

INCONTRO DI PRIMAVERA 2013
COLORANDO IL MONDO



COLONIE PARTECIPATI E NUMERO CASTORINI

(i colori sono una legenda per chi fa cosa all'interno del programma riportato di seguito, scritte in rosso le cose ancora da definire e scritte in verde quelle che riguardano tutti)

FOLIGNANO 1	15	+3
GROTTAMMARE 1	20	
MACERATA 2	18	+5
MONTESILVANO 1	21	+5
PESCARA 4	3	+2
TOT	77.....	e almeno 15 capi!

OBBIETTIVI EDUCATIVI: ACCOGLIENZA, INSIEME, ABILITA' MANUALI, SCOPERTA DEL PROPRIO CORPO, IMPORTANZA DELLE REGOLE, LA NATURA

TEMA/AMBIENTAZIONE: MADRE NATURA HA PERSO I COLORI

LUOGO: CAGNANO DI ACQUASANTA (AP)

<https://maps.google.it/maps?hl=it&q=cagnano+di+acquasanta+terme+google+maps&ie=UTF-8&hq=&hnear=0x132e1bda1a6dc13d:0x95dca6063f8d98e2,Frazione+Cagnano,+Acquasanta+Terme+AP&gl=it&ei=dWJiUeLMI8jWOdnvgJgP&ved=OCDcQ8gEwAA>

QUANDO: 27/28 APRILE 2013

PASTI: AL SACCO (cena, pranzo, colazione)

QUOTA: 12 €

S.MESSA: ore 09.00 di domenica 28 aprile celebrata da Don Franco della colonia di Folignano 1 già contattato e prenotato.

PERSONAGGI: Madre Natura (FOLIGNANO 1) Mr. Grey (MACERATA 2)

RICORDINO: 12 pastelli in ogni confezione– costo 1€ a pezzo (qui sono riportate le misure per fare l'adesivo!!)



MERENDA: ogni colonia porta 3 dolci per la merenda

Ogni staff pensa ai costumi per i propri personaggi e al materiale per le proprie prove.

PRE-LANCIO IN COLONIA (sabato 20 aprile)

Arriva un medico del bosco (puo' essere un qualsiasi animale/elfo (in base alla disponibilità dei costumi che avete scegliete voi!!!)) che è preoccupatissimo per le condizioni di salute di Madre Natura. Negli ultimi 150 anni l'ha vista peggiorare sempre di più: l'incarnato bianchissimo, tutti i colori spenti, il cielo grigio così come l'erba e i prati). Occorre produrre fiori colorati e profumati per fare le trasfusioni di colore a Madre natura.

Attività: realizzazione fiori con la tecnica del mosaico seguendo i disegni allegati alla mail e realizzarli su carta colorata di dimensioni c.ca 10x10 (ogni colonia dovrà dividere equamente i propri cc in rosa su cartoncino blu, rosso, giallo,verde rosa e bianco, mimosa su cartoncino blu, rosso, giallo,verde rosa e bianco, girasole su cartoncino blu, rosso, giallo,verde rosa e bianco, violetta su cartoncino blu, rosso, giallo,verde rosa e bianco, papavero su cartoncino blu, rosso, giallo,verde rosa e bianco, tulipano su cartoncino blu, rosso, giallo,verde rosa e bianco).

Dividere i castorini in base alle esigenze di colonia. Ogni cc dovrà avere il proprio fiore colorato al collo all'arrivo all'evento.

SABATO 27 APRILE 2013

Orario	Attività	Personaggi	Materiale
16.30	ARRIVO SISTEMAZIONE ACCOGLIENZA APERTURA CERCHIO	GCB	PREGHIERA INIZIALE (PE4 e MONTESILVANO 1)
17.00	LANCIO DIVISIONE IN COLONIE DI FORMAZIONE	MADRE NATURA	
17.15 (ALLE 17.45 c.ca MERENDA)	ATTIVITA' 1	LUPO ORSO GUFO SCOIATTOLO VOLPE FALCO	Ognuno in base alla sua prova
19.30	Prove dei canti S.Messa (???)		Fotocopie canti
20.00	CENA AL SACCO		
21.00	FUOCO		GROTTAMMARE amplificazione racconto
22.30	NANNA		

Lancio:

Madre Natura, tutta grigia pallida e spenta arriva tossendo e starnutendo. La "sregolatite" l'ha colpita e non riesce a guarire. Nel corso degli ultimi anni sono andate perse tutte le regole del Bosco e con queste i colori che rendevano il regno di Madre natura un posto bellissimo in cui vivere. Sicuramente dietro c'è lo zampino di Mr. Grey e i suoi Acchiappacolori che, invidiosi del buon funzionamento del mondo di Madre Natura hanno pensato bene di infettarla con la "sregolatite" in modo da impossessarsi della celeberrima pentola magica in fondo all'arcobaleno, di cui gnomi e amici del bosco sono gelosi custodi.

