

LANCIO ATTIVITA' PATTO 2013

La **LEGGE**: "Il Castorino è felice perché è operoso ed è amico di tutti."

Il **PATTO**: "Prometto di essere amico di Gesù, di amare tutti, e di fare bene ogni cosa."

Il **MOTTO**: "Insieme"

La **PREGHIERA DEL CASTORINO**

19.01.2013 IL GATTO E LA VOLPE (il patto)

incontro Pinocchio che cerca i biglietti x andare al paese dei balocchi.... Sa che questi biglietti sono rarissimi ma ha sentito che è un posto spettacolare e vuole andarci a tutti i costi. Chiede ai castorini un po' di aiuto con la promessa che li porterà con lui. Si certo.... Dovranno saltare un giorno di scuola e infrangere la promessa fatta a Geppetto... ma chisseneffrega... e poi lui la tabellina del due la sa ... quindi se dovesse passare quel grillaccio non potrà dirgli nulla...e la promessa che gli ha fatto di fargli una sorpresa sarà costretto a mantenerla.

Mentre si sta parlando di come trovare questi biglietti per andare al PDB ecco che si avvicinano due loschi figure che parlottano tra loro. Avvicinati si scopre che loro ne hanno un paio, ma sono disposti a darli solo in cambio di soldi.

Gioco per la ricerca degli zecchini. Arrivano il gatto e la volpe che furbamente si offrono di aiutare il povero Pinocchio ed i cc...ma prima dovranno trovare attraverso un gioco gli zecchini e poi avranno i 3 biglietti (falsi)ahahhaha

I cc divisi in 4 sq. (gialla, verde, rossa, azzurra) se possibile (a seconda di quanti ne verranno domani) e si metteranno ai 4 lati della stanza (magari andiamo in qualche stanza un po' più grande in modo da correre un po') con qal centro i due amici furbetti (gatto e volpe).

Al centro della stanza oltre ai 2 amici ci saranno anche 4 scatole (corrispondenti alle 4 sq) dove dentro ci sono gli zecchini da recuperare.

Ogni cc gli verrà attaccato addosso una fascetta con il colore corrispondente alla sua sq.

Al via i cc devono correre al centro e prendere ognuno il suo zecchino ovvio andando nella scatola corrispondente al proprio colore.

Es: i cc giallo correrà a prendere e cercare la scatola gialla con dentro lo zecchino.

Non sarà così semplice perchè il gatto e la volpe non faranno altro che toccare i cc e toglierli la facetta colorata facendo in modo che i cc non possano arrivare a prendere lo zecchino. A questo punto il cc torna al suo punto di partenza e si fa ridare da Pinocchio un'altra vita!

Ogni cc ha 3 vite.

Quando ogni cc ha recuperato il proprio soldo i due falsi amici gli consegnano i 3 biglietti e li salutano....scopriranno poi che sono falsi ahahhah.

Va bene?

Materiale:

fascette colorate (3a cc) Serena

scatole colorate Serena

15 zecchini Giulia

3 biglietti Giulia

vestiti gatto e volpe Serena

Una volta dati i soldi il gatto e la volpe di daranno qualche biglietto con la promessa che ci rivedremo li. Peccato siano falsi. Pinocchio piange disperato perche aveva dato anche gli zecchini che servivano a comprare l'abecedario e adesso non sa come fare. Arriva la fica turchina che spiega l'importanza della promessa e siccome lei rispetta la parola data, gli consegna un biglietto per il PDB augurando che ne faccia buon uso. Siccome pinocchio ha capito l'antifona e ha promesso ai cc di portarli con lui... li aiuterà a trovare i biglietti anche per loro. Inoltre la FT promette a pinocchio di trasformarlo in un bambino vero se farà il buono.

26.01.2013 IL MEDICO ACCHIAPPA CITRULLI (la preghiera del castorino)

Arriva pinocchio con un evidente problema di naso. Piagnucola dicendo che non era così ieri sera quando è andato a dormire e non capisce il motivo di tutto questo ma il suo problema più grande è che non lo faranno entrare al PDB in quelle condizioni così ridicole. I cc gli consigliano di recarsi da un medico di fiducia così Pinocchio chiama un dottore di cui aveva sentito parlare dal gatto e la volpe. Quando si presenta fa la sua diagnosi: BUGIARDITE ACUTA POST MARACHELLOSA! Non si guarisce facilmente da questa malattia.

