

LANCIO N.E. '13

# “Willy Wonka”

-FAX CARABINIERI (GIULIA)

- DIVIDIAMO I GENITORI IN DUE PARTI: UNA SI OCCUPA DI UNA TORTA DA PORTARE E L'ALTRA DI DUE SUCCHI DI FRUTTA BRIK

LANCIO

Una mattina di metà luglio i castorini si imbattono in un manifesto (GIULIA – da far recapitare ai genitori a inizio luglio) affisso in strada proprio fuori dalle proprie case, in cui il gran cioccolatiere WW annuncia il concorso del secolo che permetterà solo a pochissimi fortunati l'accesso alla segretissima fabbrica di cioccolato.

I castorini si vedranno comprare una tavoletta di cioccolato (GIULIA) dai loro genitori (da far recapitare intorno al 25 di luglio) e, guarda un po', sarà proprio la tavoletta con il famoso biglietto d'oro (GIULIA).

La missione sarà quella di visitare la fabbrica e di conoscere gli altri “vincitori” e i loro vizi e difetti, con lo scopo di insegnar loro le regole e l'importanza del loro rispetto.

Ogni giorno sarà giocato sull'incontro con uno dei bambini vincitori e sulla sua “conversione”

Al termine di ogni giornata i castorini riceveranno dai personaggi incontrati un numero, che alla fine non sarà altro che la combinazione della cassaforte in cui WW custodisce la preziosissima ricetta del BRAVOBIMBO, un elisir cioccolatoso che rende ogni bambino bravo e felice. Questa ricetta è costata anni di studi, di prove e di collaborazioni con i fidi UMPA LUMPA. La formula, segretissima, è ambita dal vecchio Slugworth, collaboratore di WW da tanti anni che, all'apparenza sembra un fidato amico, ma che non vede l'ora di mettere le mani sulla ricetta: solo così tutti potranno ammirare le sue fantasmagoriche abilità di cioccolatiere.

personaggi:

LORENZO-WILLY WONKA

PAOLO – UMPA LUMPA

SARA – MIKE TV

ROBERTA – VIOLETA

GIULIA – VERUCA

AMICO DI LORENZO – AUGUSTUS

SLUGWORTH - MANFREDO

(OGNUNO PENSA AL PROPRIO VESTITO, TRANNE SERENA CHE PENSA AL VESTITO DI PAOLO E GIULIA ALLA GIACCA DI WW!!!!)

Di seguito trovate le associazioni di colore così si sa bene chi deve fare o procurare cosa:

GIULIA

SERENA

ROBERTA

MANFREDO

PAOLO

LORENZO

SARA

# MENU'

MERCOLEDI

P: PASTA AL SUGO/WURSTEL/INSALATA

M: TORTA E SUCCO

C: BRODO VEGETALE/POLPETTE/PISELLI

GIOVEDI

C: TORTA E LATTE

P: PRANZO AL SACCO: PANINO CON FRITTATA E PANINO CON AFFETTATO/MERENDINA/SUCCO

M: TORTA E SUCCO

C: BRODO VEGETALE/BASTONCINI DI PESCE/ZUCCHINE

VENERDI

C: TORTA E LATTE

P: PASTA AL FORNO

M: TORTA E SUCCO

C: BRODO VEGETALE/CARNE/ PATATINE

SABATO:

C: TORTA E LATTE

P: PASTA COL TONNO/MOZZARELLA/POMODORI

M: TORTA E SUCCO

C: FRITTELLE E AFFETTATO

DOMENICA:

