

NUOTATA INVERNALE 8 E 9 DICEMBRE 2012 MONTADAMO

TRAMA:

Arrivati al monastero di Francesco siamo pronti a fargli vedere quel che abbiamo realizzato ma scopriamo che tutte le cassette fatte la settimana prima sono sparite. Si cerca il colpevole...

COSTO: 20€ (comprensivi di cena,colazione e pranzo preparati dal convento/pernotta)

GIULIA, MANFREDO, SERENA, ROBERTA

SABATO 08.12.2012

PRESENTI: GIULIA, MANFREDO, ROBERTA

Orario	Attività	Personaggi	Materiale
08.30	Appuntamento in sede per i capi per caricare il materiale		
09.00	Appuntamento castorini in sede		
9.15	Partenza da Villa Pigna		
10.00	Arrivo e sistemazione		
11.00	Lancio + attività VECCHIO SAGGIO	Francesco (primi momenti) Vecchio saggio	Messaggi (giulia) Cartellino Regola RISPETTO
13.00	Pranzo al sacco		
14.00	Gioco libero		
15.00	Attività LADRUNCOLO	Moglie (primi momenti) Ladruncolo Francesco (alla fine)	Cartellino regola LEALTA' Cartellino regola VERITA' Tappi corona Filo di lana Elenco oggetti
17.00	Merenda (GIULIA)		
18.00	Racconto diga		SCHEDE DA COLORARE
18.30	CREAZIONE DELLE CARTE DEL MERCANTE IN FIERA	MERCANTE padre di Francesco (primi momenti)	Cancelleria cartoncino
19.30	Cena		
20.30	FUOCO E RACCONTO	MERCANTE padre di Francesco	Tombola Mercante in fiera Caramelle
21.30	Ula ula		

LANCIO

Francesco si dispera.... ci aveva messo così tanto a realizzare questo progetto.... era convinto di aver fatto tutto alla perfezione.... ed ecco sfumare la possibilità di far conoscere il suo amico agli abitanti di Assisi....

ATTIVITA' VECCHIO SAGGIO

I CC partono per il paese alla ricerca del vecchio saggio che vive sul punto più alto della montagna e può aver visto qualcosa.

Il problema...GROSSO.. è che il vecchio saggio vive ben nascosto e lo si può trovare solo se si sapranno decifrare dei messaggi incontrati lungo il cammino (foglio con succo di limone/messaggio in rima/etc GIULIA).

Arrivati da lui scopriamo che ha sempre vissuto nel silenzio e nella solitudine e non parla se non con i battiti di occhio: 1 battito vuol dire SI 2 battiti vogliono dire NO.... I cc dovranno formulare delle domande e capire cosa puo' essere successo!c'è da dire che solo se ci sarà perfetto silenzio, IN PIENO RISPETTO DEL VECCHIO SAGGIO, questo li aiuterà'.

Si scopre così che ha visto un ladrunco rubare le loro cassette ma non sa dirci altro.

ATTIVITA' LADRUNCOLO

Subito dopo pranzo, vediamo una signora tutta mesta che ci osserva da lontano. Quando ci avviciniamo lei tituba a parlarci ma si vede che vuol dirci qualcosa.

Si scopre che è la moglie del ladrunco: sa bene cosa è successo e non riesce a perdonarsi che il marito abbia fatto tutto questo. Lei che ha sempre detto la verità decide di aiutare i cc e gli indica dove si trova il marito.

Il problema è che non hanno soldi e non sa come fare per la spesa e quella refurtiva le sarebbe servita per comprare delle cose. I cc le chiedono cosa deve comprare e lei consegna una lista di oggetti. I cc devono trovare queste cose. Una volta esaudita la moglie questa ci indica il posto in cui è nascosto suo marito con il bottino.

Arrivati li scopriamo che il ladrunco sta dormendo ben protetto da una rete fitta di campanelli che i cc devono superare senza fare rumore.

Superato l'ostacolo il ladrunco si accorge della presenza dei cc e si sveglia. Ammette di aver rubato le loro cassette e consegnerà tutto il maltolto a chi dimostrerà di essere leale giocando a 123 stella.

RACCONTO SULLE REGOLE fatto da Francesco

C'era una volta un falegname che, stanco di lavorare per procurarsi il cibo, andò da un pastore e gli portò via due pecore senza pagare.

Poi passò da un panettiere, prese un sacco di farina e se ne ritornò a casa.

Il pastore e il panettiere si arrabbiarono molto ma poi anche loro pensarono che il lavoro era faticoso e che sarebbe stato meglio prendersi ciò di cui avevano bisogno.

Così il pastore andò da un contadino e si prese una cesta di frutta e una di verdura.

Il panettiere andò dal salumiere e gli portò via due grossi prosciutti.

