

★ ★ ★ ★ ★ POLVERE DI STELLE

Campo Invernale Borgo di Arquata 4-6/01/2008

VENEDÌ 4/01/08

8,30 ritrovo in Tana

9,00 partenza

9,45 arrivo e sistemazione

10,00 LANCIO: IL PRINCIPE SEPTIMUS

12,30 CATECHESI

13,00 pranzo

14,30 CACCIA ALLA STELLA

17,00 merenda

17,30 CAPITAN SHAKESPEARE CONTRO SEPTIMUS

19,00 preparazione fuoco

20,00 cena

21,00 fuoco

23,00 ula ula

SABATO 5/01/08

8,00 sveglia

8,45 colazione

9,30 LA CERA MAGICA

12,30 CATECHESI

13,00 pranzo e riposo

15,00 LE CANDELE DI BABILONIA

16,30 merenda

17,00 LE 3 FATTUCCHIERE

19,00 preparazione fuoco

20,00 cena

21,00 fuoco

23,00 ula ula

DOMENICA 6/01/08

8,00 sveglia e preparazione zaini

8,45 colazione

9,30 VERIFICA? CONCLUSIONE CATECHESI? INTENZIONI?

10,15 partenza

11,15 messa

12,30 TUTTI A CASA!!!!!!!!!!

LANCIO

IL PRINCIPE SEPTIMUS (bag)

Sulla scena irrompe un soggettone riccamente vestito e vagamente frocigno (stile Renato Zero ai tempi d'oro) che come al solito minaccia terremoto e tragedia e vuole sapere chi sono mo' questi nuovi rompiballe che si presentano in 30 nella città di Wall senza chiedere permesso...

Una volta appurato che sì noi siamo i lupetti yaoh! E dobbiamo fare il campo e bla bla bla lui li comincia ad interrogare, prima sul vago, poi sempre più rognoso riguardo a se per caso ieri sera guardando il cielo hanno visto una stella cadente e pitipim pitipam alla fine se la canta:

Lui è il PRINCIPE SEPTIMUS, settimo di 7 fratelli, il padre, Governatore del Villaggio di Wall dove loro ora sono arrivati, sul letto di morte ha rivelato una profezia secondo cui salirà sul trono del vicino regno fatato di Faerie chi troverà la stella caduta il 3 gennaio e non è che tante volte lo aiuterebbero a cercarla per non lasciare il povero regno di Faerie allo sbando senza un sovrano (seguono pianti e sceneggiate molto poco maschiline e suppliche di aiuto)...i lupi tanto pe cambià abbocheranno e siii! Si parte arrete a isse per raggiungere Faerie

Il regno fatato si trova giusto fuori dalle mura che per secoli hanno difeso il paese di Wall, esiste un unico passaggio per superare il quale bisogna sconfiggere il vecchissimo e sapientissimo GUARDIANO (barbara)

(GIOCO - INDOVINELLI E PROVE DI INTELLIGENZA) (barbara)

Portale (bag)

Appena dentro dovranno inoltrarsi nel folto del bosco per cercare la Mappa con la Profezia di Faerie, custodita da secoli dagli unicorni e nascosta chissà dove...Septimus però li mette in guardia: non dovranno farsi riconoscere, procedere in silenzio e di nascosto dagli spettri dei suoi 6 FRATELLI MORTI, 4 dei quali però non riposano in pace e che potrebbero attaccarli per impedire a lui di trovare la stella e spedirli tutti e 6 all'inferno...ovviamente verranno attaccati

(GIOCO - BATTAGLIA CON GLI SPETTRI) (Akela)

4 fratelli morti :
chi ci sta in quel momento disponibile

...ma alla fine troveranno la mappa, Septimus, ferito, li lascia con una scusa e li incarica di tenere la mappa e cercare la stella, lui li raggiungerà questa sera

ALLA RICERCA DELLA STELLA

Subito dopo pranzo i lupi partono alla ricerca della stella...
(GIOCO - CACCIA ALLA STELLA) (kaa)

Nella mappa è nascosto un CODICE SEGRETO che una volta decifrato spedisce i Lupi alla ricerca della stella seguendo gli indizi per luoghi diversi (molto generici e facilmente reperibili in loco, es. un albero, un prato, la chiesa....)

I tappa: ALBERO DELLA VITA: a partire dall'albero troveranno tante stelline di carta, le tracce per raggiungere la II tappa...sul tronco il messaggio li invita a raccoglierne lungo il cammino almeno una a testa...

II tappa LA CHIESA: appoggiato alle mura della chiesa trovano FRA' GUGLIELMO (BARBARA), solo una canzone francescana lo sveglierà (LAUDATO SII o SAN DAMIANO). Lui possiede una piccola mappa astronomica. Le stelline serviranno per riprodurre le costellazioni su una grande mappa stellare, divisa in 2 emisferi, che nasconde l'indicazione per trovare la stella, ma deve essere orientato nel verso giusto... Ottenuta la mappa un messaggio segreto li spingerà verso la III tappa

III tappa IL PAESE: vicino alla chiesa i lupi troveranno LO SCIENZIATO (Chil), lui ha il necessario per costruire una bussola. Solo una canzone che parli del cielo notturno potrà svegliarlo...(ULULA ALLA LUNA oppure EIRENE'). Appena sveglio per saggiare la loro intelligenza li sfida a MASTERMIND e ovviamente i lupi vincono e lui costruisce la bussola.

