

NUOTATA INVERNALE 29 E 30 DICEMBRE 2011 OASI DI GROTTAMMARE

TRAMA:

Il re Artebano e' disperato. Era tutto pronto per andare a Betlemme. Era partito con altri tre suoi amici re... Aveva procurato anche tre pietre preziose (zaffiro, rubino, perla) ma un manipolo di predatori del deserto lo hanno derubato. Gli altri sono partiti e lui è rimasto da solo.

Ci saranno giochi per il ricerca delle pietre... ma ogni volta che una pietra veniva ritrovata capita che Artebano si troverà a donarla a persone che ne hanno bisogno (un povero mendicante vittima di un'aggressione, la vendita di uno schiavo che lui riscatta, un vecchio pastore aggredito dagli sciacalli).

Ognuno dei bisognosi da in cambio al re un pezzo di un puzzle.

Nella notte la stella gli appare in sogno, ma stavolta il mattino... Artebano non racconta cosa ha sognato perche stavolta non gli è stata utile, infatti non gli ha detto cosa costruire.

Alla fine del campo, Artebano non ha piu nulla da offrire al bambino che andava a visitare, perche ha dato tutto ai poveri. Si troverà in mano solo quei pezzi di puzzle che uniti diranno

"ogni volta che avete fatto queste cose a uno solo dei miei fratelli piu piccoli, l'avete fatto a me"..... ed è proprio la stessa frase che la stella gli ha detto nel sogno.

Solo in quel momento Artebano si tranquillizzerà all'idea di aver compiuto il bene.

PRESENZE: GIULIA, SERENA, ROBERTA, PATRIZIA

COSTO: 25€ X 14=350€ - 140€ (OFFERTA X LA CASA)=210€ (PASTI E AVANZO CASSA!)

MENU'

PRANZO GIOVEDI: PASTA COL SUGO, COTOLETTA AL FORNO, INSALATA, MANDARINI

MERENDA GIOVEDI: DOLCI DEI CC

CENA GIOVEDI. BRODO VEGETALE, FRITTELLE, AFFETTATO, MANDARINI

COLAZIONE VENERDI: LATTE E DOLCI DEI CC

PRANZO VENERDI: PASTA COL SUGO, POLPETTE, PISELLO, MANDARINI

MERENDA VENERDI: DOLCI DEI CC

PRESENTI: GIULIA, SERENA, ROBERTA, PATRIZIA

Orario	Attività	Personaggi	Materiale
08.30	Appuntamento in sede per i capi per caricare il materiale		
09.00	Partenza da Villa Pigna		
9.30	Arrivo e sistemazione		
10.30	Lancio + attività RUBINO	ARTEBANO (primi 5 min) GATTO CANE APE POLIPO BRIGANTE (ultimi 5 min)	Gomitolo 16 pezzi di corda da 1 mt 16 palle di giornale (alessandro) vasetto Osso Palla Cordino per delimitare area Cucchiaino di legno
13.00	Pranzo		
14.00	Attività MENDICANTE	ARTEBANO	Puzzle (giulia) COLORI
15.30	Attività ZAFFIRO	VECCHIO STRACCIONE	Ingredienti 2 fili e 2 cucchiaini candele x tutti i cc
17.00	Merenda		
18.00	Famiglia felice		
18.30	CREAZIONE DELLE CARTE DEL MERCANTE IN FIERA	MERCANTE	Cancelleria cartoncino
19.30	Cena		
20.30	FUOCO E RACCONTO DI CATECHESI (ALESSANDRO)	MERCANTE	Tombola Mercante in fiera Caramelle
21.30	Ula ula		

LANCIO

Il re Artebano e' disperato. Era tutto pronto per andare a Betlemme. Era partito con altri tre suoi amici re... Aveva procurato anche tre pietre preziose (zaffiro, rubino, perla) ma un manipolo di predatori del deserto lo hanno derubato. Gli altri sono partiti e lui è rimasto da solo. Chiede così di nuovo aiuto ai cc per cercare le pietre perse. Ci dice che il gruppo di briganti è scappato dalla porta principale del castello portando con se altra refurtiva.