Quando il salumiere e il contadino si accorsero di essere stati derubati cominciarono a lanciare sassate contro i ladrunco.

A loro volta, essi afferrarono dei bastoni e li vibrarono con forza sulla schiena dei derubati. Accorsero i vicini di casa e ne nacque una discussione che finì a suon di randellate.

Quella sera stessa, alla riunione che si teneva in Comune per risolvere le questioni più importanti, i cittadini si presentarono tutti malconci: chi zoppicava, chi aveva un braccio al collo, chi un bernoccolo sulla testa e chi la faccia gonfia.

Il Sindaco, quando li vide, disse:

Vi sta bene! Avete avuto quello che vi siete meritati! Se la gente fa ciò che più gli piace, i risultati non possono essere che questi: nasi rotti e liti continue.

Sarà bene dunque stabilire quali sono le cose che si possono fare e quali, invece, non si devono fare!

Gli abitanti del paese compresero allora che era: importante avere delle regole e rispettarle per poter vivere serenamente in comunità.

RACCONTO SERALE

L'albero delle bugie e le farfalline chiacchierine

C'era una volta nel bosco di Lilybets, su un tappeto di papaveri e di girasoli, un albero alto e robusto che non perdeva mai le foglie e profumava di cannella e di miele.

Cresciuto magicamente in una sola notte da un seme trascinato lì da un vento misterioso, per la sua bellezza incantevole ormai vi si radunavano intorno tutti gli animali del luogo. Nessuno conosceva a che famiglia appartenesse, nonostante i più famosi studiosi del bosco, i topi "Letteronzi", avessero sfogliato tutte le enciclopedie delle biblioteche vicine alla ricerca di informazioni. Le sue foglie, infatti, come grandi orecchi penzolanti, si spostavano lentamente ora verso il basso, ora verso l'alto, e sul suo tronco un grosso naso si arricciava quando l'albero, come spesso accadeva, scoppiava in una pazzarella risata.

Quel misterioso albero, infatti, apparteneva alla famiglia degli "Alberi delle bugie", alberi molto curiosi che ascoltano divertiti le conversazioni altrui e, producono, per ogni bugia ascoltata, un frutto simile ad una mela, ma con i colori dell'arcobaleno.

Gli animali del bosco erano davvero molto chiacchieroni ed inventavano mille storie condite di bugie pur di apparire più belli, più buoni e più bravi degli altri. La vanitosa volpe, Brigida, per esempio, si vantava di non avere mai curato il suo manto screziato d'argento, mentre non perdeva un appuntamento a settimana dalla parrucchiera del lago Blu. La pettegola, poi :- Il leone si, si – aggiungeva – ha fatto la piastra alla pelliccia ed ogni settimana fa la tinta color castagna!. Me l'ha detto un'amica parrucchiera – . La gallina "Cettina" si vantava di volare più veloce del falco, ma solo di notte, quando tutti, guarda caso, stavano dormendo. Il golosissimo orso "Pepito", infine, organizzava dibattiti accusando le api di non rispettare i turni di lavoro e di non produrre più miele, mentre ogni notte, slurp, slurp, spazzolava ben benino tutti gli alveari del bosco fino a farli brillare.

Origlia di qui, origlia di là, l'albero a fine estate era così pieno di frutti che questi cominciarono a cadere in grande numero al suolo.

Quando, però, il magico frutto toccava terra si apriva ed una farfallina chiacchierina svolazzava via svelando la bugia che l'aveva generata.

A poco a poco, così, tutti gli animali del bosco finirono per inseguirsi ed azzuffarsi per farsi ragione. Così, quando il bosco si trasformò ormai in un ring da combattimento l'anziana volpe del villaggio, Martin coda argentata, radunò tutti gli animali del bosco intorno al misterioso albero e :- Il nostro amico albero – disse – ha voluto insegnarvi che le bugie generano altre bugie, possono volare anche molto lontano e trovano sempre orecchi che si divertono ad ascoltarle – .

E così, quella stessa notte, il misterioso albero scomparve lasciando gli abitanti del bosco più saggi e sinceri

DOMENICA 09.12.2012

PRESENTI: GIULIA, MANFREDO, ROBERTA

Orario	Attività	Personaggi	Materiale
08.00	Sveglia, lavaggio e zaini		
09.00	colazione		
9.30	Preparazione personaggi	Francesco (primi momenti)	Vinavil Stoffe (giulia) Bottigliette Palline ping pong cancelleria
12.00	Famiglia felice		
13.00	Pranzo		
14.00	Gioco libero		
15.00	Famiglia felice ed eventualmente finire i lavoretti		
16.30	Racconto diga		schede
17.00	S.MESSA		
18.00	Tutti a casa		