

C.D.A Regionale 2006

Obiettivo: far riscoprire ai Lupetti e alle Coccinelle del C.d.A. la bellezza e la grandezza di un valore come la Semplicità'.

La Semplicità nel vivere il proprio quotidiano, a casa, a scuola; una semplicità che sia l'ingrediente principale del rapporto con gli altri, con il prossimo; per gli L/C il bambino che ha in sestiglia o "semplicemente" l'amico di scuola.

Un popolo che subito richiama alla memoria questo importante valore è il popolo degli gnomi per questo motivo è stato scelto come ambientazione per il nostro incontro.

LANCIO

Ad ogni B/C arriveranno delle lettere (due o tre) da parte di questa comunità di gnomi. Le lettere sono scritte dallo gnomo scrittore che ha il compito di diffondere la storia e le tradizioni della sua comunità, dalle sue parole trasparirà subito la serenità, la semplicità e la felicità che caratterizzano i loro rapporti. Lo gnomo descriverà la vita del villaggio, parlerà dei vari gnomi e inviterà i bambini a realizzare degli oggetti che fanno parte della vita quotidiana degli gnomi, cose semplici come la marmellata, il pane ,un cuscino (oggetti da decidere) e che servono a VIVERE le tradizioni degli gnomi.

In una delle lettere si racconterà la storia del Signore degli Inganni, il nemico numero uno degli gnomi, colui che ha un solo desiderio! quello di riuscire a impossessarsi delle pietre magiche, quelle che secondo l'antica tradizione gnomesca sovrintendono l'armonia della comunità.

Nell'ultima lettera i B/C verranno invitati dagli gnomi a passare del tempo insieme, nel loro villaggio, in semplicità. Gli gnomi spiegano agli L/C che hanno scelto tra tutti i popoli proprio loro perché sono le persone più vicine al loro mondo, infatti i lupetti e le coccinelle sono:

- piccoli e saggi come gli gnomi
- hanno un buffo cappello come gli gnomi
- vestono tutti uguali come gli gnomi
- si riuniscono in cerchio come gli gnomi
- osservano la stessa legge come loro
- hanno un proprio gergo
- amano e rispettano la natura come gli gnomi

INCONTRO REGIONALE C.D.A. ATTIVITA' SABATO

Invitati alla grande festa di Valle d'Ombra nell'ultima lettera dello gnomo Paracelo gli L/C arrivano al villaggio e vengono accolti da due gnomi della Pro Gnomo Loco (banchetto opportunamente addobbato con foglie, fiori etc.) che doneranno il medaglione con il nome gnomico ed il colore della famiglia alla quale apparterranno (in numero di 8).

Nell'attesa dell'arrivo di tutti sarà compito dei vari capi provvedere ad intrattenere gli L/C con canti, bans etc.

Una volta completato l'arrivo si chiamerà il cerchio di apertura cui seguirà la cerimonia dell'assegnazione alle famiglie; il capo gnomo chiamerà le varie famiglie (colori) ed inviterà gli L/C a gridare contemporaneamente il proprio nome gnomico.

Quando tutte le famiglie sono state formate verranno presentate in tutta la loro magnificenza le Quattro Pietre Magiche e poste al centro della stanza (il capo del villaggio ricorda nome e significato delle quattro pietre nonché l'importanza che rivestono nel vivere quotidiano del villaggio):

1. CHI FA COSA (ognuno ha il suo ruolo all'interno della comunità)
2. INSIEME SI FA (il gruppo è unito e l'unione fa la forza)
3. QUESTO SI, QUESTO NO (ci sono valori e regole accettare e condivise)
4. PERCHE' SI FA(si persegue il bene comune, la felicità degli altri con particolare attenzione ai più deboli)

All'improvviso comparirà la Rock Band più famosa delle quattro terre e località limitrofe: i Funghi Velenosi che, utilizzando alcuni semplici strumenti musicali (sottolineando dei passi di un brano midi che andrà in sottofondo) suoneranno e canteranno l'Inno del CdA (ala fiera di Mastrandrè con riferimentnto ai quattro strumenti che saranno realizzati).

A questo p.to le famiglie si dividono e comincerà la costruzione degli strumenti musicali (ogni L/C realizzerà un solo strumento) da utilizzare alla festa serale con i quali proveranno ad accompagnare, come hanno fatto i funghi velenosi, una canzone che sarà loro assegnata (midi diverso per famiglia)

Gli strumenti musicali consentono di sperimentare pienamente lo spirito ed il significato delle quattro pietre:

1. Ognuno ha il suo strumento da costruire (CHI FA COSA)
2. La famiglia esegue e prova in modo corale la canzone (INSIEME SI FA)
3. Attenzione e rispetto delle procedure nella costruzione degli strumenti (QUESTO SI, QUESTO NO)
4. Bene comune e felicità degli altri; la festa come momento da vivere con gioia tutti insieme (PERCHE' SI FA).

