

INCONTRO DI PRIMAVERA GEMELLATO 2012

FOL1-MC2-GRT1

SEISCELLES O TREASCELLES????

FOL1: 16 CC E 4 CAPI

MC2: 14 CC e 5 CAPI

GRT1: 18 CC E 5 CAPI

LANCIO (SABATO 15 APRILE)

Nel bel mentre di un'attività i cc si vedono interrotti da un impettito signore in giacca e cravatta che annuncia l'imminente inizio di un fenomenale concorso che premierà i più grandi raccoglitori di immondizia con un viaggio nientepopodimeno che alle Seychelles!!! Vincere però non è così facile: occorrerà raccogliere almeno 3 kg di immondizia per avere diritto a questa splendida vacanza.

I cc, muniti di sacchetti e guanti, si catapulteranno così a ripulire un parchetto/campetto/giardinetto/quellochevipare purché sia sporco!! Una volta terminate le operazioni, alla presenza dell'attento banditore verrà loro comunicata la vittoria del viaggio e verrà consegnato ad ognuno di loro un voucher (FOL 1) con data, ora e destinazione. Il furbo agente saluta tutti e, munito di immondizia, se ne va!

SABATO 21 APRILE

H 15.45 INCONTRO E ARRIVO ALLA STAZIONE DI CUPRA MARITTIMA

H 16.00 TRASFERIMENTO PER CAMPING

H 16.15 ACCOGLIENZA E ASSEGNAZIONE AI CC DEI SIMBOLI PER DIVIDERLI (ogni colonia dovrà dividere equamente i propri cc in bucce di banana su cartoncino blu, rosso, giallo, verde e rosa, lattine su cartoncino blu, rosso, giallo, verde e rosa, bottiglie su cartoncino blu, rosso, giallo, verde e rosa, - PER I SIMBOLI FOL1)

SISTEMAZIONE/ FAMIGLIA FELICE

H. 16.30 APERTURA/INNO COLONIA/PREGHIERA

LANCIO:

I cc arrivati dopo un lungo viaggio, si accorgono ben presto che deve esserci stato un errore: loro erano pronti per le Seychelles.... e qui tutto pare tranne che un isolotto tropicale... immondizia ovunque, olozzo pestilenziale nell'aria, e un gigantesco Ratto a dare loro il benvenuto alle TREASCELLES....

Il topo in questione è Re PanteKing, e la sua famiglia governa l'isola da generazioni ormai. E' orgogliosissimo di avere i cc come graditi ospiti: in effetti il turismo scarseggia da queste parti e non capita tutti i giorni di avere così tante persone in discar..ehm... a palazzo!!

Sarà premura di Re PanteKing allietare il soggiorno di noi tutti, assegnandoci una guida dell'isola che ci accompagnerà a vedere le bellezze del luogo alla scoperta delle sporchissime risorse isolate. Prima però non manca di invitarli alla festa del Topefestival, un'esclusiva festa che è in programma proprio per la serata e che non possono perdersi, anzi ci invita a portare in scena anche loro un gioco/ban/canto. Nel frattempo affida ad ogni gruppo un topo guida che li accompagnerà presso la propria bottega dello sperpero.... Un luogo fantastico dove produrre sempre nuova, inutile, ingombrante e sporca immondizia.

I cc si dividono così in gruppi di formazione 3 gruppi di formazione (bucce banana/lattine/bottiglie).

3 BOTTEGHE DELLO SPERPERO Qui i topi dopo qualche chiacchiera si sentiranno dire che l'immondizia presente lì nella loro bottega potrebbe godere di una nuova vita, cambiare forma, uso e colore... restando utile e bella. I cc, quindi, insieme al capo accompagnatore del gruppo di formazione, insegna al topo un modo di riciclare. **Ogni colonia ne gestirà 1, pensando al materiale necessario e all'allestimento della bottega. Ogni bottega ospiterà tutti i e 3 i gruppi di formazione a turno. Ogni turno non può durare più di 40 minuti.**

Bottega 1: **FOL1**



<http://www.saperlo.it/guida/come-creare-un-tenero-salvadanaio-per-bimbi-1130/>

Bottega 2: **GRT1** (AL POSTO DEI SEMI DI ZUCCA, BOTTONI DI RICICLO!)