C: TORTA E LATTE

## LISTA DELLA SPESA:

PASTA (X 3 VV)	CARNE MACINATA (X POLPETTE E PASTA AL FORNO)	AFFETTATO (X 2 VV)	UOVA (X 1 VV)
TONNO (X 1 SUGO)	POMODORI X INSALATA (X 1 VV)	ZUCCHINE (X 1 VV)	MINISTRONE (X 3 VV)
MERENDINA (X 1 VV)	INSALATA (X 1 VV)	BASTONCINI PESCE (X 1 VV)	LATTE (X 4 VV + besciamella)
PATATE (X 1 VV)	CARNE (X 1 VV) – salsicce??????	ODORI	PELATI (X 3 VV)
MOZZARELLA (X PASTA AL FORNO + 1 VV)	MINISTRINA (X 3 VV)	PANE	BURRO
WURSTEL (X 1 VV)	PISELLI (X 1 VV)	SALE GROSSO	SALE FINO
PARMIGIANO	FARINA	ALLUMINIO	LIEVITO DI BIRRA
OLIO PER FRIGGERE	PELLICOLA	CARTA SCOTTEX	CARTA ARGENTENTATA
CAFFE'	ZUCCHERO Sia per cucina che per attività	CAMOMILLA	THE
LIMONE Sia per cucina che per attività	FRUTTA (X 8 VV)	650G CIOCCOLATO LATTE	NUTELLA PICCOLA
FARINA COCCO	MIELE	AMARETTI	SUCCO DI FRUTTI ROSSI
FRAGOLE	MELONE	PERE MATURE	KIWI MATURI
GELATINA IN FOGLI	PANNA PER DOLCI	5 PENTOLINI	TEGLIE X PASTA AL FORNO
ZUCCHERO DI CANNA	CARTA IGIENICA	CACAO ZUCCHERATO Sia per cucina che per attività	

**MERCOLEDI 7 AGOSTO**  
**Augustus Gloop**  
**BUONE ABITUDINI ALIMENTARI E REGOLE A TAVOLA**  
**( MANFREDO )**

**PRESENZE:** Giulia, Roberta, Paolo, Sara, Lorenzo

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
10.00	RITROVO ALLA CASA DI CAPRADOSSO		
10.30	ARRIVO – SISTEMAZIONE		
11.30	<b>ATTIVITA' 1</b>	MATERIALE PER PROVE NASTRO ADESIVO	AUGUSTUS WW
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO		
15.00	<b>ATTIVITA' 2</b>	MATERIALE PER PROVE (GIULIA) FILO LANA STAMPI IN SILICONE PER CIOCCOLATINI/ GHIACCIO (CHI LI HA LI PORTI) INGREDIENTI NUMERO (GIULIA)	AUGUSTUS WW
17.30	MERENDA		
18.00	<b>TORNEO</b>	PALLA NASTRO 2 SECCHI	
19.00	<b>CATECHESI</b>	DESIDERI GRANDE CASTORO BRUNO	
19.30	CENA		
21.00	FUOCO		
22.00	NANNA		

**ATTIVITA' 1:**

Augustus Loop è un bimbo grassottello, che ha mangiato centinaia di tavolette pu di riuscire a trovare il fantomatico biglietto dorato: per lui la famosa Fabbrica è un sogno che si avvera.. non vede l'ora di mangiarsi tutto: dove mai potrebbe trovare tutti quei dolci messi lì in così grandi quantità, a sua completa disposizione!?!?! Lui adora creme, cioccolate, caramelle, patatine.. ma non ditegli di mangiare quella roba verde che tutti dicono in giro faccia così bene... LUI FRUTTA E VERDURA NON LE MANGIA: l'erba sta nei prati non nei piatti!!!!

Eppure WW era entusiasta di fargli fare il giro della fabbrica e illustrare ai suoi ospiti la nuovissima formidabile ricetta del CRESCIBENE, una caramella che ha all'interno la giusta quantità di tutti i cibi necessari per crescere sani e forti. Ovviamente Augustus non ne vuol sentir parlare... ma siccome tutti partono per il giro, alla ricerca degli ingredienti, si accoda anche lui: magari riesce a trovare qualcosa di gustoso in giro.

Caccia al tesoro nel paese alla ricerca degli ingredienti del CRESCIBENE:

- 1) Cerchiamo MUUMUU, la mucca che rifornisce di buon latte tutta la fabbrica. Ha però l'abitudine bizzarra di nascondersi. WW ci dà la sua carta d'identità e vediamo cosa riusciamo a trovare (nascondere sul tragitto varie immagini di mucche e cercare MUUMUU)
- 2) troviamo un cartellone con molti cibi: coloriamo solo i cibi SI (quelli sani) di MUU MUU (e li portiamo con noi)
- 3) Leprotto ghiotto saltella qua e la per la fabbrica: fa attività fisica è vero ma non resiste a mangiare ogni tanto qualcosa di goloso (a staffetta stacciamo solo i cibi da mangiare con moderazione e li portiamo con noi)
- 4) Lello porcello ha un frigo pieno zeppo di cibo, dobbiamo metterlo a dieta: svuotiamo il frigo dei cibi NO (cartellone da cui staccare i cibi sbagliati)

Abbiamo in mano molti ingredienti ora... speriamo di riuscire a preparare questa caramella portentosa. Augustus ancora molto scettico, si allontana perché ha in programma un pranzo coi fiocchi!!!

