30 riposo o botteghe
- 14.30 ispezione capi sestiglia, Paolo e Silvia  
gli altri stanno in refettorio per un pò di famiglia felice
- 14.45 verifica specialità
- 15.45 inizio attività
- 17.30 merenda
- 17.45 torneo
- 20.00 servizi
- 20.30 preparazione fuoco
- 21.00 fuoco
- 23.00 Ula Ula