Il fatto è che Mr Grey è davvero difficile da scovare, ma sicuramente se ricostruissimo l'arcobaleno lui, allettato dal bottino, uscirebbe allo scoperto e allora troverebbe tutti noi a colorarlo!!

I cc si dividono in colonie di formazione in base al fiore che hanno appeso al collo (tulipano, rosa, girasole, violetta, papavero, mimosa)

ATTIVITA' 1:

incontro con gli amici del Bosco in difficoltà visto che sono venute a mancare le regole:

(basta una persona che si vesta da personaggio che gestisce la prova, gli altri capi verranno divisi in modo da accompagnare i gruppi di formazione e dare una mano ai capi impegnati nella postazione. E' importante che non si vedano capi che sudano sette camicie per gestire le colonie di formazione e capi che beatamente cazzeggiano in giro)

- 1) Il lupo **disordinato** e' un pittore la cui postazione è tutta disordinata e alla rinfusa. i castori dovranno ricreare con un disegno i colori della natura e rimettere a posto la tana del lupo disordinato imparandogli che ciò che si prende va rimesso in ordine. consegna colore ROSSO

GROTTAMMARE 1

- 2) Il falco che **non sta mai attento** ha perso la capacità di riconoscere i versi degli animali (ogni cc ascolterà un verso e dovrà disegnare quell'animale sul foglio), Consegna colore BLU

MACERATA 2

- 3) L'orso **pigro** sta facendo la fame perché non ha più voglia di arrampicarsi, strisciare per cacciare le prede. Percorso natura con tutti i passi degli animali (salti di rana, passi del giaguaro, etc...) consegna colore GIALLO

MONTESILVANO 1

- 4) Lo scoiattolo **che mangia schifezze** ha perso la capacità di saper riconoscere gli alberi buoni da rosicchiare. Fare il calco delle foglie sulla carta con i gessetti colorati e riconoscere da che pianta vengono grazie a un cartellone che spiega le foglie. Consegna colore VERDE

PESCARA 4

- 5) Il gufo **pasticcione** non è più così saggio e competente come all'inizio e non sa nemmeno ritagliare dei fogli. Costruzione dell'uccellino consegna colore ARANCIO

FOLIGNANO 1

- 6) La volpe **dispettosa** ha litigato con tutti gli abitanti del bosco e l'unico modo per perdonarla di tutte le sue marachelle è ricomporre i cesti del raccolto. I cc a staffetta dovranno mettere tutte le verdure nel cesto delle verdure, la frutta nella frutta, le foglie nelle foglie. Consegna colore VIOLA

FOLIGNANO 1

A ogni postazione guadagneranno un colore A TEMPERA (flacone grande GIOTTO) che servirà ai cc per ricolorare l'arcobaleno non appena l'avranno trovato (ogni colonia pensa al proprio colore a tempera).

Il colore a tempera che la colonia di formazione riceve alla fine di ogni prova viene consegnato all'ultima delle colonie che faranno la prova. Questo farà sì che ogni colonia prenderà un solo colore in uno solo dei 6 laboratori che farà.

Tutte le colonie di formazione, composte da c.ca 20 castorini misti, ruoteranno in modo che tutti i castorini giochino in tutte le prove.

Alle 17.45 la colonia di formazione farà merenda nella postazione in cui si trovano in quel momento. Quindi ad ogni postazione devono essere presenti almeno 2 dolci (ne avanzeranno 6 che vedremo di smaltire.. ☺)

Le postazioni non possono durare più di 20 minuti. Il cambio turno verrà dettato da un segnale. Ogni colonia pensa al materiale necessario tenendo conto che in tutto passeranno per la postazione 86 castorini!!!