## ATTIVITA' 2

il pomeriggio troviamo Augustus beatamente spaparanzato sulla panca, pieno di cibo e satollo come un porcellino... è ancora fermamente convinto che mangiare sano è sconveniente... nel frattempo torna WW e ha intenzione di preparare la famosa ricetta ma non si ricorda le dosi dei cibi per creare un CRESCIBENE che sia ben dosato.

Chiede ai castorini di ricostruire la piramide alimentare. GIOCO DI KIM a distanza: vedono la piramide collocata a distanza per 30 secondi e poi la copriamo. Loro la devono ricostruire a memoria mettendo bene gli ingredienti recuperati al mattino, sulla piramide vuota. Se non l'hanno completata bene si ricomincia.

Una volta fatto c'è un dilemma che affligge WW: di che colore le facciamo? devono essere appetitose ma anche belle da vedersi.

Potrebbero essere viola: farà bene al cuore, alla memoria e previene l'invecchiamento (melanzane, prugne, radicchio, fichi, mirtilli, uva nera, more, ribes)

Potrebbero essere bianche: farà bene ai denti, agli occhi e alle ossa (mela, cavolfiore, cipolla, pera, finocchio)

Potrebbero essere rosse: farà bene al cuore, alla memoria (fragola, anguria, ravanello, ciliegia, pomodoro)

Potrebbero essere arancioni: farà bene al cuore, alla pelle, agli occhi e riduce il rischio di infezioni (melone, albicocca, carote, zucche, pesche, arance)

Potrebbero essere verdi: farà bene ai denti, agli occhi e alle ossa (zucchine, insalata, kiwi, verze, broccoletti, asparagi, spinaci, carciofi)

Dividiamo in 5 la colonia: ognuna dovrà cercare nel paese gli ingredienti della propria lista e una volta trovati dovranno scegliere quale usare per dare il miglior sapore tra gli ingredienti DI STAGIONE alle proprie caramelle e andare in cucina per vedere se è disponibile.

Una volta tornati metteremo su un cartellone gli ingredienti trovati divisi per colori e inizieremo sotto lo sguardo scettico di Augustus la preparazione del CRESCIBENE, sempre divisi in 5 squadre: ognuna farà gelatine del proprio colore.

### PREPARAZIONE:

Innanzitutto servono 100 grammi circa di un frutto di **stagione** a nostra scelta (potremmo scegliere una pera, una pesca, degli agrumi oppure dei frutti esotici come banane od ananas), 80 grammi di **zucchero di canna**, 2 fogli di **colla di pesce**, 30 ml di **succo di limone** e degli **stampini** in silicone con forme alquanto piccole per creare delle **caramelle** di forma adeguata (potrebbero andare bene quelli per fare i cubetti di **ghiaccio**).

Una volta recuperati tutti gli ingredienti necessari dobbiamo prima di tutto lasciare ad ammorbidire i foglietti di colla di pesce in acqua leggermente intiepidita per almeno quindici minuti. A questo punto potremo pulire la frutta da noi scelta, tagliarla a pezzi di piccole dimensioni e metterla assieme allo zucchero ed al succo di limone in un **pentolino** che utilizzeremo per far bollire alcuni minuti il nostro composto.

Dopo una breve cottura potremo togliere il pentolino dal fuoco e, continuando a girare per amalgamare bene il tutto, aggiungere la colla di pesce: sarà necessario mescolare fino a che il composto non sarà del tutto omogeneo, senza alcun grumo formatosi dalla colla di pesce eventualmente rimasta solida. Se ci fossero difficoltà nell'ottenere una crema uniforme si potrebbe mettere nuovamente il pentolino sul fuoco per pochi istanti.

