

LANCIO N.E. '12

“IL SIGNORE DEI BOTTONI”

Obiettivi:

1. Migliorare se stessi: *Crescere nel rispetto degli altri e delle regole*
2. Comprendere il valore della collaborazione per raggiungere un obiettivo, superando gli individualismi.
3. Stimolare all'osservazione e alla conoscenza della natura. Proporre piccole rinunce rispettare l'ambiente
4. Conoscere la Bibbia attraverso i suoi “personaggi” : saper essere testimoni

Asola “**Regina dei Bottoni**”, ha perso i 6 Bottoni Regali, che sono i segni del suo potere, e ora , senza, non riesce più a governare.

Questa perdita ha causato una serie di eventi negativi che hanno trasformato il Bosco di Civicus in un luogo inospitale:

1. E' scomparsa la Roccia delle Regole e i Druidi che vi si incontrano.
IL BOTTONE ROCCIA, quello dei Druidi, è **la Giustizia**, con esso sono scomparse le Rocce delle Regole quindi ogni cosa va e fa come vuole: nevicava con il sole, non ci sono più le stagioni, gli animali dormono di notte e cacciano di giorno , i cuccioli si cacciano nei guai, gli animali malati vengono abbandonati, la catena alimentare si è rotta.
2. Sono scomparsi i Fiori e le Fate che vi abitano
IL BOTTONE DI FIORE, quello delle Fate, è **la Pazienza**, con esso sono scomparsi i Fiori e nel bosco tutti sono diventati frettolosi, non si aspetta che il sole sorga per svegliarsi, che la luna spunti per addormentarsi, che i frutti maturino per mangiarli ...
3. Sono scomparsi gli Elfi, le loro storie e le Lucciole e che illuminano i cercatori di sogni notturni.
IL BOTTONE DI BRILLANTE quello degli Elfi è il Sogno, con esso sono scomparse le Storie e quindi le radici del popolo di Bosco Selvaggio, e anche le lucciole.
4. Sono scomparsi gli alberi e con essi l'essenzialità delle loro abitudini.
IL BOTTONE di LEGNO quello degli Alberi, è **l'Essenzialità**, la sua scomparsa ha portato l'avidità e l'egoismo.
5. E' scomparso il Coraggio e con esso i Cavalieri e i loro cuori.
IL BOTTONE CUORE quello dei Cavalieri è il Coraggio, la sua scomparsa ha fatto arrivare la paura, tutti sono diventati cattivi e si guardano con sospetto.
6. **L'ULTIMO BOTTONE** quello dell'Uomo è la colonia stessa, senza di esso non è possibile che il Regno esista e funzioni, perché il Regno è stato creato dal Signore per l'Uomo.

La missione sarà quella di recuperare tutti e 6 Bottoni Regali.

Ogni giorno sarà giocato sulla ricerca di un Bottone e della qualità che esso rappresenta.

LANCIO

Ai cc viene inviata una **lettera con un CD audio (GIULIA)** in cui si sente la voce dello Stregone, che vive in un anfratto nella boscaglia, mentre parla con il suo corvo malefico e dice che il Bosco Civicus è sotto il suo dominio. E' stato lui a suscitare il vento alla Fonte Silente, quando i Bottoni Regali sono andati perduti. Lui possiede un tesoro in bottoni, ma gli mancano quelli Regali e li cerca disperatamente. Inoltre vuole impossessarsi a tutti i costi del Mantello per togliere al Signore dei Bottoni ogni possibilità di recuperare il comando sul suo regno.

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

GIULIA – REGINA ASOLA

SERENA

ROBERTA

ROBERTO – STREGONE LECCINO

PACETTA – DRUIDO

(OGNUNO PENSA AL PROPRIO VESTITO!!!!)

48 BOTTONI ED UN BARATTOLO CI PENSA **SERENA**

- **FAX CARABINIERI (GIULIA)**

- **BOTTONI (LEGNO, CUORE, FIORE, ROCCIA-O METALLO- BRILLANTE E UOMO) (PACETTA)**

MERCOLEDI 8 AGOSTO

BOTTONE DI ROCCIA

(GIORNATA SULLA GIUSTIZIA E SUL RISPETTO DELLE REGOLE PREPARATA DA GIULIA)

PRESENZE: Giulia, Serena, Roberta, Roberto, Pacetta

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
10.00	RITROVO ALLA CASA DI GAICO		
10.30	ARRIVO – SISTEMAZIONE		
11.30	ATTIVITA' 1 BOTTONE DI ROCCIA	CARTA VELINA NERA Puzzle Cartellone delle regole finto cipolla	ASOLA CORVO (PER POCHI MINUTI)
13.00	PRANZO		CORVO (PER POCHI MINUTI)
14.00	RIPOSO		
15.00	ATTIVITA' 2 BOTTONE DI ROCCIA	Cipolle Corda Palla CARTELLONI ORARI Fogli e cancelleria Bottone roccia	CUOCO SPAZZINO CONTADINO STREGONE DRUIDO (alla fine)
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO	Bottoni da dare ai CC alla fine di ogni torneo barattoli	
19.00	CATECHESI	Schede da colorare + DESIDERI GRANDE CASTORO BRUNO 32 stecchette di legno tipo quelle dei gelati 16 fermacampioni 16 pezzetti di spago 32 dischetti per piatto della bilancia	DRUIDO
19.30	GIOCO LIBERO		
20.00	CENA		
21.00	FUOCO con gioco notturno	8 palle di carta di giornale Flauto Pistola ad acqua Candele Cestino di vimini 4 Braccialetti star light	CANTASTORIE 4 ELFI (pantaloncini o calzamaglia verde e maglia o tunichetta verde)
22.30	NANNA		

ATTIVITA' 1 BOTTONE DI ROCCIA

Il forte vento ha appena finito di soffiare... tutto intorno la casa un gran subbuglio e uno scrigno vuoto

La regina Asola fissa lo scrigno chiedendosi come farà... ha perso tutto.... ... ha proprio dimenticato come si governa.. addirittura non riesce proprio nemmeno a capire come si fa.... Nel bosco il vento ha frantumato e sparso in giro la Vecchia Tavola delle leggi del regno che per millenni sono state custodite nella roccia dei druidi e vanno recuperate... per fortuna i cc hanno risposto all'appello pubblicato sulla gazzetta del bosco!!! Caccia al tesoro alla ricerca dei vari pezzi che compongono il cartellone degli orari e delle regole del campo. Tracce di carta velina nera indicano il percorso da seguire per il paese.

