

## **GIOCO INIZIALE PER TROVARE CODE E NOME DIGA**

*Attività: arriva in Diga un Grande Stregone Nero che insieme ai suoi aiutanti prendono (senza che i cc se ne accorgono) il Grande Castoro Bruno e fanno trovare un grande pentolone con sopra scritto un messaggio che mamma castora leggerà ai cc.*

*Questa prima parte dovrà essere fatta prima che entrano in diga i cc e appena viene riportato il Castoro Bruno dovrà essere prelevato!*

*Questo è il messaggio:*

*Al Grande Stregone Nero,  
non gli par vero  
trovare in questa stanza  
qualcosa utile per la sua panza!  
Un grosso Castoro  
è proprio oro  
mangiarlo vorrei  
se solo in tempo farei!  
Quando le code troverete!  
salvarlo potrete!  
Al BP Park starò  
ed a voi aspetterò!*

*I cc vanno al parco ed incontrano lo Stregone con i suoi aiutanti pronti a farli giocare e recuperare code e materiale per formare il cartellone su cui visualizzeranno tutto.*

<b>1° PROVA SCOPERTA</b>	<b>CONSEGNARE</b>	<b>GIOCO</b>	<b>MATERIALE</b>
Cucciolo di castoro	legnetti	Scoprire la coppia di animali dal verso	Serie di animali
Giovane castoro	Coda bianca		
<b>2° PROVA COMPETENZA</b>	<b>CONSEGNARE</b>	<b>GIOCO</b>	<b>MATERIALE</b>
Castoro costruttore	Coda grigia	Costruire la sagoma umana dei cc sul cartone	Cartone tempere cancelleria
Castoro esploratore	Coda fulva	Kim vista	Cartellini con oggetti sopra
<b>3° PROVA RESPONSABILITA'</b>	<b>CONSEGNARE</b>	<b>GIOCO</b>	<b>MATERIALE</b>
Castoro esploratore	Coda marrone	Staffetta dove ogni cc avrà in testa piatto di plastica e farina (equilibrio)	Piatti plastica farina
Castoro saggio	Coda nera	Percorso a coppie un cc è bendato	Fazzolettone (benda)

Concluse le prove, tutta la colonia ha recuperato le code manca ancora il Grande Castoro Bruno che ha con sé il nome della Diga.  
Lo Stregone consegnerà a mamma castora un ultimo messaggio che dirigerà i cc nel luogo in cui il Castoro Bruno è tenuto prigioniero.  
Il messaggio è:

*Aiuto aiuto miei cari castori,  
tante candele vicino alla Diga.  
Io sono sopra ad un albero intrappolato  
nella p.zza (S. Bolivar) di fronte al parco.  
Salvatemi prima che venga mangiato.*

*I cc si recano allora in P.zza S. Bolivar dove trovano il Castoro Bruno sopra all'albero ed il nome della Diga a terra vicino alle candele accese (lumini della stesso numero dei cc).*

*I cc facendo una staffetta dovranno prelevare l'acqua con una cannuccia e segnare la propria candela.*

*Quando tutti hanno terminato mamma castora ha campo libero per prendere il nome della Diga.*

*I cc dovranno leggerlo ed urlarlo contro il Grande Stregone Nero che cadrà a terra in un sonno profondo.*

*Ora il Grande Castoro Bruno è salvo grazie ai castorini che possono recuperarlo dall'albero e scappare via vincitori, hanno sconfitto lo Stregone evviva evviva!*

## **PERSONAGGI**

Stregone Nero Paolo  
Aiutanti Stregone Roberta e Roberto

## **MATERIELE DA PREPARARE**

Legnetti e code= **sono nell'armadio**

Candele, cannucce, brocca con acqua= **sono nell'armadio**

Castoro Bruno

Cartellone Nome Diga= **Giulia**

Cartellone Code= **Serena**

n. 2 Messaggi= **Serena**

x prova n.1 lista animali di cui fare il verso= **Serena**

x prova n.2 cartone, tempere, cancelleria= **sono nell'armadio**

x prova n.2 cartellini con oggetti= **Serena**

x prova n.3 piatti di plastica e farina= **sono nell'armadio**

x prova n.3 fazzolettone= **Serena**