

C.D.A. Regionale 2006

OBIETTIVO: far riscoprire ai Lupetti e alle Coccinelle del C.d.A. la bellezza e la grandezza di un valore come la Semplicità'.

La Semplicità nel vivere il proprio quotidiano, a casa, a scuola; una semplicità che sia l'ingrediente principale del rapporto con gli altri, con il prossimo; per gli L/C il bambino che ha in sestiglia o "semplicemente" l'amico di scuola.

Un popolo che subito richiama alla memoria questo importante valore è il popolo degli gnomi per questo motivo è stato scelto come ambientazione per il nostro incontro.

LANCIO

Ad ogni B/C arriveranno delle lettere (tre) da parte di questa comunità di gnomi. Le lettere sono scritte dallo gnomo scrittore che ha il compito di diffondere la storia e le tradizioni della sua comunità, dalle sue parole trasparirà subito la serenità, la semplicità e la felicità che caratterizzano i loro rapporti. Lo gnomo descriverà la vita del villaggio, parlerà dei vari gnomi e inviterà i bambini a realizzare degli oggetti che fanno parte della vita quotidiana degli gnomi, cose semplici come (la marmellata, i biscotti) e che servono a VIVERE le tradizioni degli gnomi.

In una delle lettere si racconterà la storia del Signore degli Inganni, il nemico numero uno degli gnomi, colui che ha un solo desiderio! quello di riuscire a impossessarsi delle pietre magiche, quelle che secondo l'antica tradizione gnomesca sovrintendono l'armonia della comunità.

Nell'ultima lettera i B/C verranno invitati dagli gnomi a passare del tempo insieme, nel loro villaggio, in semplicità. Gli gnomi spiegano agli L/C che hanno scelto tra tutti i popoli proprio loro perché sono le persone più vicine al loro mondo, infatti i lupetti e le coccinelle sono:

- piccoli e saggi come gli gnomi
- hanno un buffo cappello come gli gnomi
- vestono tutti uguali come gli gnomi
- si riuniscono in cerchio come gli gnomi
- osservano la stessa legge come loro
- hanno un proprio gergo
- amano e rispettano la natura come gli gnomi

SABATO 27 MAGGIO 2006

16:30 ritrovo e iscrizione

Invitati alla grande festa di Valle d'Ombra nell'ultima lettera dello gnomo Paracelso gli L/C arrivano al villaggio e vengono accolti da due gnomi della Pro Gnomo Loco (banchetto opportunamente addobbato con foglie, fiori etc.) che doneranno il medaglione con il nome gnomico ed il colore della famiglia alla quale apparterranno (8 famiglie).

Nell'attesa dell'arrivo di tutti sarà compito dei vari capi provvedere ad intrattenere gli L/C con canti, bans etc.

17:00 lancio

Una volta completato l'arrivo si chiamerà il cerchio di apertura cui seguirà la cerimonia dell'assegnazione alle famiglie: i Pro Gnomo Loco chiameranno le varie famiglie (in base ai colori)

alle quali verranno assegnati dei capi famiglia (4 potranno essere gli stessi gnomi liutai); gli L/C saranno invitati a gridare contemporaneamente il proprio nome gnomico.

Quando tutte le famiglie sono state formate verranno presentate in tutta la loro magnificenza le Quattro Pietre Magiche e poste al centro della stanza (il capo del villaggio ricorda nome e significato delle quattro pietre nonché l'importanza che rivestono nel vivere quotidiano del villaggio):

1. CHI FA COSA (ognuno ha il suo ruolo all'interno della comunità)
2. INSIEME SI FA (il gruppo è unito e l'unione fa la forza)
3. QUESTO SI, QUESTO NO (ci sono valori e regole accettare e condivise)
4. PERCHE' SI FA(si persegue il bene comune, la felicità degli altri con particolare attenzione ai più deboli)

All'improvviso comparirà la Rock Band più famosa delle quattro terre e località limitrofe: i Funghi Velenosi (*amanita phalloides, amanita muscaria, boletus satanas...trovate qualche nome adatto*) che, utilizzando alcuni semplici strumenti musicali (sottolineando dei passi di un brano midi che andrà in sottofondo) suoneranno e canteranno l'Inno del CdA .(*l'inno dovrebbe essere la canzone dei puffi modificata; la conferma ve la do domani*).

A questo punto le famiglie si dividono e comincerà la costruzione degli strumenti musicali da utilizzare alla festa serale con i quali proveranno ad accompagnare, come hanno fatto i funghi velenosi, una canzone che sarà loro assegnata (midi diverso per famiglia).