Una volta ritrovate tutte le regole qualcosa non riporta sono regole sconclusionate che non possono essere le stesse regole millenarie che hanno fatto del Bosco di Civicus un simbolo di giustizia e correttezza... E la presenza di una strana ombra sogghignante che si aggira tra gli alberi ci fa sospettare che ci sia lo zampino del malefico Stregone Leccino... dopo pranzo vedremo il da farsi...

ATTIVITA' 2 BOTTONE DI ROCCIA

L'ombra nera ha gironzolato intorno alla casa per tutto il pranzo... i cc iniziano ad innervosirsi.. qui nessuno sa niente... con Asola è impossibile parlare... il popolo dei druidi, custodi della legge, è sparito nascosto chissà dove... l'unica notizia certa che abbiamo e' che in tutto questo c'è lo zampino dello spietato Leccino... uno strano particolare caratterizza le tavole trovate nella mattina... ovvero uno sgradevolissimo odore di cipolla, l'alimento preferito di Leccino... basterà procurarsi questo cibo puzzolento per far sì che l'ingordo venga fuori e farci dare le vere tavole delle regole....

Il cuoco di corte: Kim gusto: si assaggiano vari alimenti bendati e in silenzio alzano la mano quando pensano che stiano assaggiando la cipolla

Lo spazzino di corte: kim tatto: in una busta piena di liquami e oggetti... devono ripescare le cipolle

Il contadino di corte: kim vista: osservare per un minuto una cesta piena di ortaggi e frutta ed elencare tutto disegnando i vari contenuti su un foglio.

Una volta racimolato un bel sacchetto di cipolle ecco che sentiamo rumori e urla provenire dal bosco e vediamo spuntare lo stregone Leccino in tutta la sua bruttezza.... Non ha resistito al richiamo delle cipolle ed eccolo arrivato di corsa... è pronto a barattare le tavole delle leggi con il prelibato cibo... ma niente è così semplice come ci si aspetta: infatti Leccino non si avvicina per paura di essere catturato e vuole che le cipolle gli vengano portate una alla volta (in modo da non dover combattere contro un esercito di cc!!! Un nano alla volta riesce a gestirli alla perfezione)!

Chiede quindi che le cipolle gli vengano portate facendo un percorso con la palla. I bambini vengono divisi in 2 gruppi, composti dallo stesso numero di partecipanti. In mezzo si tende una corda. Parte il primo bambino con la palla in mano, arrivato vicino alla corda, lancia la palla in alto, cercando di farla passare sopra e ricadere dalla parte opposta. Nello stesso tempo, si china e si infila sotto la corda passando dall'altra parte; deve riuscirci se non vuole essere eliminato dal gioco. Se il giocatore prende la palla senza lasciarla cadere per terra, deve fare 3 salti, prendere la mira e lancia la palla ad un giocatore della squadra avversaria. Il bambino che la riceve deve fare esattamente la stessa cosa. Vince la squadra che rimane con più giocatori.

Solo con in mano le cipolle sarà disposto a consegnare la tavola delle leggi... malefico com'è sa perfettamente che non serviranno a far tornare Asola la vecchia Regina cara e giusta... ma non ha fatto i conti con il popolo dei druidi che, al veder comparire le tavole ecco che viene fuori dal bosco Civicus in cui si era rintanato e consegna alla Regina il bottone di Rocca che ha custodito durante la bufera di vento.

FUOCO con Gioco notturno

Durante la cena un Vecchio cantastorie entra disperato e racconta la sua grande sventura.

Lui si guadagna da vivere raccontando storie e favole, ma da quando nel Bosco tutto si è fermato, il suo lavoro è diventato un inferno. I protagonisti delle fiabe hanno smarrito degli oggetti importanti per lo svolgimento corretto delle loro storie, e così nessuno vuole più ascoltare delle parole senza senso. Ai tempi la regina dei Bottoni era giusta e corretta, gli Elfi si occupavano della salute delle fiabe, ma ora sono scomparsi.

Lui è convinto che custodiscano gli oggetti smarriti dalle storie, per impedire che si perdano completamente, in modo da tenere accesa la speranza che le favole possano tornare ad essere raccontate. E quindi per ritrovare gli oggetti perduti, basta trovare gli Elfi e farseli consegnare.

Questa non è una cosa semplice. Essi infatti, vivono ben nascosti nella boscaglia e solo in certe notti, quelle in cui le lucciole blu accendono i loro lumicini, cavalcano le Lucciole Reali per attraversare velocemente il Bosco e chiedere notizie, con la speranza che regina dei Bottoni abbia finalmente ,riconquistato il potere. Ma avventurarsi nella notte di Bosco Civicus in una notte qualsiasi non è possibile. Sarà questa la Notte delle Lucciole Blu? I cc escono nel prato per scoprirlo . (Vecchi castori con bracciali luminosi).