ATTIVITA' RUBINO

Il malvivente scappando, ha perso tutta la sua refurtiva che è stata presa dagli animali del castello. Se recuperiamo la refurtiva magari.....

1. GATTO:

Ha rubato il gomitolo

Ogni bambino riceve un pezzo di corda che deve appendere ai pantaloni come se fosse una coda. La corda deve strisciare un palmo per terra.

A un determinato segnale, tutti i giocatori cominciano a correre, cercando di non farsi pestare la coda dal gatto.

Quando un giocatore perde la coda, è eliminato.

Materiale: gomitolo, un pezzo di corda lunga 1 metro per ogni cc.

Personaggi: GATTO

2. POLIPO:

ha rubato la palla

Per recuperarlo un capo prende una palla e la butta in aria, piuttosto in alto, per avere il tempo di battere 3 volte le mani prima che torni giù.

i cc dovranno scattare in tutte le direzioni, cercando di arrivare lontano il più possibile.

A questo punto: il capo deve afferrare la palla al volo e una volta presa griderà: "Palla fissa!".

Gli altri cc allora dovranno fermarsi e restare immobili.

A questo punto il giocatore che ha la palla prende bene la mira e lancia la palla, non forte, cercando di colpire un bambino.

Chi è sotto tiro potrà fare qualsiasi movimento ma solo con il corpo, non può assolutamente muovere i piedi.

Se il bambino riesce a colpire qualcuno, tutti ricominciano a scappare e si ricomincia il gioco con la persona colpita che fa il basista.

Materiale: palla

Personaggi: POLIPO

3. APE:

Ha rubato la lampadina per scaldarsi

Un cc deve calpestare l'ombra degli altri fratellini, all'interno di un'area ben definita.

Il giocatore "preso" diventa il "calpestaombre". Una volta che anche il serpente avrà la sua ombra calpestata, il gioco finisce.

MATERIALE: cordino x delimitare l'area, vasetto

PERSONAGGI: APE

4. CANE:

Ha rubato l'osso

i cc hanno una palla di giornale ciascuno, che devono far arrivare attraverso un percorso al cane, spingendola col naso.

MATERIALE: osso, 16 palle di carta di giornale

I VESTITI DI GATTO, CANE E APE LI PORTA SERENA. IL POLIPO STA IN SEDE, ARTEBANO E IL BRIGANTE LI FA GIULIA

Una volta recuperata la refurtiva il cane ci indica dove ha visto scappare il brigante, che troviamo sotto ad una quercia accanto al forziere con il rubino, tutto soddisfatto perche anche se ha perso il suo bottino continua ad avere il pezzo piu importante dei suoi furti. I cc proveranno a convincerlo a cederglielo ma lui accetterà solo se i cc dimostreranno di conoscersi a fondo.

Si bendano gli occhi a uno dei cc e gli si mettete in mano un cucchiaino di legno.

Gli altri bambini dovranno formare un cerchio intorno a lui, stando seduti per terra.

Il bimbo bendato dovrà muoversi molto lentamente, cercando di toccare con il cucchiaino qualsiasi giocatore.

Gli altri giocatori possono chinarsi o schivare il cucchiaino, ma non possono alzarsi dal loro posto. Chi viene toccato dovrà dire: "Pio, pio".

Se il bendato lo riconosce e dice il suo nome, allora si scambiano i ruoli; in caso contrario, invece, dovrà continuare a cercare fino a quando non indovina.

Solo alla fine il bandito restituirà il rubino!

ATTIVITA' MENDICANTE

I cc tutti sgargiuli per aver ritrovato il rubino lo riconsegnano ad Artebano che nel frattempo viene raggiunto da un mendicante che non ha piu' nulla e chiede aiuto.