### N.B.:

Per realizzare queste caramelle si possono utilizzare, a piacere, **svariati gusti di succhi di frutta o frullati di frutta fresca matura** (precedentemente lavata e sbucciata) filtrati prima in un colino a maglie fitte (es. ananas, pesca o pera); per il gusto all'arancio ed al limone, basta utilizzare direttamente il succo spremuto e filtrato dell'agrume, mentre per i gusti particolari si può ricorrere all'impiego di sciroppi diluiti in acqua. Per **ogni 100 ml. di composto di frutta e limone** occorrono praticamente circa **4 g. di gelatina in fogli**.

WW decide di far assaggiare ad Augustus il prototipo del CRESCIBENE, e dopo moltissime sue rimostranze sul fatto che non vuole assaggiare mai cose che non conosce, mentre mastica il ciacciobombo si accorgerà che E' BUONO e capirà che la frutta e la verdura potranno essere parte integrante della sua alimentazione senza che il gusto ne risenta. E' contento di aver capito che non solo le zozzerie sono buone... andrà subito a casa dalla mamma a cercare in giro ricette gustose e appetitose con frutta e verdura da cucinare insieme. Lascia ai cc un foglietto con un numero... tutto unto e sbisunto trovato in cucina a pranzo ... magari può servire a qualcosa. WW si chiede come mai questo foglio sia in giro per la fabbrica, decide quindi di chiamare al telefono il suo aiutante SLUGWORTH per avere spiegazioni.

## TORNEO GIORNALIERO: MADBALL

Due squadre, (dividiamo equamente la colonia) si affrontano in un campo diviso dal nastro bianco e rosso al centro. Ogni squadra deve cercare di lanciare (o appoggiare) la palla nel canestro (secchio) avversario e nel contempo difendere il proprio canestro impedendo alla squadra avversaria di impossessarsi della palla o di realizzare il canestro.

Il giocatore che è in possesso della palla e che vuole oltrepassare la metà campo deve prima lanciare la palla, al di sopra della rete, ad un suo compagno di squadra e poi correre sotto la rete nella metà campo avversaria e continuare a giocare.

I giocatori che non hanno la palla possono spostarsi liberamente su tutto il campo

Il giocatore in possesso della palla è l'unico giocatore che non può oltrepassare la metà campo per andare nell'altra metà campo deve obbligatoriamente prima lanciare la palla ad un suo compagno di squadra poi passare nell'altra metà campo.

Attenzione: il giocatore non può lanciare la palla oltre la rete e recuperarla di nuovo.

Può correre con la palla, può passarla ( lanciandola in qualsiasi direzione) ad un suo compagno di squadra, può tentare di realizzare un canestro, ma non può:

passarla ad un compagno lanciandola al di sotto della rete di pallavolo.

non può tirarla addosso ai suoi avversari

non può colpirla o fermarla con nessuna parte del corpo (testa, ginocchia, pugno, gomito, petto) ma deve sempre e solo afferrarla con le mani per poi rilanciarla.

**GIOVEDI 8 AGOSTO**  
**Violetta Beaudegarde**  
**LEALTA' E RISPETTO DELLE CARATTERISTICHE DI OGNUNO**  
**(ROBERTA)**

**PRESENZE:** Giulia, Roberta, Paolo, Sara, Lorenzo

<b>ORARIO</b>	<b>ATTIVITA'</b>	<b>MATERIALE</b>	<b>PERSONAGGI</b>
07.30	SVEGLIA E LAVAGGIO		
08.30	COLAZIONE		
09.00	<b>USCITA A MONTEMISIO ATTIVITA' 3</b>		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO		
15.00	<b>RIENTRO E ATTIVITA' MANUALE 4</b>	NUMERO (GIULIA)	
17.30	MERENDA		
18.00	<b>TORNEO</b>		
19.00	<b>CATECHESI</b>		
19.30	CENA		
21.00	FUOCO		
22.00	NANNA		

VENERDI 9 AGOSTO

# Veruca Salt

VALORIZZAZIONE DI QUELLO CHE SI HA, CONDIVISIONE E GIOIA DELLE PICCOLE COSE

(GIULIA)