Non possono portare con loro le torce perché segnalerebbero la loro presenza al vecchio stregone, sempre in agguato, pronto a rubare il Mantello e i Bottoni recuperati fino a questo momento.

Gli oggetti smarriti sono

La mela di Biancaneve – recuperare più mele possibili (palle di carta di giornale) ricordandosi che per prenderle e portarle a Biancaneve la coppia di cc non può guardarsi negli occhi quindi la devono portare tenendola ferma tra le loro schiene.

Il flauto del Pifferaio – radunare tutti i topi che si sono intrufolati nel bosco Civicus cantando una canzone che conoscono tutti.

Il cestino di Cappuccetto Rosso – cercare in un cesto di cianfrusaglie e oggetti, gli ingredienti per preparare un pranzo da portare alla nonna.

Il lumino di Pollicino – per evitare che il gigante cattivo scopra dov'è nascosto Pollicino dobbiamo spegnere tutte le candele che lui ha acceso per paura della notte utilizzando una pistola ad acqua.

Una volta recuperati tutti gli oggetti delle favole il Cantastorie va via felice non prima di aver raccontato ai bimbi **una fiaba per accompagnare il loro sonno.....**

GIOVEDÌ 9 AGOSTO
BOTTONE DI BRILLANTE e BOTTONE DI FIORE

(GIORNATA SULLA PAZIENZA E IL SOGNO PREPARATA DA SERENA)

PRESENZE: Giulia, Roberta, Serena, Roberto, Pacetta

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
07.30	SVEGLIA E LAVAGGIO		
08.30	COLAZIONE		
09.00	ATTIVITA' 3 BOTTONE DI FIORE	Buste immondizia nere 16 Fiori 14 Bende Bottone di Fiore	FATA DISTURBATORE
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO		
15.00	ATTIVITA' 4 BOTTONE DI BRILLANTE	Costume elfo Paletti rosa Nastro bianco e rosso 16 Domande su storie famose Storia popolo del bosco Bottone di brillante	ELFO
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO		
19.00	CATECHESI	SCHEDE DA COLORARE 16 gemme a puzzle da colorare	DRUIDO
19.30	SCENETTE		
20.00	CENA		
21.00	FUOCO		
22.30	NANNA		

ATTIVITA' 3 BOTTONE DI FIORE

In una bella mattinata d'agosto i cc fuori dalla loro dimora estiva incontrano una bellissima Fata tutta sconsolata perchè nel bosco sono scomparsi i fiori che lei accudiva con tanto amore e pazienza ma la cosa peggiore è che ora tutti coloro che vi abitano vanno sempre di fretta...con gioia chiede aiuto ai nani perchè possano farle ritrovare il bottone del Fiore così da ripristinare la pazienza e l'ordine nel bosco!

I cc dovranno attraversare il bosco e recuperare tutti i fiori nascosti (uno per ognuno di loro) e soprattutto il bottone del fiore; non sarà facile poiché ci sarà un disturbatore frettoloso e loro in silenzio, calma e strisciando a terra (uniti e divisi in 2 sq)dovranno cercare di oltrepassarli....ma attenzione che se il primo cc viene preso sarà loro prigioniero fino al momento in cui altri cc non lo andranno a salvare.

In un punto del campo di gioco ci sono nascosti i fiori, i cc dovranno formare due sq ed ognuna dovrà formare un trenino strisciando a terra. Tutti i cc sono bendati tranne l'ultimo che è il capitano. Le 2 sq si inizieranno a muovere verso la parte del campo dove sono i fiori seguendo le istruzioni del capitano che urlerà a tutta la sq di andare a destra o a sinistra...purchè non vengano presi dal disturbatore!

Ricordo che mentre le sq con pazienza e silenzio si muovono in direzione recupero fiori potrebbero essere toccate dal disturbatore frettoloso il quale non farà altro che toccare il primo della sq.

Questo una volta toccato sarà loro prigioniero.

Le 2 sq dovranno cmq andare avanti e recuperare i fiori ma allo stesso tempo riprendere toccandoli i cc prigionieri così da ripristinare la sq ed andare avanti!

Al recupero di tutti i fiori il frettoloso cade a terra riportando il Bosco allo stato iniziale!

MATERIALE: COSTUME FATA E COSTUME DISTURBATORI FRETTOLOSI

BUSTE IMMONDIZIA PER COSTUMI DISTURBATORI FRETTOLOSI

16 FIORI

14 BENDE

ATTIVITA' 4 BOTTONE DI BRILLANTE

Nel pomeriggio i cc trovano all'interno di un bosco selvaggio un Elfo, unico sopravvissuto visto che gli altri sono scomparsi e con loro le storie ed anche le lucciole che illuminano i cercatori di sogni.

Visto che i cc bazzicano da quelle parti cercano di dargli una mano così da poter ritrovare anche il bottone di brillante.

Immaginiamoci un bosco selvaggio quadrato con all'interno degli ostacoli come se fosse un labirinto ed i cc sono all'interno di esso posizionati ai 4 angoli di esso. Precedentemente dividiamo i cc in 4 sq da 4 componenti ciascuno così che ogni sq si disporrà ai 4 angoli.

Si inizia quando l'elfo pone la prima domanda alla prima sq a seconda della risposta (giusta o sbagliata) si va avanti all'interno del bosco-labirinto.

Le domande sono inerenti a delle storie famose e deve rispondere un cc alla volta.

Ovviamente ogni cc che ha risposto giusto dovrà oltrepassare il bosco che è circondato da fili e paletti a zig zag.

I cc che sbagliano si vedranno allungare sempre più il percorso verso la destinazione e per questo dovranno essere bravi ad aiutarsi nel dare le risposte.

Tutto questo labirinto all'interno del bosco fornirà loro le coordinate per ritrovare le radici del popolo del bosco ed il bottone di brillante.