FUOCO ANIMATO DAGLI GNOMI: GROTAMMARE 1

Ban "NAPULITANA MIA" (MTS 1)

Ban "STREGHE E MAGHI" (FOL 1)

Danza "VUOI VENIR CON ME A BALLARE" (PE4)

"CANTO - FORZA VENITE GENTE/BAN - NELLA SELVA IO INCONTRE'/GIOCO - LUPI e PECORE (sceglierne uno a seconda di quello che più serve per il fuoco serale MC2)

Riunito il grande cerchio, si intona in canto con l'equipe musicale composta da 4/5 vecchi castori (GRT1 porta tamburo e 1 chitarra ma chi più ha, più metta) "splende il fuoco" o altro canto se conosciuto.

Entrano nel grande cerchio 3 gnomi vestiti di tutto punto (GRT1 porta i vestiti)

LO SCIOCCO IL SAGGIO E L'AMICONE

Lo sciocco tiene con sé il pentola in cui sarebbe celato il famoso tesoro posto alla fine dell'arcobaleno .

Vuole nascondersela, e allora ci si siede sopra..gli altri due lo prenderanno in giro e dopo vari altri tentativi

goffi di nascondere la pentola, decideranno di restare svegli vicino ad essa.

Ma che fare per non addormentarsi?

Essi parlano tra di loro di quanto bello sia lo stare insieme della sera: infatti da sempre nel bosco si usa stare insieme la sera a raccontare di fantastiche leggende, ballare antichi balli e cantare vecchie canzoni,

“ma ti ricordi di quando..ahahah”

“sentisenti questa....”

Senti ma a proposito, chi sono questi qui?....i castorini

BANS DI OH ALELE

“CA--- STORINO “ “ATTENTO ALLA TUA CODA” “PROTEGGI LA TUA DIGA” “ OH ALE A BALUA BALUE””

CANTO

Inno della Colonia

C'È UNA TERRA DOVE IL CIELO È SEMPRE PIÙ BLU
ED IL SOL SPLENDE SEMPRE LASSÙ;
BOSCHI IMMENSI, ALBERI CHE TOCCANO IL CIEL,
ACQUE CHIARE CHE BRILLANO AL SOL.
E' IL PAESE DOVE STANNO IN ALLEGRIA
I CASTORI TUTTI INSIEME IN COMPAGNIA.
LA COLONIA CON LA GRANDE GIOIA NEL CUOR
SEMPRE È PRONTA AL SUO LAVOR.
ZAMPE SVELTE CHE SON SEMPRE PRONTE A GIOCARE,
OCCHI ATTENTI E DUE GRANDI DENTON,
TUTTI IN CERCHIO INTORNO AL LAGO NOI CI TROVIAM
ED È BELLO INSIEME CANTAR.
OGNI CODA CAMBIERÀ PIAN PIAN COLORE,
FINCHÈ NERA BRILLERÀ AL CHIAR DEL SOLE.
ED ALLORA CHE IL CASTORO SAGGIO SARÀ
VERSO I LUPI UN DÌ NUOTERÀ

Rientrano i tre gnomi che parlano di come sia bello con la frutta fare la macedonia:

il saggio dice cheLo scioccoIl compagno.....

- ❖ Tutto per far dire al saggio che la frutta va prima MACERATA (la colonia presenta il suo.....)

Rientrano gli gnomi alla fine dell' animazione e presentano il **GIOCO** dell' elefante che sa saltare i tronchi.

Occorrente 1 coperta e un tappino con dell'acqua dentro.

- ❖ Finito il gioco uno dei tre gnomi lancia il bans MONTE SILVA NO (il quale presenta la sua.....)

Rientrano i tre gnomi che vogliono fare **un bans** :

Sull'aria di “la macchina del capo” :

“CASTORO SI E' TUFFATO”

“E NUOTA NEL LAGHETTO””SALUTIAMOLO CON UN , CRUNK CRUNK!”

- ❖ Viene fatto una animazione dai folletti per presentare PESCARA

I tre gnomi rientrano e insieme..

CANTO

CANTO DEI CASTORI

Castori siam, castori,
La diga insieme costruiam
Castori siam, castori,
il bosco insieme esploriam.

1. Insieme è il nostro motto che uniti ci terrà
nel nostro cuore amore c'è che a tutti si aprirà.
2. Insieme noi possiam giocar, insieme lavorar,
mai tristi non saremo e lo vuoi saper perché ...
Se tu vuoi esplorar con noi su, dai non esitar
nella colonia un posto c'è di certo anche per te ...

- ❖ Si prepara ad entrare GROTTAMMARE invitati da un mimo che tutti potranno indovinare.

GIOCO con i tre folletti : la pulizia del mattino

- ❖ Attraverso il bans: GNA NO FOLI presenta il suo contributo FOLIGNANO

DANZA : IO HO UNA ZIA una zia che sta a forlì....