PRESENZE: Giulia, Roberta, Paolo, Sara, Lorenzo

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
07.30	SVEGLIA E LAVAGGIO		
08.30	COLAZIONE		VERUCA
09.00	<b>ATTIVITA' 5</b>	MEMORY FILI IMMAGINI FIABE RADIO IMMAGINI CARTONI ANIMATI <b>MUSICHE CARTONI</b> CANCELLERIA	WW VERUCA UMPA LUMPA (alla fine)
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO		
15.00	<b>ATTIVITA' 6</b>	FUNE 5 SACCHI NUMERO	VERUCA WW
17.30	MERENDA		
18.00	<b>TORNEO</b>		
19.00	<b>CATECHESI</b>		
19.30	CENA		
21.00	<b>FUOCO</b>		
22.00	NANNA		

## LANCIO:

Ci svegliamo al mattino e una vezzosissima Veruca Salt arriva a colazione in babbucce, vestaglia e bigodini credendo di essere da Angelo e si chiede dove siano cornetto tiepido ai fruttidiboscodelmarcaspio che lei tutte le mattine trova fragrante sulla tavola, insieme al latte appenamuntodellevaccheverginiandine in cui intingerlo. Guarda i castorini con aria da pezzenti e si fa venire un attacco isterico fino a che non si trova costretta ad alzarsi e ad andare a chiedere spiegazioni: lei è pur sempre la vincitrice del biglietto dorato... COME E' POSSIBILE CHE NON SI FACCIA QUELLO CHE VUOLE LEI??!!!

## Attività 5:

Incontriamo WW che ci dice che sta pensando a una idea innovativa: i mangiochi!! Dei veri e propri giochi che si possono mangiare.... Per ispirarsi ha addirittura riempito una intera stanza di giochi e giocattoli, ma non assicura che siano tutti integri e in ordine.... Ma si sa, i capricci sono sempre in agguato e lei il quel momento ha proprio voglia di portarsi a casa un UMPA LUMPA in carne ed ossa... farebbe invidia a tutte le sue amiche... sarebbe l'unica ad averne uno... ne aveva visto giusto uno nascosto nella stanza dei giocattoli rotti e decidiamo di entrare nella stanza alla ricerca dell'umpalumpa... magari cambia idea nel frattempo...

I castorini per attraversare tutta la stanza dei giocattoli (e cercare dove si è nascosto l'umpa lumpa) devono farsi strada superando delle prove

### 1. OGNI GIOCO AL SUO POSTO

memory a carte scoperte in cui ogni gioco è associato a un suo pezzo o caratteristica (es: scacchiera/pedina)

## 2. RETE D'amore

Ogni castorino deve riunirsi con il compagno che ha l'altra metà della sua coppia famosa dei cartoni animati attraverso una rete di fili intrecciati

## 3. PESCA I NEMICI

Gioco della pesca con le canne: si devono pescare i nemici delle favole e dei cartoni animati

## 4. MUSICHIERE

si gioca in 3 squadre e i castorini che sentono una sigla di una cartone o una canzone di un film animato devono correre a prendere la foto di quel film. (un giocatore diverso ogni volta)

## 5. IL FUMETTO DOVE LO METTO

3 squadre: ognuna, a staffetta, deve ricostruire una fiaba con le immagini da pescare all'interno di un cesto, dovranno colorarle e metterle in ordine.

## 6. FUMETTAMELO

3 squadre: ogni squadra nomina un giocatore(diverso ogni volta) che verrà allontanato. Ai restanti componenti verranno detti i nomi (uno diverso dall'altro) di personaggi dei fumetti e questi, in silenzio, dovranno disegnarlo sui fogli il giocatore che indovina per primo vince e blocca gli altri concorrenti.

L'Umpa Lumpa sta nascosto in un angolo, tutto impaurito e non vuole finire nelle mani viziate di Veruca...

Veruca guarda incuriosita i castorini, sotto sotto si è divertita di più a cercarlo questo umpa lumpa che ad averlo...anzi già si è stufata e lo lascia andare... è verde e non si abbina affatto ai suoi capelli castani!!! Veruca va via a riposare perché altrimenti da grande diventerà brutta e rugosa come Willy Wonka....