MATERIALE: COSTUME ELFO

PALETTI ROSA

NASTRO O CORDINO

16 DOMANDE SU STORIE FAMOSE

STORIA DEL POPOLO DEL BOSCO

VENERDI 10 AGOSTO

BOTTONE DI LEGNO

(GIORNATA SULL'ESSENZIALITA' PREPARATA DA ROBERTA)

PRESENZE: Giulia, Serena, Roberta, Roberto, Pacetta

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
07.30	SVEGLIA E LAVAGGIO		
08.30	COLAZIONE		
09.00	USCITA ATTIVITA' 5 BOTTONE DI LEGNO	Barattolo con bottoni materiale per costruzioni armi Bottone di legno	
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO		
15.00	RIENTRO E ATTIVITA' MANUALE		
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO		
19.00	CATECHESI	SCHEDE DA COLORARE cartoncino rosso carta velina di diversi colori forbici colla	DRUIDO
19.30	SCENETTE		
20.00	CENA		
21.00	FUOCO		
22.30	NANNA		

USCITA ED ATTIVITA' 5 BOTTONE DI LEGNO

Quest'attività sarà ambientata al mercato dove i cc potranno comperare con i bottoni conquistati le sere precedenti ai tornei, il materiale per fare poi il pomeriggio le armi che useranno nella battaglia del sabato pomeriggio.

Armi:

-roccia: palline di carta

-legno: ascia

-sogno: cerbottane

-cuore: lance

-fiore: mazza ferrata

SABATO 11 AGOSTO

BOTTONE DI CUORE E ULTIMO BOTTONE

(GIORNATA SUL CORAGGIO E SUL TUTTO TUTTI INSIEME PREPARATA DA PACETTA)

PRESENZE: Giulia, Serena, Roberta, Roberto, Pacetta

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
07.30	SVEGLIA E LAVAGGIO		
08.30	COLAZIONE		
09.00	GIOCHI D'ACQUA ATTIVITA'6 E DOCCE BOTTONE DI CUORE	canne da pesca (in sede) tappi di sughero, grappette carta per disegnare i pesci telone lungo (l/c), bacinelle panni spugna ritagliati bastoncini (o stecchini o guanti in lattice), secchi d'acqua e spugne sapone biodegradabile, bacinelle, secchi, brocche per versare l'acqua o tubo da attaccare all'acqua corrente Bottone di cuore	CAVALIERE
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO		
15.00	ATTIVITA' 7 ULTIMO BOTTONE	cartoni per fare il muro, tempera, bacinelle per mettere la tempera mischiata all'acqua, buste plastica nere per costumi scagnozzi, cordino per delimitare il cerchio. Ultimo bottone	2 SCAGNOZZI REGINA
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO		
19.00	CATECHESI	SCHEDE DA COLORARE fogli di carta f4 forbici basi omini di carta	DRUIDO
19.30	SCENETTE		
20.00	CENA		
21.00	FUOCO		

GIOCHI D'ACQUA ATTIVITA' 6 BOTTONE DI CUORE

Dopo colazione i castorini escono a pascolare e incontrano il capo dei cavalieri del bosco Selvaggio. Il cavaliere ha perso completamente il suo coraggio e ha paura dei castorini. I CC allora cercano di convincerlo che loro sono buoni e dopo i vari blablabla (chi siete, quanti siete, dove andate, un fiorino), il cavaliere capisce che i castorini sono innocui e gli racconta che da quando è andato perduto il bottone Cuore, lui e tutti i suoi compagni sono diventati dei codardi. Sanno che il giorno del grande vento, il bottone è finito alla foce del fiume nel bosco, ma non hanno il coraggio di andare a riprenderlo.

I castorini quindi propongono di aiutarlo. Dovranno affrontare 3 prove, ma prima di farlo dovranno attrezzarsi e mettersi i costumi.

1) La prima prova da affrontare è la pesca dei piranha mangia carne. La sorgente del fiume ne è infestata. I cavalieri avevano costruito delle canne da pesca, ma hanno paura di usarle per paura di pungersi con l'amo. A ogni castorino viene data una canna da pesca. Dovranno recuperare i piranha e liberare il fiume.

Materiale: canne da pesca, tappi di sughero, grappette per fare gli uncini, carta per disegnare i pesci, telone lungo (possibilmente), bacinelle (**tipo quelle delle mozzarelle – chi può ne mettesse da parte**). Le canne da pesca sono già in diga costruite. I piranha saranno costruiti con dei tappi di sughero che galleggeranno all'interno di bacinelle poste a una delle estremità del telone-fiume.

2) Adesso il fiume è libero dai piranha ma non dalle alghe tossiche che non permettono a nessuno, benché meno ai cavalieri fifoni, di attraversare le acque. I castorini dovranno percorrere il telone-fiume lungo le sue sponde e raccogliere le alghe senza toccarle con le mani. Avranno in dotazione due bastoncini (o stecchini grossi o dei guanti di lattice se per loro è troppo difficile) con i quali potranno recuperare le alghe. Ma le rapide del fiume renderanno difficile la prova e ogni tanto arriveranno delle secchiate d'acqua ai castorini.

Materiale: panni spugna ritagliati, bastoncini (o stecchini o guanti in lattice), secchi d'acqua e spugne per infastidire i castorini. Le alghe tossiche le faccio con i ritagli dei panni spugna che sono in diga.

3) a questo punto sarà possibile buttarsi nel fiume e percorrerlo a nuoto fino a giungere alla foce e recuperare il bottone. Classico scivolo nel telone saponato.

Materiale: sapone biodegradabile, bacinelle, secchi, brocche per versare l'acqua...meglio se abbiamo un tubo da attaccare all'acqua corrente.