Gioco per la guarigione. Il problema è che il medico acchiappa citrulli dopo essersi fatto pagare con il giaccone che il povero Geppetto aveva dato a pinocchio da vendere per ricomparsi l'abecedario continua a trovarsi con il naso lungo. Arriva così quella gran mozza della Fata Turchina che gli spiega il valore della preghiera e di come Gesù' ci voglia bene e ci perdoni le cazzate che facciamo. La fata turchina lo guarisce e facendosi promettere che farà il buono da a Pinocchio dei biglietti (5 non di più) per il PDB purché si comporti li da bravo burattino.

02.02.2013 MANGIAFUOCO (il motto)

Pinocchio sembra aver preso la giusta strada. Sa che deve essere un bravo burattino se vuole diventare bambino come gli altri. La fata turchina gliel'ha promesso e poi vuole aiutare i cc a trovare i biglietti per il PDB. Venuto a conoscenza del gran teatro dei burattini di passaggio al paese va a chiedere se può lavorare per il maestro mangiafuoco. Ma si accorge che da solo non riuscirà a fare nulla. È solo insieme che arriveranno all'obiettivo. **Attività teatro delle dita.** Mangiafuoco consegna 5 biglietti per il PDB.

USCITA PAESE DEI BALOCCHI 9-10 FEBBRAIO 2013 PONTE D'ARLI

Orario	Attività	Personaggi	Materiale
14.00	2 CAPI DELLA STAFF VANNO A PONTE D'ARLI		ADDOBBI STELLE FILANTI CARTA CRESPI
15.00	2 CAPI DELLA STAFF ASPETTANO I CC IN PARROCCHIA		
16.00	ARRIVO SITEMAZIONE	Buttafuori (Giulia)	
17.00	FESTA PAESE DEI BALOCCHI	Pinocchio Lucignolo (Roberta)	MASCHERE GIOCHI DOLCI RADIO (SERENA) CD (SERENA)
19.00	FILM		FILM (GIULIA) PROIETTORE (MANFRO) PC (GIULIA/MANFRO)
20.00	CENA		
21.00	FUOCHI D'ARTIFICIO	Pinocchio Lucignolo (Roberta)	FUOCHI D'ARTIFICIO (GIULIA)
21.30	ULA ULA		

ATTIVITA':

I Castorini, assieme a Pinocchio e Lucignolo arrivano al paese dei balocchi dove è davvero tutto un magna magna: Emilio Fede che fa selezione all'ingresso, Corona che fa le foto, la Minetti che fa i panini, Berlusconi che compra giocatori a casaccio... un vero bordello. Un buttafuori all'ingresso vede se sono in lista e gli permette l'accesso alla festa purché siano mascherati a dovere perché lì dentro niente è come sembra.

I cc si mascherano di tutto punto e vanno alla festa: buffe di dolci, niente regole, tutto addobbato, giochi, musica, addirittura un cinema e uno spettacolo pirotecnico a fine serata... si spassano forte.... La cena è servita da camerieri e non ci sono regole per mangiare!

Si va a dormire o a fare casino a seconda dei gusti in camerata..... ma al mattino.....

Orario	Attività	Personaggi	Materiale
8.00	SVEGLIA LAVAGGIO COLAZIONE		ORECCHIE DA ASINO (giulia/serena)
9.00	ATTIVITA'	Pinocchio Mercante(Giulia) Lucignolo Grillo parlante (giulia)	
11.30	PARTENZA		

ATTIVITA':

i castorini si svegliano e si accorgono che durante la notte delle orribili orecchie da somaro gli sono spuntate sulla testa.... O MIO DIO!!!! Come faremo ora...

Lucignolo è il più cattivo di tutti: sapeva perfettamente cosa sarebbe successo e non vedeva l'ora.... Ha infatti chiamato il mercante che è contentissimo che altri bambini abbiano abboccato all'amo e si siano ammazzati di divertimento senza pensare a nulla e si siano trasformati in somarelli da vendere al mercato ... mentre Lucignolo e il mercante avviano la trattativa x comprare gli asini arriva il Grillo parlante che spiega ai castorini che c'è un modo per scappare prima che il mercante li catturi (GIOCO)... il problema delle orecchie lo risolveremo poi!