9-10 FEBBRAIO 2013 PONTE D'ARLI

Orario	Attività	Personaggi	Materiale
14.00	2 CAPI DELLA STAFF VANNO A		ADDOBBI
	PONTE D'ARLI		STELLE FILANTI
			CARTA CRESPA
15.00	2 CAPI DELLA STAFF		
	ASPETTANO I CC IN		
	PARROCCHIA		
16.00	ARRIVO SITEMAZIONE	Buttafuori (Giulia)	
17.00	FESTA PAESE DEI BALOCCHI	Pinocchio	MASCHERE
		Lucignolo (Roberta)	GIOCHI
			DOLCI
			RADIO (SERENA)
			CD (SERENA)
19.00	FILM		FILM (GIULIA)
			PROIETTORE (MANFRO)
			PC (GIULIA/MANFRO)
20.00	CENA		
21.00	FUOCHI D'ARTIFICIO	Pinocchio	FUOCHI D'ARTIFICIO (GIULIA)
		Lucignolo (Roberta)	
21.30	ULA ULA		

ATTIVITA':

I Castorini, assieme a Pinocchio e Lucignolo arrivano al paese dei balocchi dove è davvero tutto un magna magna: Emilio Fede che fa selezione all'ingresso, Corona che fa le foto, la Minetti che fa i panini, Berlusconi che compra giocatori a casaccio... un vero bordello. Un buttafuori all'ingresso vede se sono in lista e gli permette l'accesso alla festa purche siano mascherati a dovere perche li dentro niente è come sembra.

I cc si mascherano di tutto punto e vanno alla festa: buffe di dolci, niente regole, tutto addobbato, giochi, musica, addirittura un cinema e uno spettacolo pirotecnico a fine serata... si spassano forte.... La cena è servita da camerieri e non ci sono regole per mangiare!

Si va a dormire o a fare casino a seconda dei gusti in camerata..... ma al mattino.......

Orario	Attività	Personaggi	Materiale
8.00	SVEGLIA		ORECCHIE DA ASINO
	LAVAGGIO COLAZIONE		(giulia/serena)
9.00	ATTIVITA'	Pinocchio Mercante(Giulia) Lucignolo Grillo parlante (giulia)	
11.30	PARTENZA		

ATTIVITA':

i castorini si svegliano e si accorgono che durante la notte delle orribili orecchie da somaro gli sono spuntate sulla testa.... O MIO DIO!!!! Come faremo ora...

Lucignolo è il più cattivo di tutti: sapeva perfettamente cosa sarebbe successo e non vedeva l'ora.... Ha infatti chiamato il mercante che è contentissimo che altri bambini abbiano abboccato all'amo e si siano ammazzati di divertimento senza pensare a nulla e si siano trasformati in somarelli da vendere al mercato ... mentre Lucignolo e il mercante avviano la trattativa x comprare gli asini arriva il Grillo parlante che spiega ai castorini che c'è un modo per scappare prima che il mercante li catturi (GIOCO)... il problema delle orecchie lo risolveremo poi!