<http://matitecolorate.wordpress.com/2011/08/25/lavoretto-portapenne-con-un-rotolo-di-cartone-e-i-semi-di-zucca/>

Bottega 3: **MC2**



OCCORRENTE: BRICK (OGNI CASTORINO NE PORTERA' UNO PIENO, LO BERRA' PER MERENDA ALL'ARRIVO NELLA BOTTEGA E POI LO USANO PER FARCI IL GUFETTO.

OCCORRENTE TAPPI, COLORI ACRILICI, COLLA A CALDO, CARTONCINI NERI.

h 19.15 LAVORO PER GRUPPI DI FORMAZIONE SULL'ATTIVITÀ DEL FUOCO

h 20. 00 CENA AL SACCO

H 21.00 **Fuoco (MC2)** SCALETTA FUOCO SERALE

Premessa: Re Panteking ha annullato la festa perché arrabbiato di ciò che i castorini avevano combinato nell'isola durante il pomeriggio.

Storia: Il Pifferaio Magico, suonando il suo flauto, entra nella stanza dove doveva svolgersi la festa; è molto triste perché aveva una gran voglia di passare una serata memorabile in compagnia di gente simpatica che solitamente non si vede sull'isola. Quando si accorge di non essere da solo, guarda stupito il suo strumento e pensa che si sia rotto, perché invece di attirare topi come ha sempre fatto, ha richiamato una frotta di castorini!

Felice della sorpresa, in poche parole racconta chi è e come mai si trova in quell'isola... **5 min**

Continuando a sputacchiare il suo inseparabile flauto (perché io non lo so suonare!!!!), il PM chiede agli ospiti se desiderano comunque fare festa e quindi di presentarsi, come buona educazione vorrebbe... magari intonando un canto che li possa rappresentare....quale canto meglio di **LE CODE DEI CASTORI?**

.....ovviamente sono aperte tutte le ipotesi!!!! **5 min**

Di seguito, il PM racconta che nella sua vita ha liberato numerosi campi dai topi consentendo la crescita di grano, frumento, mais e, pertanto.....ban **LA POLENTA 5 min**

Poi, si può chiedere alla **prima colonia di formazione** di eseguire il proprio GIOCO/BAN/CANTO. **5 min**

Altro ban, sulla scia di prima, **"I PEPERONI"**. **5 min**

Seconda colonia di formazione..... 5 min

A questo punto si può fare il **giochetto dell'elefante** che si dondolava sul filo della ragnatela....che ovviamente si trasformerà per la serata in topolino....con la variante, se volete, della sculacciata sul sedere di chi passa sotto le gambe. **5 min**

Terza colonia di formazione.... 5 min

Visto che la digestione incombe, c'è proprio bisogno di darsi una svegliata: altro **giochetto!!!** Ad ogni bambino verrà consegnato un oggetto su cui sbattere con qualcosa (tipo barattolo e cucchiaino per intenderci). Ad un castorino verrà chiesto di uscire dalla stanza, mentre gli altri decidono quale oggetto il castorino uscito dovrà trovare. Al suo rientro, dovrà cominciare la ricerca e quando si avvicina/allontana dall'oggetto tutti gli altri cominceranno a battere più o meno forte con il cucchiaino sul barattolo....fino a che le orecchie non cominciano a ribellarsi!!!! **5 min**

PM riprende a raccontare qualche storiella fino a ritrovarsi nel bel mezzo di una **gara di cavalli**.....si sta in cerchio e, battendo le mani sulle cosce per dare il ritmo, si galoppa/trotta, si saltano siepi e pozzanghere, si fotografa e si salutano signore e signorine! **5 min**

durante il fuoco, ad un tratto si sentiranno delle voci fuori campo e si riconosceranno re Panteking che striglia i suoi scagnozzi di aver prodotto troppa poca immondizia quest'oggi... che si sono lasciati distrarre dall'arrivo di quei nanerottoli tutti puliti per benino e non hanno fatto il loro dovere di sporchi immondezzai. Se le cose vanno così, il suo regno non potrà mai espandersi come vorrebbe e questo anche a causa di ragazzini RICICLOSI come loro. Si deve trovare immediatamente una soluzione a costo di eliminarli **5 min**

(AMPLIFICAZIONE PRESENTE IN LOCO!!!!!!!!!!!!!!)