Il re, combattuto, decide di consegnargli il rubino e il mercante consegna dei vecchi fogli che pare non vogliono indicare nulla e che i cc coloreranno.

ATTIVITA' ZAFFIRO

Un' altra parte della refurtiva (ovvero la pietra preziosa zaffiro) è stata nascosta dai malviventi durante la fuga...magari ritrovando una vecchia cartina stracciata potremmo risalire al luogo nascondiglio e trovare ciò che ci serve...

Per avere la cartina i cc dovranno abbattere un vecchio straccione in questi modi:

- indovinare gli ingredienti che il vecchio straccione ha mischiato in uno strano intruglio...ogni cc assaggia (niente di particolare caramelle, torrone, sale, succo di frutta, pane ecc....)
- farsi passare il filo legato al cucchiaino attraverso le maglie di tutti i cc (magari divisi in 2 sq.)dispetto del vecchio
- far addormentare il vecchio straccione cantandogli una bella canzone tutti insieme mentre lui cercherà di distrarli con il solletico
- ogni cc dovrà portare a destinazione una candela accesa senza farla spegnere proteggendola con le mani mentre il solito vecchio straccione cercherà di soffiare per spegnerla.

Superate tutte queste avventure hanno così fregato il vecchio e potranno recuperare la cartina dove è indicato il luogo- nascondiglio e potranno riprendersi lo zaffiro!!!

VENERDI 30.12.2011

PRESENTI AL MATTINO: GIULIA, SERENA, ROBERTA

PRESENTI AL POMERIGGIO: GIULIA, ROBERTA, PATRIZIA

Orario	Attività	Personaggi	Materiale
08.30	Sveglia, lavaggio e zaini		
09.30	colazione		
10.30	ATTIVITA' PASTORE	ARTEBANO PASTORE	SERENA
12.30	Pranzo		
14.00	Attività PERLA	BRIGANTE	Colla a caldo Pistole Conchiglie 16 oggetti da decorare
15.30	Attività SCHIAVA	SCHIAVA ARTEBANO	Materiale per costruzione aquilone puzzle Colori
16.00	ATTIVITA' FINALE E RACCONTO CATECHESI	ARTEBANO	PUZZLE
17.00	Merenda		
18.00	Tutti a casa		

ATTIVITA' PASTORE

ATTIVITA' PERLA

I castorini incontrano il brigante che ha rubato la perla e che dice loro di essere affascinato da questa pietra preziosa perché nasce in una conchiglia e in cambio della restituzione chiede un lavoretto fatto con le conchiglie raccolte sulla spiaggia. (specchio, portapenne, mo vedo!)

ATTIVITA' SCHIAVA

I cc tutti happy per aver ritrovato lo zaffiro lo riportano ad Artebano.

Il re viene raggiunto da una povera schiava che vorrebbe lo zaffiro per pagarsi il suo riscatto e comprarsi in cambio la sua libertà.

Il re decide di consegnargli lo zaffiro cosicché la schiava potrà consegnarlo a chi di dovere per essere libera. In cambio la schiava per fargli capire cosa significa essere liberi gli fa costruire l'aquilone e poi gli consegna dei pezzi di puzzle che potranno servire molto ai cc.

ATTIVITA' FINALE

Il re è disperato... non ha più nulla da portare al re dei re e il sogno della notte precedente non lo ha aiutato nemmeno un po...quando ad un tratto...guardando i pezzi di carta ricevuti dai poveracci e che parevano inutili... si accorge che forse messi insieme possono significare qualcosa... i cc riuniscono la frase e Artebano si ricorda che è la stessa che gli ha detto la stella la notte prima...e capisce che anche se non lo ha onorato con una visita, sa che Gesù lo ama per quel che di buono ha fatto in questi due gg.

TOCCA PREPARARE I VESTITI DEL MERCANTE, DEL VECCHIO STRACCION, DELLA SCHIAVA E DEL PASTORE: CI PENSA ROBERTA!