Ogni L/C costruirà un solo strumento quindi i capi famiglia divideranno la propria famiglia in 8 (ci saranno 2 postazioni per ogni strumento).

18:00 inizio costruzione strumenti

Gli strumenti musicali consentono di sperimentare pienamente lo spirito ed il significato delle quattro pietre:

1. Ognuno ha il suo strumento da costruire (CHI FA COSA)
2. La famiglia esegue e prova in modo corale la canzone (INSIEME SI FA)
3. Attenzione e rispetto delle procedure nella costruzione degli strumenti (QUESTO SI, QUESTO NO)
4. Bene comune e felicità degli altri; la festa come momento da vivere con gioia tutti insieme (PERCHE' SI FA).

Agli L/C verrà poi consegnato un manuale per la costruzione di tutti gli strumenti realizzati.

19:30 ritrovo famiglie

Si riuniranno le famiglie e gli L/C proveranno a suonare insieme gli strumenti costruiti accompagnando la canzone loro assegnata

20:15 cena

21:15 cerchio serale

Dopo cena il capo villaggio riunirà tutte le famiglie e lancerà la Grande Festa di fine Primavera. Verranno suonate le 8 canzoni preparate dalle 8 famiglie intervallate da giochi, canti e bans preparati dagli staff. A conclusione della serata verrà eseguito l'inno del villaggio nel quale tutti gli L/C suoneranno insieme i propri strumenti

22:30 preghiera

23:00 buonanotte

Personaggi Pomeriggio

1 Pro Gnomo Loco	Iabz Macerata
1 Capo Villaggio	Ancona 2

I 4 Funghi Velenosi e i 4 gnomi liutai insegneranno a costruire gli strumenti. Gli strumenti da costruire sono 8, perciò ogni singolo strumento verrà insegnato sia da un fungo velenoso che da uno gnomo liutaio. In questo modo non ci saranno più di 10 bambini nella stessa postazione. Se i capi dovessero essere pochi, i 4 gnomi liutai saranno anche 4 capo famiglia.

Gnomi Liutai

GRUPPO	STRUMENTO
Corridonia 1	Frusta
Ancona 2	Appaiata
Ancona 6	Tamburo
Iesi 5	Bastone sonagliera

Funghi Velenosi

GRUPPO	STRUMENTO
Ascoli Piceno 1	Frusta
Folignano	Tamburo
Ancona 2	Appaiata
Iesi 5	Bastone sonagliera

I Funghi Velenosi dovranno costruire a casa lo strumento e suonarlo in uscita; è consigliabile che anche gli gnomi liutai costruiscano a casa lo strumento e lo portino in uscita.

DOMENICA 28 MAGGIO 2006

8:00 sveglia + lavaggio + preparazione zaini

8:45 lancio

Arrivano gli gnomi disperati: qualcuno ha rubato le loro pietre magiche! Gli gnomi incolpano i lupetti/coccinelle perché credono siano stati loro e allora i bambini offrono loro per colazione i prodotti che hanno portato da casa (biscotti e marmellata) per fargli capire di essere innocenti e loro amici.

Per far sì che la colazione sia sufficiente per tutti abbiamo pensato di dividere così la preparazione delle cose da portare da casa

MARMELLATA DI MELE	BISCOTTI BUONI
Ancona 6	Folignano
Corridonia	Ancona 2
	Jesi 5
	Ascoli Piceno 1

9:15 colazione

9:45 preghiera

10:00 lancio attività

Si scopre che le 4 pietre sono state rubate dal Signore degli Inganni (nominato nelle lettere che arrivano a casa ai vari CDA).

Arrivano in cerchio gli aiutanti del Signore degli Inganni, ovvero GLI INGANNEVOLI: questi ultimi sono gnomi che hanno deciso di allearsi con il Signore degli Inganni. Vedendoli non sembrano diversi dagli altri gnomi, ma hanno tutti il cappello nero invece che colorato, per questo i bambini all'inizio li credono dalla loro parte.

Gli ingannevoli si offrono di aiutarli nella loro ricerca, ma in realtà fanno solo confusione, creando caos e dando ordini senza senso (fanno bendare i bambini e fare 4 giri su sé stessi, li fanno correre da un punto all'altro del cerchio, parlare tutti contemporaneamente creando un gran baccano...).

Nella confusione arrivano i veri gnomi e riportano la calma, facendo fuggire gli Ingannevoli.