Agli L/C viene consegnato il manuale per la costruzione di tutti gli strumenti realizzati.

CENA

Dopo cena il capo villaggio riunirà tutte le famiglie e lancerà la Grande Festa di fine Primavera. Musiche (quelle provate dagli L/C), giochi e bans preparati dagli staff. A conclusione della serata verrà eseguito l'inno del villaggio nel quale tutti gli L/C suoneranno insieme i propri strumenti) Preghiera e buona notte.

Personaggi Pomeriggio

Pro Gnomo Loco	2 Gnomi
Capo Villaggio	1 Gnomo
Funghi Velenosi	4 Gnomi
Gnomi Liutai	8 Gnomi

INCONTRO REGIONALE C.D.A. ATTIVITA' DOMENICA

I bambini vengono svegliati dagli gnomi disperati: qualcuno ha rubato le loro pietre magiche. Incolpano i lupetti/coccinelle perché credono siano stati loro. Per fargli capire di essere loro amici, i bambini offrono agli gnomi la loro colazione: pane e marmellata preparata da casa.

Colazione e Sistemazione.

Cerchio tutti insieme, già divisi nei gruppi del giorno precedente.

Si scopre che le 4 pietre sono state rubate dal Signore degli Inganni (nominato nelle lettere che arrivano a casa ai vari CDA).

Arrivano gli aiutanti del Signore degli Inganni, ovvero GLI INGANNEVOLI: questi ultimi sono gnomi che hanno deciso di allearsi con il Signore degli Inganni. Vedendoli non sembrano diversi dagli altri gnomi, ma hanno tutti il cappello nero invece che colorato, per questo i bambini all'inizio li credono dalla loro parte.

Gli ingannevoli si offrono di aiutarli nella loro ricerca, ma in realtà fanno solo confusione, creano caos e danno ordini senza senso (fanno bendare i bambini e fare 4 giri su sé stessi, li fanno correre da un punto all'altro del cerchio, parlare tutti contemporaneamente creando un gran baccano...).

Nella confusione arrivano i veri gnomi e riportano la calma, facendo fuggire gli Ingannevoli.

Gli gnomi spiegano quindi ai bambini che gli ingannevoli sono gnomi che hanno seguito il Signore degli Inganni e per questo sono sotto il suo influsso malefico. Loro potrebbero sapere dove si trovano le pietre, perché sicuramente hanno aiutato il S.d.I. a rubarle, ma per avere la loro collaborazione devono tornare ad essere gnomi. Per farlo hanno bisogno di una pozione di cui hanno letto la ricetta nel Gran Libro degli Gnomi.

1PARTE GIOCO: RECUPERARE TUTTI GLI INGREDIENTI

Ci sono 4 personaggi nel bosco custodi degli ingredienti. Bisogna trovarli e superare una piccola prova.

PERSONAGGIO	INGREDIENTE	PROVA
Fata Dell'Acqua	Acqua della fonte sacra	Prova staffetta con trasporto acqua
Il Folletto Salterino	Semi dei fiori della luna	Minipercorso a staffetta
Le Lucciole del Bosco	Polvere di stelle	Kim visivo
I Funghetti	Radice dell'albero più antico del bosco	Portare 5 foglie diverse, 5 pietre colorate 5 animali disegnai, 5 oggetti rossi

Ogni volta che recuperano un ingrediente, lo portano dagli gnomi che hanno un pentolone in cui vengono inseriti gli ingredienti. Ad un certo punto il gioco viene fermato proprio dagli gnomi, perché sono riusciti ad ottenere la pozione con gli ingredienti recuperati da bambini.

2 PARTE: CATTURARE GLI INGANNEVOLI

Vengono richiamati tutti: viene dato ad ogni gruppo una bottiglietta con la pozione (succo di frutta) e i gruppi devono trovare gli ingannevoli e fare loro bere un po' della pozione. Per farlo devono trovarli ed accerchiarli tenendosi per mano. Una volta che è nel cerchio, l'ingannevole si immobilizza. Quando ha bevuto l'ingrediente, dà un pezzo di mappa alla squadra e si unisce ad essa per recuperare altri ingannevoli.

Catturati tutti gli ingannevoli, si uniscono i pezzi della mappa che indica il posto in cui sono nascoste le pietre, e ci si muove tutti insieme per ritrovarle. Quando arrivano lì però le pietre sono distrutte, e si sente una voce da lontano: non mi prenderete mai, io ho distrutto la vostra forza...).

Gli gnomi sono disperati, ma i bambini fanno loro capire che non erano le pietre la loro forza, ma loro stessi e la loro comunità.

MATERIALE:

- materiale per le 4 prove + ingredienti
- mappa
- pentolone per ingredienti (con fumogeni)
- bottiglie con pozione
- mappa