In base al tipo e al numero di teloni che abbiamo possiamo fare delle varianti...tipo mettere le alghe nel lago alla fine del fiume, dove i CC possono pescugliare mentre raccolgono le alghe ecc. ecc.

Recuperato il bottone il cavaliere si sente subito rinvigorito e pieno di coraggio. I castorini riportano il bottone dalla regina Asola..

Forse sono troppe prove...immagino che i CC ci metteranno 1 ora per mettersi i costumi e poi ci sarebbero le docce...vediamo al momento se c'è da tagliare le prove, in tal caso levarei quella dei piranha.

ATTIVITA' 7 ULTIMO BOTTONE

Battaglia finale

I CC vengono divisi in 5 gruppi, ognuno rappresentativo dei 5 bottoni fino ad ora conquistati (saranno dunque 4 gruppi da 3 e 1 gruppo da 4 CC). Ogni gruppo ha la propria arma:

Squadra del bottone cuore – coraggio: lancia

Squadra del bottone legno – essenzialità: ascia

Squadra del bottone brillante – sogno: cerbottane

Squadra del bottone roccia – giustizia: palle di carta (o calze e farina)

Squadra del bottone fiore – pazienza: mazza ferrata

Le armi sono state costruite il giorno prima con il materiale acquistato al mercato.

I 5 gruppi si posizionano in 5 punti diversi all'esterno di un cerchio al centro del quale c'è lo stregone (riparato da un muro di cartone alto più o meno alla vita) con due/tre suoi scagnozzi (al di fuori del muro di cartone). Ciascuno scagnozzo ha 3 vite.

Il gioco si svolge a turni:

1 turno: un castorino alla volta dovrà intingere la propria arma nella tempera colorata e cercare di colpire gli scagnozzi all'interno del cerchio.

2 turno: partono insieme 5 castorini alla volta, uno per ciascun gruppo sempre allo scopo di far fuori gli scagnozzi.

3 turno: sconfitti gli scagnozzi tocca allo stregone, ma per sconfiggerlo i CC dovranno mettere insieme tutte e 5 le virtù che hanno finora ritrovato grazie al recupero dei bottoni. Quindi partono tutti insieme, ciascuno con la propria arma carica (intinta nella tempera) per colpire, contemporaneamente, il muro di cartone

dietro il quale lo stregone si rifugia. Distrutto il muro, lo stregone si accasperà a terra sconfitto o scappa.

Urrà urrà!!

Materiale: cartoni per fare il muro, tempera, bacinelle per mettere la tempera mischiata all'acqua, buste plastica nere per costumi scagnozzi, cordino per delimitare il cerchio.

DOMENICA 12 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		

CATECHESI

MERCOLEDI

La storia : Salomone

Il principe Menelik aveva quindici anni quando ottenne il permesso da sua madre, la regina di Saba, di compiere un viaggio in Israele per andare a trovare suo padre, il re Salomone, del quale aveva sentito raccontare cose meravigliose, ma che ancora non aveva mai incontrato. Il viaggio richiese diversi mesi di preparazione, e fu allestita una carovana di molte centinaia di cammelli, cavalli, muli e asini. Alla fine, il giovane principe partì alla volta di Gerusalemme con un imponente seguito di valletti, servi e schiavi. Il principe Menelik era inoltre accompagnato da cinquecento giovani accuratamente selezionati, alcuni dei quali erano suoi cugini, nipoti e amici intimi, mentre altri erano figli di governatori, comandanti e autorità del paese.

Una volta giunti a Gerusalemme, vennero ricevuti dal re Salomone con tutte le cerimonie dovute a un principe ereditario, poiché era ben noto che al suo rientro in Etiopia il principe Menelik sarebbe stato incoronato re e avrebbe ereditato il trono di sua madre, la regina di Saba. E Salomone approfittò della visita per conoscere suo figlio e per istruirlo sulle cose del mondo, sull'arte di reggere le redini dell'impero e sul modo migliore di portare il fardello della regalità. Quella che segue è una leggenda e una storia sopravvissuta ai secoli e giunta fino a noi.

Si narra che una volta il re Salomone chiese al giovane Menelik se avesse un amico sincero, e il giovane rispose che certamente aveva molti buoni amici. Allora il re gli chiese di scegliere il migliore fra loro per decidere chi fosse il vero unico amico. Senza troppa fatica, Menelik scelse quello con cui aveva frequentato la scuola tradizionale, un amico che lui considerava davvero quello più vicino, e ne fece il nome al re suo padre. Re Salomone invitò allora Menelik e quell'amico ad assistere alla sua udienza e unirsi a lui per la colazione della mattina seguente.

Dopo le consuete cerimonie mattutine di palazzo, il re invitò i due giovani all'intimità della mensa del mattino dietro le cortine chiuse, e si ritirò alla propria tavola privata, poiché i regnanti non devono mai essere visti mentre mangiano. Tra pane appena sfornato, latte, frutta fresca e agnello arrosto, c'era un piatto con tre uova fritte. Il re aveva incaricato un suo servitore di assistere i ragazzi durante il pasto. Mentre i giovani consumavano la colazione, il servo stava in un angolo evitando il loro sguardo e fingendo di distogliere gli occhi, ma assorbendo ogni loro parola, suono e gesto. In realtà, era gli occhi e orecchie del re. I ragazzi si spartirono il cibo e mangiarono a sazietà fino ad arrivare al piatto con le tre uova. L'amico prese un uovo e assicurò che si sentiva davvero pieno e che non sarebbe riuscito a mangiarne più di uno. Insistette affinché Menelik mangiasse anche il secondo uovo. Dopo qualche resistenza, Menelik alla fine fece quanto richiesto e mangiò due uova mentre l'amico ne ebbe uno soltanto.