### ATTIVITA' 6:

I castorini invitano Veruca a giocare con loro ma lei NON GIOCA MAI DUE VOLTE CON LO STESSO GIOCATTOLO.... E poi i giocattoli rotti, usati o dove manca un pezzo lei non li guarda nemmeno... lei vuole solo i giochi più nuovi, più divertenti e più colorati.... Willy Wonka, incuriosito da questi discorsi, propone ai castorini di giocare ai giochi di quando lui era piccolo

TIRO ALLA FUNE

CAMPANA

NASCONDINO

MOSCA CIECA

STREGA COMANDA COLOR COLOR

CORSA NEI SACCHI

Veruca, dapprima messa da parte e stizzata ma sempre più incuriosita, inizia a chiedersi se non sia così difficile divertirsi con poco e non necessariamente con giochi costosi e sempre nuovi. A fine serata si ritrova così serena e felice che non può far altro che dire grazie ai suoi nuovi amici per averle fatto capire che la gioia non è solo nelle cose, nei giochi e nell'esaudire i capricci... la gioia, quella vera, quella che non aveva mai provato l'ha ricevuta proprio giocando con nulla ma stando insieme ai suoi amici. Prima di andare via, consegna ai cc un foglio tutto sporco di cioccolata, con cui si è imbattuta il mattino mentre cercavano gli umpa lumpa, le era parso qualcosa di importante ma lei sta ripartendo e non saprebbe cosa farne.

WW, guardando sospettoso il foglietto, si accorge che qualcosa non va e che di certo sotto c'è lo zampino del suo nemico giurato, il cioccolatiere Arthur Slugworth.

SABATO 10 AGOSTO

## Mike Tv

NON USO DELLA VIOLENZA , GIOCO ALL'ARIA APERTA, USO MODERATO DI PC E TV  
(SERENA)

PRESENZE: Giulia, Roberta, Manfredo, Paolo, Sara, Lorenzo

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
07.30	SVEGLIA		
08.30	COLAZIONE		
09.00	<b>GIOCHI D'ACQUA ATTIVITA'7 E DOCCE</b>	TELO E SAPONE A GO GO 60 O + PALLONCINI A GO GO 6 BOTTIGLIE DI PLASTICA 20 BICCHIERI DI PLASTICA 2 o + BACINELLE 2 O + SPUGNE NASTRO BIANCO E ROSSO NUMERO (GIULIA)	MIKE TV UMPA LUMPA
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO		
15.00	<b>ATTIVITA' 8</b>	RICETTA NASTRO BIANCO E ROSSO INGREDIENTI CIOCCOLATINI STAMPI 3 SACCHI NERI 17 FOGLI DI RICETTARIO	WW 3 AIUTANTI SLUGWORTH
17.30	MERENDA		
18.00	<b>TORNEO</b>	PALLA 2 SECCHI NASTRO BIANCO E ROSSO	
19.00	<b>CATECHESI</b>		
19.30	CENA		
21.00	<b>FUOCO</b>		
22.30	NANNA		

### ATTIVITA'7:

Dopo colazione i cc si trovano davanti un mega schermo televisivo (o videogioco) dove Mike, un ragazzino genio del pc gioca imballatissimo. Dice ai cc che vorrebbe teletrasportarsi e diventare uno degli Umpa Lumpa , protagonisti dei suoi videogiochi d'acqua dato che lui è uno degli ultimi 4 vincitori del biglietto dorato.

Ad un tratto uno degli Umpa Lumpa esce dallo schermo e si accorge che si può giocare realmente insieme ai cc ed all'acqua. Mike dirigerà allora insieme all'Umpa Lumpa i giochi d'acqua.

- 1) IL POMPIERE: le 2 sq. dovranno prendere dal proprio secchio, con un bicchiere, l'acqua e correre a riempire la propria bottiglia. MATERIALE: 2 secchi, bicchieri di plastica, 2 bottiglie.
- 2) STAFFETTA DELLA SPUGNA: le 2 sq. disposte in fila indiana, preleveranno la spugna dal proprio secchio pieno d'acqua e se la passeranno sopra la testa fino a riempire la propria bottiglia. MATERIALE: 2 spugne, 2 bottiglie.