Finita la danza l'ora si è fatta tarda ed è ora di andare a dormire... “ma come a dormire dice il saggio, ma allora non avete capito? Qui non possiamo andare a dormire...il pericolo incombe....”

I tre decidono di allontanarsi con la pentola e riportarla nel segreto nascondiglio perché forse non esiste posto più sicuro.

TUTTO IL FUOCO SI METTE IN ASCOLTO DEL RACCONTO....

RACCONTO “IL GRANDE MONUMENTO” -PE4 e MONTESILVANO 1

"L'idea è venuta allo scoiattolo.E gli è sembrata proprio bella.

Ne ha parlato a Volpe, che ne ha parlato alla Tartaruga, che ne ha parlato all'Orsetto, che ne ha parlato alle Topine.....insomma ora che tutti gli animali lo sanno, si riuniscono per decidere.

L'unico che non ne sa ancora nulla è il Riccio.

Quando vede gli altri parlottare fra loro chiede: -Ehi ma che cosa c'è?-

-Adesso ti spiego..- dice lo Scoiattolo. -Tra un pò l'inverno sarà finito, sarà passato un anno e quindi verrà l'anniversario del nostro arrivo nella parte alta del bosco. Ci siamo stati bene qui, no?-

-certo!-

-E il merito è stato degli gnomi che ci hanno aiutato, no?-

-Certo!-

-Quindi dovremmo ringraziarli, no?-

-Certo!-

-Ecco. Per ringraziarli, abbiamo deciso di fare un monumento.-

-Un monumento? E a chi?-

La Talpa scuote la testa: -Allo gnomo!-

UN monumento allo gnomo! E' davvero un'idea bellissima, e tutti sono certi che gli gnomi ne saranno felici.

Si forma un comitato e il Castoro, ingegnere ed artista, fa il progetto: verrà scelto un albero alto, bello e vigoroso, un abete o una quercia, e sul suo tronco si scolpirà uno gnomo: un grande gnomo, con barba, baffi e berretto, appoggiato magari ad un bel fungo, sopra un piedistallo con fregi e bellissime decorazioni.

Ci lavoreranno tutti e a fare le rifiniture saranno i picchi, con i loro becchi aguzzi, prima che una squadra di pittori dia il colore.

Perché che monumento sarebbe senza il colore?

Insomma ogni giorno, con una scusa o con un'altra, gli animali se ne vanno nell'angolo nascosto del bosco dove stanno lavorando, pieni fervore e di gioia per preparare il monumento.

Questo va e vieni, però, insospettisce gli gnomi che, un giorno, senza farsi vedere e senza far rumore, arrivano proprio lì, dove lavorano gli animali.

La sorpresa è così grande che non riescono a tacere. -Oh! Ma è meraviglioso!- esclamano.

A dire la verità, sono arrivati in un momento in cui c'è un pò di confusione: il Castoro e il Picchio stanno sistemando gli ultimi particolari,

i pittori hanno appena cominciato a lavorare, il povero Scoiattolo, che sta spazzando via i trucioli, riceve sulla testa della vernice blu....

Ma nello stesso momento, sta arrivando una delle sorelle Topine, con il cesto della merenda. Allora si fa una grande festa!

-Siete stati così bravi e... così gentili!- dicono gli gnomi commossi.

-Bravi e gentili siete stati voi!- rispondono gli animali. - Questo monumento durerà mille anni a ricordare la vostra bontà e la vostra gentilezza!-

Mentre tutti battono le mani contenti, il Ghio, che non è ancora uscito dal letargo e crede che sia notte, sbuca dalla sua tana e domanda:

-Beh, che cos'è questo rumore? Non si può dormire in pace?-

Scoppia una gran risata e poi si danno tutti appuntamento a pochi giorni dopo, per l'inaugurazione del monumento.

Ah, che festa! Per i sentieri della foresta, a suonare l'Inno della Frittata, passa la banda.

E' guidata dalla Marmotta, che pensa: - Il Riccio potrebbe anche smetterla di suonarmi la tromba nell'orecchio! - e il Riccio pensa: - La Coccinella potrebbe anche smetterla di fischiarmi nelle orecchie! - e la Talpa pensa: - La Coccinella potrebbe anche uscire dal mio trombone! - e il Criceto pensa: - Il Castoro potrebbe anche smetterla di darmi i colpi in testa!...-

e il Castoro infine pensa: - IL Topo D'Acqua potrebbe anche smetterla di pestarmi la coda.....-

Così la banda, suonando allegramente, accompagna i nostri amici fuori da questa avventura; ma continua a suonare.... E allora chissà in che avventura finirà!"