Gli gnomi spiegano quindi ai bambini che gli ingannevoli sono gnomi che hanno seguito il Signore degli Inganni e per questo sono sotto il suo influsso malefico. Loro potrebbero sapere dove si trovano le pietre, perché sicuramente hanno aiutato il S.d.I. a rubarle, ma per avere la loro collaborazione devono tornare ad essere gnomi. Per farlo hanno bisogno di una pozione di cui hanno letto la ricetta nel Gran Libro degli Gnomi.

10:30 gioco

PRIMA PARTE DEL GIOCO: RECUPERARE TUTTI GLI INGREDIENTI

Ci sono 4 personaggi nel bosco custodi degli ingredienti: Bisogna trovarli e superare una piccola prova per averli.

PERSONAGGIO	INGREDIENTE	PROVA	GRUPPO
Fata Dell'Acqua	Acqua della fonte sacra	Staffetta con trasporto acqua	Jesi 5
Il Folletto Salterino	Semi dei fiori della luna	Minipercorso a staffetta	Ascoli 1
Le Lucciole del Bosco	Polvere di stelle	Kim visivo	Ancona 6
I Funghetti	Radice dell'albero più antico del bosco	Portare 5 foglie diverse, 5 pietre colorate 5 animali disegnati, 5 oggetti rossi...	Folignano

Le 8 famiglie verranno mandate a coppie a cercare i 4 custodi degli ingredienti; ogni volta che recuperano un ingrediente, lo portano al pro gnomo loco e al capo villaggio che hanno un pentolone in cui vengono inseriti gli ingredienti.

Quando tutti gli ingredienti sono stati portati dalle quattro squadre (composte da due famiglie) il gioco viene fermato perché si è riusciti ad ottenere la pozione. Ora bisogna farla bere agli ingannevoli.

SECONDA PARTE DEL GIOCO: CATTURARE GLI INGANNEVOLI

Si ritorna per famiglia. Ad ognuna delle 8 famiglie viene data una bottiglietta con la pozione (succo di frutta) e la famiglia deve trovare gli ingannevoli ed accerchiarli tenendosi per mano: una volta che è nel cerchio, l'ingannevole si immobilizza e a questo punto gli si può far bere la pozione. Quando ha bevuto la pozione darà alla famiglia un pezzo di mappa e si unisce ad essa per recuperare altri ingannevoli.

(visti i numeri dei capi partecipanti e dato che non ho il numero degli R/S di Macerata che verranno, direi che l'ideale è fare solo 8 ingannevoli; se poi ci sono più persone...meglio).

Catturati tutti gli ingannevoli, si uniscono i pezzi della mappa che indica il posto in cui sono nascoste le pietre, e ci si muove tutti insieme per ritrovarle.

12:30 conclusione

Quando arrivano nel posto indicato dalla mappa trovano le pietre distrutte, e si sente da lontano la voce del Signore degli Inganni: "non mi prenderete mai, io ho distrutto la vostra forza...". Gli gnomi sono disperati, ma i bambini fanno loro capire che non erano le pietre la loro forza, ma loro stessi e la loro comunità.

13:15 pranzo

14:30 Messa

15:30 consegna ricordini e saluti!

MATERIALE:

- materiale per le 4 prove + ingredienti (ogni gruppo che tiene la prova della domenica pensa ai propri materiali)
- mappa (iabz macerata)
- pentolone per ingredienti con fumogeni (iabz macerata)
- bottiglie con pozione (iabz macerata)
- stereo per sentire le basi (Carlo ancona 2)

Il costo dell'evento è di 10 euro: sappiamo che è tanto ma ci sono dei costi fissi e comunque se avvanzeranno verranno ridistribuiti ai bambini.

Ogni bambino dovrà portare all'incontro un cappellino da gnomo: triangolare e non più alto di 25 centimetri circa. Ogni cda può scegliere il materiale con cui realizzarlo, l'importante è che i maschi ce l'abbiano rosso e le femmine verde.

I capi, invece, dovranno caratterizzarsi da gnomi con un cappello come quello degli L/C ma di colore a scelta e in più una tunica, una cinta...e quanto la fantasia vi suggerisce.

Per fare gli ingannevoli verranno a dare una mano gli R/S del Macerata 3, ma non sapendo ora in quanti verranno, ogni capo porta anche un cappellino da gnomi nero (nell'eventualità che servissero ulteriori ingannevoli),

Magari i funghi velenosi possono mettersi d'accordo e avere un particolare comune.