- 3) ACQUA IN BOCCA: le 2 sq. all'inizio della fila hanno una bottiglia piena d'acqua. Al via ognuno di loro a staffetta si riempirà la bocca d'acqua e l'andrà a svuotare correndo nella propria bacinella. (x renderlo un po' brio possiamo dirli di camminare su un piede solo, correre con le mani sulla testa, inventarci delle variabili) MATERIALE: 2 bottiglie, 2 bacinelle.
- 4) HO FATTO SPLASH: dividiamo il campo da gioco in due parti con il nastro bianco e rosso. Le 2 sq. giocheranno una contro l'altra a suon splash di palloncini pieni d'acqua (avendo 10 palloncini a testa da tirare). Al via, un giocatore alla volta tirerà all'altra sq. un gavettone cercando di farlo scoppiare nel campo avversario. MATERIALE: nastro bianco e rosso, 20 palloncini/gavettoni.
- 5) ACQUA AL MURO: le 2 sq. si dispongono in fila indiana con ognuna un palloncino pieno d'acqua in mano. Al via ogni giocatore delle rispettive sq. uno alla volta, correrà fino alla linea tracciata e cercherà di tirare il palloncino dentro alla propria bacinella. MATERIALE: 20 gavettoni, 2 bacinelle.
- 6) IL GIOCO DEL GAVETTONE: divisi in 2 sq. come se fosse il gioco del fazzoletto ma al posto del fazzoletto c'è il gavettone. Sopra al telo saponato diamo così il via agli scivolamenti vari. MATERIALE: 10 gavettoni.

Alla fine di tutti questi 6 videogiochi d'acqua Mike ringrazia i cc perché sono riusciti a farlo staccare definitivamente dallo stare davanti ad uno schermo tutto il giorno da solo. Lo hanno fatto giocare all'aria aperta insieme a loro non alzando mani e piedi o colpendosi come solitamente vede fare nei suoi videogiochi. Mike farà notare ai cc che all'interno del suo schermo tv c'è un messaggio per loro!  
Mike capisce che il vero divertimento viene quando si gioca in prima persona!!

### ATTIVITA' 8:

Durante l'ora del riposino (i cc vagano per il campo) un forte ed assordante sparo disturba i castorini...è il perfido Slugworth che da lontano, durante la mattinata, ha ascoltato bene i numeri della combinazione della cassaforte cercando ora di aprirla e prendere la ricetta. Di corsa tutta la colonia insieme a WW si raduna a vedere cosa è accaduto dopo lo sparo. Il nemico prende la ricetta e scappa via lasciando nella cassaforte un messaggio in cambio.

Messaggio:

Tanto forte la combinazione avete urlato  
 Che il mio orecchio ha ascoltato.  
 La cassaforte ho aperto  
 E subito la ricetta ho scoperto.  
 Finalmente è tutta mia  
 Ora corro subito via!  
 Se la cioccolata sapete fare  
 La vita vi potete giocare.  
 Un pezzo di ricetta ciascuno  
 non farà male a nessuno.  
 Di corsa il nemico scapperà  
 Quando tutta la ricetta da WW arriverà!

WW insieme ai cc fanno le loro vite: si fanno i cioccolatini.

(TRE TIPI DI CIOCCOLATINI COSI LI DIVIDIAMO MEGLIO E TUTTI POSSONO LAVORARE)

### CIOCCOLATINI FACILI

Ingredienti:

30 amaretti ( biscotti secchi)  
 3 cucchiaini di caffè amaro  
 1 cucchiaino di miele  
 1 cucchiaino di pasta di nocciole  
 100 g di cioccolato fondente  
 granella di cocco ( 3 cucchiaini)

Procedimento:

Sistemare nel microonde , un piatto contenente il cioccolato e il miele, azionarlo per qualche secondo, spegnerlo e lasciare al caldo gli ingredienti, senza aprire lo sportello ancora un pò.

Nel frattempo, sistemare gli amaretti nel boccale del frullatore, azionarlo 5 secondi, o finchè saranno ridotti in polvere.

Unire cioccolato sciolto , polvere di amaretti, caffè, pasta di nocciole.