Dopo colazione, il servo riferì al re Salomone ogni parola e ogni suono di quanto accaduto al tavolo della colazione. Più tardi quello stesso giorno il re chiamò Menelik al suo cospetto e in privato gli disse, "Menelik, hai un amico molto cortese che si preoccupa per te. È un buon amico, e lo apprezzo molto. Sarà per te un suddito leale, ma non è il vero amico. Vorrei sapere se c'è qualche altro giovane che consideri tuo vero amico. Se hai un amico del genere, portalo domani mattina a colazione." Il giovane Menelik rifletté a lungo e intensamente e alla fine decise chi avrebbe portato a colazione al palazzo del re il giorno seguente. Questa volta scelse un altro amico molto intimo, il figlio del consigliere della regina. Menelik lo teneva in grande considerazione. Si conoscevano da quando erano bambini, ed erano cresciuti insieme. Di sicuro, pensò Menelik, lui è un vero amico per me. Il giorno dopo lo scenario era il medesimo. Pane appena sfornato, latte e frutta fresca in abbondanza, porzioni di agnello arrosto, e le tre uova fritte. Questa volta, dopo aver preso un uovo, Menelik offrì il secondo all'amico. L'amico rifiutò con poca convinzione, ma non discusse nemmeno troppo quando Menelik insistette per farglielo prendere. L'amico prese il secondo uovo, mentre il principe ne ebbe uno solo. Il servo che assisteva i ragazzi durante la colazione andò poi a riferire al re quanto era accaduto. Dopo colazione, il re Salomone chiamò il figlio e gli disse, "Questo tuo amico, da quanto ho sentito, è il figlio del consigliere della regina. È un giovane molto ambizioso, ed è giusto che sia così. Può darsi che sia tuo amico, ma non è il vero amico. Se gli si presentasse l'occasione, non esiterebbe ad approfittarsi di te. Dovresti stare sempre in guardia, e non offrirgli mai l'opportunità di farlo. Può diventare un suddito utile, ma ti potrebbe tradire con altrettanta facilità. Amici di questo genere sono molto pericolosi. Vanno sorvegliati con grande attenzione. C'è qualcun altro che consideri un vero amico? Se c'è, vorrei che lo portassi a colazione domani mattina.

Questa volta Menelik non dormì quasi tutta la notte, cercando di decidere chi portare a colazione la mattina seguente. La cosa andò avanti per diversi giorni, e alcuni amici insistettero affinché Menelik mangiasse l'uovo rimanente, mentre altri presero l'uovo. Alla fine, dopo circa una settimana, Menelik decise di portare un amico, non così intimo come i precedenti, ma un ragazzo cordiale che aveva sempre mostrato grande rispetto sia a lui che a tutti gli altri giovani, e che era anche molto amato e rispettato dalla maggior parte di loro. Non discendeva da una lunga progenie di nobiltà. Era infatti risaputo che suo padre, benché fosse diventato un rass, era figlio di un semplice contadino. Aveva dimostrato grande valore in diverse battaglie e condotto le sue truppe a molte vittorie. La sua ascesa dai ranghi era avvenuta alla velocità di una meteora, fino a diventare già in vita un generale leggendario. Una mattina Menelik condusse questo giovane a palazzo per colazione. La tavola era apparecchiata come le precedenti mattine: pane appena sfornato, latte, frutta fresca, tagli scelti di agnello arrosto e le onnipresenti tre uova fritte. Menelik propose al giovane di mangiare due uova mentre lui stesso ne avrebbe preso uno, ma lui rifiutò dicendo che avrebbe preso solo un uovo, e Menelik avrebbe dovuto prenderne due. Continuarono a discutere per un po' e nessuno dei due voleva cedere finché alla fine decisero di tagliare a metà l'uovo fritto e dividerselo equamente. Ma il tuorlo avrebbe potuto versarsi, e non è facile tagliare un uovo a metà. Decisero allora di tagliare l'uovo tenendolo su una fetta di pane, in modo che se e quando il tuorlo si fosse sparso, sarebbe stato assorbito dal pane. E così fecero. Si divisero non solo l'uovo, ma tagliarono in due parti uguali anche la fetta di pane che aveva assorbito il tuorlo e se la divisero equamente. Così terminò la colazione... Dopo colazione il valletto si recò a udienza privata dal re Salomone e fece un resoconto completo di quanto aveva visto e udito. Il re fu molto contento del racconto. Quella sera, chiamò il figlio, il principe ereditario Menelik, e gli disse: "Il giovane con il quale hai fatto colazione questa mattina è il vero amico. Non si approfitterà di te, e non permetterà che tu ti approfitti di lui. Puoi fidarti completamente di un uomo simile e condividere con lui i tuoi pensieri più segreti. È molto difficile trovare un amico del genere. Accoglilo nel tuo cuore e trattalo con cortesia e gentilezza. Se coltivi con cura l'amicizia di quest'uomo, egli diventerà la persona più importante della tua vita."

ATTIVITA': Realizzare il bilanciere di Salomone
le Parole di Salomone

MATERIALE PER REALIZZARE 16 BILANCIERI CON:

32 TECCHETTE DI LEGNO TIPO QUELLE DEL GELATO
16 FERMACAMPIONI
16 PEZZETTI DI SPAGO
32 DISCHETTI PER FARE PIATTO DELLA BILANCIA

LEGGE - GIUSTIZIA - EQUITÀ - LEALTÀ
cucitura del Bottone della Giustizia

GIOVEDÌ

La storia : Giuseppe

Giuseppe aveva diciassette anni quando il padre gli donò una tunica dalle lunghe maniche e dai molti colori, abito usato a quel tempo dalle persone importanti. Alla vista di quella tunica i fratelli iniziarono a invidiarlo apertamente e la loro invidia si tramutò in odio quando Giuseppe raccontò loro il sogno fatto quella notte.