DOMENICA 28 APRILE 2013

Orario	Attività	Personaggi	Materiale
07.30	SVEGLIA/ LAVAGGIO/ SISTEMAZIONE ZAINI		
08.30	COLAZIONE		
09.00	SANTA MESSA		(PE4 e MONTESILVANO 1) CANTI – che possiamo anche imparare un attimo prima di cena il sabato- E PREGHIERE DEI FEDELI
10.00	ATTIVITA'2	Acchiappacolori (1 per staff)	arcobaleno
12.00	GIOCO FINALE	Mr. Grey Acchiappacolori (1 per staff) Mr. Grey Madre natura	
13.00	PRANZO		
14.00	CHIUSURA/RICORDINO/PREGHIERA/URLO/SALUTI FINALI		(PE4 e MONTESILVANO 1)
14.30	ARRIVO GENITORI		

ATTIVITA' 2:

i cc hanno recuperato i colori necessari a colorare l'arcobaleno e hanno a disposizione tutti i fiori preparati a casa sotto prescrizione medica ma di Mr Grey ancora nessuna traccia.

I castorini si dividono in base al colore del cartoncino e vanno alla ricerca dei pezzi dell'arcobaleno. Le prove devono tenere conto delle capacità riconquistate il giorno precedente insieme agli animali del bosco (ordine, attenzione, lealtà, sana alimentazione, precisione nel fare le cose e diligenza/dinamicità nel fare le cose) per poter sconfiggere gli Acchiappacolori

1. **CHE BOLLE IN PENTOLA?** *Sana alimentazione* (Pescara 4) – I bambini affronteranno una staffetta a mò di "corsa dei sacchi" dove, a seconda della ricetta che pescheranno all'inizio del gioco, dovranno trovare i giusti ingredienti per la corretta realizzazione. Per questo abbiamo pensato a due possibili modalità: il cc che corre, quando arriva a fine corsa, trova o un cartellone con tanti ingredienti scritti dove dovrà cerchiare quello scelto oppure troverà tanti foglietti sparpagliati a terra da incollare su un cartellone più grande con il titolo della ricetta pescata. Ovviamente queste sono alcune idee....a voi la scelta finale.
2. **CERCA IL PEZZO GIUSTO!!!** *Attenzione* (MC2) – il gioco di KIM va più che discretamente per questa attività....i cc avranno a disposizione circa 15 secondi per memorizzare gli oggetti che poi verranno coperti da un telo. Loro dovranno elencare quelli che ricordano.
3. **ATTACCA QUESTO A QUELLO!!!** *Ordine* (GRT1) – Il gioco consiste nell'abbinare in senso logico degli oggetti al loro luogo di utilizzo. Esempio: ci sono una penna, una forchetta, un astuccio, una piatto. La soluzione è abbinare la penna all'astuccio e la forchetta al piatto. Ovviamente gli oggetti che avranno a disposizione non saranno così scontati.
4. **1-2-3 STALLA!!!** *Lealtà* (FOL1) – Non abbiamo varianti da proporre, a parte il titolo!!! I nostri castorini ci giocano spessissimo, abbiamo pensato che poteva essere

azzeccato per questa prova. Se non la pensate così, fatecelo sapere che ne troviamo un altro.

5. **TWISTER !!!** *Precisione nel fare le cose* (FOL1 bis) – Il gioco è quello originale.

“Twister è giocato su un tappeto di plastica di grandi dimensioni, che rappresenta il principale piano di gioco. Sul tappeto sono disposte quattro file di grandi cerchi colorati, di colori differenti per ogni riga: rosso, giallo, blu e verde. Una lancetta collegata a una tavoletta quadrata serve per dare ai giocatori indicazioni sulle mosse da fare. La tavoletta è divisa in quattro sezioni sulle quali è scritto: piede destro, piede sinistro, mano destra e mano sinistra. Ciascuna di queste quattro sezioni si divide a sua volta in quattro colori (rosso, giallo, blu e verde). Dopo aver fatto ruotare la lancetta, viene chiamata una combinazione di colore/arto che i giocatori devono compiere. Ad esempio: se la combinazione chiamata è "mano destra, giallo", i giocatori dovranno spostare la loro mano destra sul più vicino cerchio di colore giallo. In una partita a due giocatori, le due persone non possono mettere la mano o il piede sullo stesso cerchio, mentre nel caso si giochi in più di due persone, le regole sono differenti. Non essendoci sufficienti cerchi colorati i giocatori sono spesso tenuti a mantenere posizioni improbabili o precarie, arrivando al punto di perdere la posizione o cadere al suolo. Un giocatore viene eliminato quando cade o quando tocca con il gomito o il ginocchio il tappeto. Non vi è alcun limite nel numero di persone che possono giocare contemporaneamente, benché risulti molto difficoltoso giocare in più di quattro alla volta.”