Aiutarsi con 2 cucchiaini, prendere 25 porzioni di impasto, e mano mano rotolarle nella granella di nocciola o cocco.

Sistemarli in un vassoio .

## **CIOCCOLATINI**

Ingredienti:

300g di cioccolato fondente o al latte

Preparazione:

Sciogliere a bagnomaria la cioccolata, (io uso il microonde) facendo attenzione che non inizi a far schiuma. Quando il cioccolato è fluido ma cremoso versarlo negli stampini e lasciarlo raffreddare. (potete anche metterlo in freezer per un pò, se vuoi far prima!). Una volta raffreddati, staccare delicatamente i cioccolatini dallo stampo.

## **CIOCCOLATINI FATTI IN CASA AL LATTE**

Ingredienti:

- 90 ml di panna per dolci-

250 grammi di cioccolato al latte

Prendete una padella riempitela con un po' d'acqua e appoggiate sopra un pentolino, dove verserete la panna e il cioccolato al latte tagliato a pezzetti, così sarà più facile lavorarlo.

Accendete la fiamma a fuoco lento e aspettate qualche minuto, quando l'acqua bolle, prendete un cucchiaio di legno e iniziate a girare il composto con delicatezza, senza farlo attaccare alla pentola.

Noterete che la **cioccolata** inizierà a sciogliersi e a unirsi con la panna, quando il composto sarà omogeneo, senza grumi, attendete ancora qualche minuto che si addensi. Nel frattempo preparate degli stampini dove mettere la cioccolata per trasformarla in deliziosi dolcetti. Potete anche utilizzare le formine per il ghiaccio, ce ne sono di tante varietà: a stella, a cuore, a barca, o semplicemente tondi o quadrati. Appena il composto è pronto, cioè ha terminato la sua cottura, versatelo lentamente negli stampi e posizionateli nel frigo. Lasciateli riposare almeno una notte e al mattino saranno pronti per essere gustati.

Appena finito WW accompagna i cc al campo dove ad attenderli trovano il nemico ed i suoi aiutanti.

Ci saranno ai lati del campo 4 piccoli quadrati che sono le 4 terre dei nemici e contengono i pezzi della ricetta.

I castorini verranno divisi in 4 gruppi in modo tale da avere un campo ed un nemico tutto per loro.

Al via i cc dovranno cercare di entrare nel campo e prendersi un pezzo di ricetta alla volta.

Se vengono toccati dal proprio nemico danno la vita (cioccolatino) e tornano al centro del campo per poi ripartire di nuovo.

Ogni cc ha 3 vite quindi 3 possibilità di riuscire ad entrare nel campo e prendere il proprio pezzo di ricetta.

Se qualche cc si finisce le vite senza aver preso il suo pezzo di sicuro ci sarà qualche altro cc del proprio gruppo più svelto da riuscire a prenderne più di uno.

A mano a mano che le terre dei nemici vengono meno dei pezzi di ricetta questi corrono e scappano via così da rimanere solo WW, i cc, la ricetta da ricomporre e i festeggiamenti!

Ricetta finale:

1000 amici da amare

2 mani che hanno voglia di fare

2 orecchie per ascoltare

Una puntina di capricci

Una busta di gioco leale

Una cucchiata di ogni cibo da assaggiare

Una spolverata di regole da rispettare

1 ora di tv

Felicità a volontà

Ww spiegherà ai castorini che è una ricetta segretissima ma che stava riflettendo che forse è il caso di farla circolare in modo che tutti i bambini possano prepararla a casa: quest'esperienza gli ha fatto capire che per molti le regole sono un optional e che non sono abituati a rispettarle... ma che, se aiutati, guidati e coinvolti, le regole aiutano a stare meglio e a vivere bene insieme.

Ww consegnerà ai cc un foglio di ricettario dove scrivere la ricetta da riportare a casa!!!

## DOMENICA 11 AGOSTO

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
07.30	SVEGLIA LAVAGGIO E ZAINI		
09.00	COLAZIONE		
09.30	CAMBIO CODE	CODE MESSAGGI CASTORO BRUNO (DA FARE SU IL SABATO SERA) BRUNO	
10.00	ARRIVO GENITORI		