- Fratelli, ho sognato che noi stavamo legando covoni in mezzo alla campagna quando il mio covone si alzava, mentre i vostri gli si inginocchiavano davanti. Vorresti forse dire che tu regnerai su di noi? L'indomani i fratelli uscirono come al solito per portare le bestie al pascolo, Giuseppe li avrebbe raggiunti più tardi. Quando lo videro arrivare, cominciarono a complottare tra loro. - Ecco, arriva colui che vuole essere il nostro signore. Avanti uccidiamolo e nascondiamo il suo corpo, - disse uno. - Ma un altro fratello, di nome Ruben, suggerì: - Fratelli, non uccidiamolo, gettiamolo piuttosto in quel pozzo e lasciamolo lì. Così fecero come aveva detto Ruben: appena arrivò Giuseppe, lo spogliarono della sua tunica dai molti colori e lo gettarono nel pozzo. Poco dopo passò di lì una carovana di mercanti diretta in Egitto. Disse allora Giuda, un altro fratello: - Che guadagno c'è a uccidere Giuseppe? Piuttosto vendiamolo a questi mercanti! Giuseppe fu venduto per venti soldi d'argento e i fratelli tornarono a casa dal padre con la sola tunica cosparsa di sangue e lacerata. Intanto i mercanti erano arrivati in Egitto e Giuseppe fu venduto schiavo a Putifarre, uno dei consiglieri del Faraone e capitano delle guardie. Putifarre era così contento di come lavorava questo schiavo che in pochi anni ne fece il suo servo di fiducia. Giuseppe era un giovane bello d'aspetto e gentile di cuore e la moglie di Putifarre, innamoratasi di lui, gli confessò il suo amore. Giuseppe la rifiutò: - Non potrei mai rubare la moglie al mio padrone! Allora ella, offesa nel suo orgoglio, chiamò il marito e gli disse che Giuseppe l'aveva sedotta: Putifarre credette alle parole della moglie e cacciò il suo giovane servo in prigione. Capì dopo qualche tempo che il coppiere e il panettiere dei Faraone finirono in carcere e lì conobbero Giuseppe. In una medesima notte essi fecero entrambi un sogno e lo raccontarono a Giuseppe. Disse il coppiere: - Nel mio sogno ho visto una vite con tre tralci. Io tenevo la coppa del faraone sotto l'uva, ne spremetti il succo nella coppa e gliela porsi. Gli rispose Giuseppe: - Fra tre giorni il Faraone ti libererà e tu tornerai a essere suo coppiere. Per favore, quando uscirai ricordati di me, perché io sono stato portato via ingiustamente dal paese degli Ebrei e ingiustamente sono stato condotto in carcere. Parlò poi il panettiere: - Io stavo trasportando tre ceste di pane sulla testa e in quella che stava sopra c'era ogni sorta di cibi cotti al forno dei Faraone, ma gli uccelli li mangiavano. Giuseppe gli rispose: - Fra tre giorni il Faraone ti farà impiccare e gli uccelli mangeranno la tua carne. Dopo tre giorni si festeggiava il compleanno del Faraone: egli liberò il coppiere e lo restituì alla sua carica, mentre fece impiccare il panettiere, così come aveva predetto Giuseppe. Il capo dei coppieri però si dimenticò completamente di intercedere per lui presso il Faraone: ci vollero due anni perché se ne ricordasse. Dopo due anni, infatti, lo stesso Faraone fece un sogno. Sognò di essere in piedi sulla riva del Nilo e di vedere sette vacche grasse uscire dalle acque e mettersi a pascolare tra i giunchi. Ed ecco che subito dopo, sette vacche magre uscivano dalle acque e divoravano le sette grasse. Poi sognò che sette belle spighe di grano spuntavano da un unico stelo, ma ecco che altre sette spighe vuote e arse dal vento d'oriente crescevano dopo quelle e se le divoravano. Il mattino dopo il Faraone convocò tutti gli indovini e i saggi d'Egitto e raccontò loro il sogno, ma nessuno lo seppe interpretare. Improvvisamente il coppiere si ricordò di Giuseppe e disse al Faraone: - Due anni fa conobbi un giovane Ebreo che fu capace di interpretare un mio sogno e tutto quello che mi disse si è avverato. Il Faraone mandò a chiamare Giuseppe e gli raccontò i suoi sogni. Disse allora Giuseppe: - I due sogni significano la stessa cosa. Le sette vacche grasse e le sette spighe piene sono sette anni, così come pure sono sette anni le sette vacche magre e le sette spighe vuote. Ciò vuol dire che ci saranno sette anni di buoni raccolti a cui seguiranno sette anni di carestia. Dio ha voluto farti sapere ciò affinché tu possa trovare un uomo intelligente e saggio da mettere a capo del paese. Per i sette anni di abbondanza egli dovrebbe far immagazzinare un quinto del raccolto: queste scorte saranno a disposizione quando ci sarà la carestia e così la gente non morirà di fame. Il Faraone lo ascoltò poi disse: - Se Dio ti ha manifestato tutto questo, ciò significa che nessuno è più saggio e intelligente di te. Io ti metterò a capo del paese e tutto il mio popolo si schiererà ai tuoi ordini. Quindi Giuseppe partì e percorse l'intero Egitto. Egli per sette anni raccolse; viveri e i magazzini di tutte le città si riempirono di grano; poi arrivarono i sette anni di carestia: ovunque essa seminò fame e: disperazione fuorché in Egitto. La notizia della ricchezza dell'Egitto si diffuse presto negli altri paesi che soffrivano la carestia e vennero genti da tutto il mondo per comprare il grano. Anche Giacobbe, padre di Giuseppe, lo venne a sapere e mandò i suoi figli in Egitto perché potessero comprare il