6. **BIP BIP e WILE COYOTE** *Diligenza/dinamicità nel fare le cose* (MTS 1) – Classico percorso Hebert....da sviluppare negli ostacoli.

In ogni prova ogni colonia di formazione guadagnerà un pezzo dell'arcobaleno ancora da colorare in modo tale che ogni colonia alla fine avrà 6 pezzi di arcobaleno (l'arcobaleno dovrà quindi essere diviso in 36 pezzi totali!!).

Considerate che le prove possono essere gestite dagli Acchiappacolori che si sono impossessati dell'arcobaleno su ordine di Mr. Grey.

Ogni colonia di formazione non può stare per più di 15 minuti nella postazione (considerando i tempi di spostamento tra una prova e l'altra).

GIOCO FINALE:

I cc contenti e soddisfatti formeranno un bel cerchio per festeggiare la riuscita delle loro due conquiste, quella della tempera e quella dei pezzi di arcobaleno.

E' tutto pronto per assemblare insieme i pezzi di arcobaleno e pitturarlo ma ma ma....non abbiamo considerato che, alle loro spalle, sta arrivando Mr Grey accompagnato dagli Acchiappacolori.

Questi mettono per l'ennesima volta alla prova i cc dicendogli che finchè ci saranno loro di mezzo non avranno vita facile per poter assemblare e colorare l'arcobaleno, anzi...che procedessero pure nella realizzazione... così i malvagi non dovranno far altro che seguirlo fin dove finisce e accaparrarsi la magica pentola. I castorini non si faranno mettere i piedi sopra così facilmente e decideranno di combattere i cattivi prima di dare compimento alla loro opera.

Qui inizia la battaglia finale:

Ogni cc come ben sappiamo avrà attaccato un fiore (servito il giorno prima per la prima divisione in colonie): questo servirà loro per difendersi dall'attacco di Mr Grey e degli Acchiappacolori (**TUTTI I CAPI A DISPOSIZIONE SARANNO ACCHIAPPACOLORI TRANNE MR GREY** – che comunque partecipa alla battaglia - **E MADRE NATURA**).

Da una parte del campo da gioco avremo tutti i cc e dell'altra Mr Grey e gli Acchiappacolori.

Quest'ultimi dovranno oscurare di nero (con spugne imbevute di tempera) i fiori che hanno attaccati al petto i cc mentre i nani si difenderanno cercando di togliere sia a Mr Grey che agli Acchiappacolori i fiori/vita attaccati ai loro costumi. Ogni cc deve cercare di togliere almeno una vita. Per poter tornare a giocare, i castorini dovranno portare la vita conquistata da Madre Natura. Dandoci del tempo e vedendo quante vite avranno attaccate gli Acchiappacolori e Mr Grey, la

battaglia finirà quando tutti saranno annientati così da lasciare tempo ai cc di riunirsi e iniziare ad organizzarsi per la pittura dell'arcobaleno.

Una volta assemblato l'arcobaleno (mi raccomando con Mc, numerate i pezzi in modo da ricomporlo facilmente!!!!) i cc si divideranno nuovamente nelle colonie di formazione per colore (quelle con cui hanno giocato al mattino per intenderci) e gli verrà loro dato un barattolo di tempera.

Un gruppo alla volta colorerà la sua parte con le impronte delle mani, in modo da non fare confusione e da non mischiare tra loro i colori dell'arcobaleno.

Madre Natura perderà di colpo il suo pallore e tornerà a vita nuova. Dirà ai cc che è orgogliosa del lavoro svolto e che grazie alle loro qualità, la sregolatrice che affliggeva lei e gli amici del bosco è definitivamente passata. Il rispetto delle regole e l'amore della natura ha fatto il resto!!! Gli amici del bosco potranno tornare a custodire insieme agli elfi la misteriosa pentola magica nascosta ai piedi dell'arcobaleno.