Orientata la mappa stellare si dirigeranno verso il luogo indicato seguendo le costellazioni che troveranno lungo il cammino.

IV tappa CAMPO STELLARE: sul prato sono accesi tanti lumini quanti sono i lupi, custoditi da una LUCCIOLA (akela) che conosce il modo di chiamare a sé la Stella. Potrebbe svegliarsi con una canzone di luce e calore (LA DANZA DEL FUOCO). Ogni lupetto dovrà trovare il lumino con il proprio nome. Si parte a staffetta in ordine di età dal più grande al più piccolo ed i lumini, messi in ordine su una pergamena, formeranno la parola magica LUX...

...e finalmente richiamata dalla luce arriva la stella EVAINE ed i lupi la portano con sé per rifocillarla

3 COSTUMI

Frate
Scienziato
Lucciola

MATERIALE

Mappa di Ferie
Messaggio sull'albero
30 stelline (bristol giallo)

Mappa stellare (fotocopie costellazioni e bristol blu)

1 ciotola d'acqua

1 tappo di sughero da botte

1 ago grande

30 lumini

1 bristol per la parola magica

CAPITAN SHAKESPEARE

Ma appena arrivati a casa e fatta merenda trovano ad aspettarli una ciurma di strani personaggi comandati dal coraggioso e calvo CAPITAN SHAKESPEARE...lui spiega ai lupi che in realtà Septimus è un falsone bugiardo e un po' effeminato, è un principe malvagio, lui vuole la stella per tenerla prigioniera e diventare un tiranno su Faerie... La sua ciurma lo insegue da giorni per impedirgli di fare danni...ora loro devono ascoltarlo, si uniranno alla sua ciurma...

(ATTIVITA' - VESTITI DA PIRATA)

Materiale:

carta crespata

colla

bristol

cordini

...e tenderanno un tranello al principe per sconfiggere l'incantesimo che lo tiene in vita e mandarlo a fare compagnia a quei 4 scalzacani dei fratelli

(GIOCO - DUELLO) (bag)

E Septimus crepa tra i petali di rose.

LA CERA MAGICA

La mattina seguente Evaine spiega loro che deve assolutamente tornare a casa o entro il sorgere della luna si trasformerà in un pezzo di metallo come tutte le stelle una volta atterrate...

L'unico modo per tornare lei al suo cielo stellato e loro a Villa Pigna (perchè manco a dirlo i lupetti sfigati come sono per non farsi i cavoli propri si sono beccati la maledizione di Septimus e rimarranno imprigionati a Faerie per sempre) è procurarsi gli ingredienti per fabbricare le CANDELE DI BABILONIA, che una volta accese ti trasportano dove vuoi tu!

Gli ingredienti sono in possesso di alcuni soggettoni, amici di un certo Topo che forse voi conoscerete, che si riuniscono ogni sabato nel paese di Stormhold per una grande fiera...

(GIOCO - AL MERCATO DI STORMHOLD) (kaa)

5 prove a sestiglia, ogni personaggio dà un ingrediente per fare le candele di Babilonia:

TRISTAN (Bag), il garzone innamorato, vorrebbe la stella per donarla alla sua sciacquetta

CERA

OLIVIA (Chil), la figa del paese, vorrebbe la luce della stella per risplendere di bellezza

COLORI A CERA

UGGIOSA SAL (barbara), la chiromante, vorrebbe la stella per vedere il futuro

POLVERE DI STELLE

FERDY (clan in servizio), l'avidio mercante, la vorrebbe per venderla e fare soldi

STOPPINO

UNA (akela), la zingara, la vorrebbe come dama di compagnia

STAMPINO

Ognuno pensa alla sua prova e al materiale necessario!!!!

MATERIALE (kaa)

cera

stoppini

stampini di stagnola

colori a cera

porporina

LE CANDELE DI BABILONIA

Una volta ottenuti tutti gli ingredienti ci si metterà al lavoro per costruirsi le candele

(ATTIVITA' MANUALE) (Kaa)

LE 3 FATTUCCHIERE

Dopo merenda mentre tutti stanno per salutare Evaine orrenda sorpresa! Le candele sono sparite!...Fuori si sente gracchiare e tutti escono a vedere...

2 vecchie orrende ed una bellissima donna hanno preso tutte le candele!

Sono le 3 sorelle Lilit, MORMO (Chil), EMPUSA (Barbara) e la stupenda LAMIA (AKELA!!!), regine delle streghe...vogliono strappare il cuore alla stella per avere eterna vita e giovinezza e se noi 4 bizzocchi di scout che non siamo altro non consegnamo in 2 pico secondi la stella lei ci disintegra quant'è vero che Bagheera è calvo!

Ma i lupetti coraggiosi col cacchio che la consegnano!

Le fattucchiere li sfidano allora ad una terribile battaglia all'ultimo sangue!

(GIOCO - L'ATTACCO DELLE STREGHE) (Chil)

Alla fine indovina chi vince?

Finalmente si appicciano le candele, Evaine si leva dalle palle e noi si banchetta, felici di poter tornare a casa (i capi soprattutto...)