grano. Quando i fratelli di Giuseppe giunsero davanti a lui, non lo riconobbero e gli si prostrarono davanti chiedendogli del grano. Giuseppe, finse di non conoscerli per metterli alla prova e capire se i fratelli erano pentiti del gesto compiuto e solo quando ne ebbe la certezza gridò loro: - lo sono Giuseppe, il fratello che voi vendeste. Ma non sentitevi in colpa: io vi ho perdonato. Ora, correte da nostro padre Giacobbe, portatelo qui e di nuovo staremo tutti insieme, padre, figli e figli dei figli. - Poi baciò tutti i fratelli e pianse stringendoli a sé. I fratelli corsero dal padre e lo caricarono sul carro insieme ai loro bambini e alle loro donne, presero il bestiame e tutti i beni che avevano acquistato nel paese di Canaan e partirono per l'Egitto. Il Faraone mise a loro disposizione uno dei territori più fertili di tutto il paese, la terra di Gosen, e Giacobbe e la sua famiglia diventarono ricchi ed ebbero molti figli.

L'attività: Ricostruire di una gemma - puzzle

MATERIALE PER LA REALIZZAZIONE DI 16 GEMME:

16 GEMME DA FAR COLORARE E RIATTACCARE TIPO PUZZLE

cucitura del Bottone del Sogno e della Pazienza

VENERDI

La storia : Giovanni il Battista

[1]Inizio del vangelo di Gesù Cristo, Figlio di Dio. [2]Come è scritto nel profeta Isaia:

Ecco, io mando il mio messaggero davanti a te,
egli ti preparerà la strada.

[3]Voce di uno che grida nel deserto:

preparate la strada del Signore,
raddrizzate i suoi sentieri,

[4]si presentò Giovanni a battezzare nel deserto, predicando un battesimo di conversione per il perdono dei peccati. [5]Accorreva a lui tutta la regione della Giudea e tutti gli abitanti di Gerusalemme. E si facevano battezzare da lui nel fiume Giordano, confessando i loro peccati. [6]**Giovanni era vestito di peli di cammello, con una cintura di pelle attorno ai fianchi, si cibava di locuste e miele selvatico** [7]e predicava: «Dopo di me viene uno che è più forte di me e al quale io non son degno di chinarmi per sciogliere i legacci dei suoi sandali. [8]Io vi ho battezzati con acqua, ma egli vi battezzerà con lo Spirito Santo».

Attività' Realizzare dei piccoli crocifissi*

MATERIALE PER LA REALIZZAZIONE DI 16 CROCIFISSI CON:

CARTONCINO ROSSO

CARTA VELINA

<http://www.blogmamma.it/wp-content/uploads/2011/04/pasqua-lavoretti-crocifisso.jpg>

cucitura del Bottone dell' Essenzialità

SABATO

La storia : Davide

Attività': realizzazione di un popolo quegli omini di carta uniti

MATERIALE PER LA REALIZZAZIONE DEI POPOLI:

FOGLI DI CARTA F4

FORBICI

BASI DI OMINI DI CARTA UNITI

cucitura del Bottone del Coraggio e della Colonia

La storia di Davide e Golia è narrata nella Bibbia. Si svolge intorno al 1000 a.C. e ha come sfondo la guerra tra i Filistei e il popolo di Israele guidato dal re Saul. È un momento critico per gli Ebrei: l'esercito dei Filistei sembra avere la meglio grazie alla presenza tra le sue schiere del terribile gigante Golia, alto tre metri, armato di una corazza di quaranta chili e di una lancia con una punta del peso di cinque chili. Ogni giorno, da quaranta giorni, Golia lancia una sfida: sarà un duello tra lui e un campione dell'esercito nemico a decidere le sorti della guerra. Ma nessuno osa accettare. È a questo punto che entra in scena Davide. Troppo giovane per andare a combattere nell'esercito di Saul, il fanciullo ha l'incarico di pascolare le greggi del padre. Un giorno questi lo manda dai fratelli maggiori che combattono nell'esercito di Saul. Ed ecco che dalla schiera dei Filistei si fa avanti Golia e ripete la sua sfida provocante. Mentre gli altri fuggono terrorizzati, Davide chiede chi sia mai quel filisteo che osa sfidare con disprezzo le schiere del popolo di Dio. Venuto a conoscenza dell'audacia del fanciullo, il re Saul lo manda a chiamare. Davide si offre di andare a combattere contro Golia, e per convincere il sovrano del proprio valore gli narra come, pascolando le greggi del padre, spesso ha dovuto affrontare e uccidere orsi e leoni. Così come Dio l'aveva salvato in quelle occasioni, lo avrebbe protetto anche da Golia. Colpito dall'audacia del giovanetto, Saul gli dà un elmo di bronzo, una corazza e una spada. Ma Davide, impacciato dalle armi alle quali non è abituato, le depone e sceglie da un torrente cinque sassi ben lisci; poi, con la fionda in mano, si fa incontro a Golia e lo incita spavaldo a misurarsi con lui. Anticipando il gigante tira fuori fulmineo un sasso dalla bisaccia e lo scaglia con forza contro la fronte di Golia, che stramazza al suolo. Infine corre accanto al filisteo, gli sfilava la spada dal fianco e lo uccide, tagliandogli la testa. Il capo mozzato di Golia sarà portato in trionfo a Gerusalemme. Il più forte, come spiega sant'Agostino commentando l'episodio biblico, si è dimostrato il pastorello, perché è andato incontro a Golia confidando non in sé ma in Dio, armato non di ferro ma dalla propria fede.