Catechesi (GRT1), Racconto "leggenda del bambù" è un racconto popolare cinese sul non spreco in sintesi è un bambù che si offre per essere riutilizzato come materiale da riciclo.

H 22.30 NANNA

DOMENICA 22 APRILE

H 7.30 SVEGLIA/ LAVAGGIO/ SISTEMAZIONE ZAINI

H 8.30 COLAZIONE

H 9.00 SANTA MESSA

H 10.15 ATTIVITA'

I cc scoprono che nella notte c'è stata una vera e propria sommossa. Alcuni topi soon fuggiti per potersi ricostruire una vita pulita lontano dall'isola di Treascelles, altri hanno giurato strenua fedeltà a Panteking, altri ancora sono titubanti tra il tranquillo tran tran quotidiano che ha dettato tutta la loro vita e il cambiamento verde e sano promosso dai cc. I bambini sanno che sono proprio questi che potrebbero aiutarli a ripulire l'isola e a far cadere il dominio del re.

5 TOPI DA CONVINCERE, ogni topo ha una prova da far gestire ai cc che nel frattempo si sono divisi non più per simbolo ma per colore. (ogni prova non può durare più di 15 minuti)

Topo 1 – i cc dovranno creare un PAESAGGIO PRIMAVERILE con quello che la natura lì intorno mette loro a disposizione. (FOL1)

Topo 2 – i cc, in fila uno accanto all'altro, dovranno far passare un colore alla volta all'interno delle loro maniche e l'ultimo della fila dovrà colorare un pezzo di arcobaleno. (FOL1)

Topo 3 – i cc dovranno insegnare al topo come si fa la differenziata dividendo le immondizie nei vari contenitori appositi in una velocissima staffetta. (GRT1)

Topo 4 – i cc dovranno spazzare il pavimento dai coriandoli della festa della sera precedente soffiando tutti insieme nelle cannuce. Si accorgeranno ben presto che se non si mettono bene a soffiare tutti dallo stesso verso, i coriandoli non verranno mai raccolti. (MC2)

Topo 5 - I cc dovranno trasportare l'acqua dal catino 1 al catino 2 con un bicchiere forato, passandoselo (MC2)

H 11.30 GRANDE GIOCO

i castori dovranno distruggere il regno di Re Panteking costituito da tre torri di polistirolo i cc a turno dovranno tirare un sasso sulla torre per cercare di distruggerla a quel punto re Panteking senza più dimora sarà costretto ad andarsene. (GRT1)

h. 12.30 PRANZO

h14.00 CHIUSURA/RICORDINO/PREGHIERA/URLO/SALUTI FINALI

h 14.30 ARRIVO GENITORI

---NOTE---

Personaggi:

SABATO

LANCIO: RE (FOL1)

ATTIVITA': 3 TOPI (FOL1, MC2, GRT1)

FUOCO: ANIMATORE (MC2), VOCI DEL RE E DEGLI SCAGNOZZI (FOL1 ETC)

DOMENICA

ATTIVITA': 5 TOPI (FOL1, MC2, GRT1)

GRANDE GIOCO: ????????????

LUOGO

Il camping Calipso di Cupra Marittima. COSTO STRUTTURA 10€. gli spazi da utilizzare sono le varie pinete, la palestra interna per l'eventuale fuoco serale e la tettoia coperta.

QUOTA

13€

RICORDINO

Claudia **grt 1** sta recuperando le linguette per fare i fiorellini, l'appalto ricordino l'hanno preso loro!!!

Lo facciamo noi adulti nei gg precedenti all'incontro... che i cc non sono proprio delle mani abilissime!!!!