

Campo invernale 27-28 e 29 dicembre 2003

Località: causa neve si va a casa S. Maria - Pagliare 0736/890318 Padre Italo

Obiettivi: identità di sestiglia, responsabilità del cda, racconto la caccia di kaa per lanciare la legge, progressione personale e pista.

Sabato 27 dicembre

Prima della partenza (divisione compiti)

1 - ritira i soldi –Akela Claudia

1 - carica tutto il materiale dalla tana (è già pronto e imballato più o meno negli scatoloni) - Bagheera

1 - smista i bambini nelle auto - Kaa

e gli altri controllano che non si facciano male prima di partire.

ore 9.30 Partenza dalla tana

ore 10.30 arrivo e sistemazione

ore 11.00 gioco fuori (insieme) mastini – anfore – fulmine – puzzola rialzo

{ Claudia e Silvia parlano con i capi e vice capo-sestiglia per responsabilizzarli }

divisi per branco si rientra

Gioco dei nomi, gnu, il re del silenzio

Canto: zampe che non fanno rumore – la legge della giungla

Racconto 1 - 21

Gioco Giungla: parlando giungla

Si manda fuori dal cerchio il giocatore prescelto. Nel frattempo si divide il cerchio in tre, quattro o cinque settori, ognuno dei quali deve urlare contemporaneamente agli altri settori la parte della frase o della massima che gli compete. Per esempio, scelto: “Sii pulito perché la forza del cacciatore si riconosce dalla lucentezza della sua pelliccia”, il primo settore dovrà gridare: “Sii pulito perché”, il secondo: “la forza del cacciatore”, il terzo “si riconosce dalla lucentezza”, ed il quarto: “della sua pelliccia”. Il giocatore, rientrato nel cerchio dovrà indovinare la massima o la frase urlata da tutto il Branco.

Ore 13.00 pranzo al sacco + qualche canto e ban

Ore 14.00 attività: finiamo i quaderni di caccia (insieme)

Poi ci dividiamo per branco

Ore 15.30 racconto 21- 41

Gioco Giungla: Le Bandar gettano sporcizie

In terra, al buio, tutti i lupetti sono bendati, tranne tre: Mogli, Bagheera e Baloo. Questi ultimi tentano di uscire dalla porta della tana senza farsi udire dalla Bandar (lupetti bendati in massimo silenzio), le quali, armate di mazze di carta di giornale, appena odono un rumore menano botte da orbi.

Ore 16.00 lancio progressione personale (Akela Silvia)

Chill c’ha mandato un messaggio, una mappa (Silvia), la giungla è piena di sentieri, ostacoli ma una sola è la pista giusta per arrivare in tana. Chill c’ha lasciato anche dei messaggi, divisi per sestiglia lo decifrano.

Uno riguarderà la legge uno la promessa e l’altro il motto, ogni sestiglia dovrà scriverla su un cartellone e abbellirla con disegni o decorazioni. (per il branco Seeonee, saranno cartelloni che metteremo in tana). La mappa avrà tre sentieri distinti ma uno solo è quello giusto, si riconoscerà tramite le iniziali di Legge Promessa e Motto, mentre le altre avranno altre lettere. Si arriva così a scoprire la prima tappa il lupo della legge che darà il secondo messaggio da staccare.

1 gioco – lupo della legge (scoperta della legge) “Soltanto conoscendo la legge, la promessa e facendo del nostro meglio potremo riuscire a muoverci nella giungla. In Sestiglia, come Bagheera ci insegna sapremo aggirare montagne, attraversare fiumi e cacciare il toro.” Il gioco consiste nel fare una staffetta di sestiglia, cavallina con le ginocchia a terra, l’ultimo deve scavalcare tutti i sestigliere e mettersi inginocchiato davanti al capo e così via. Terminato il percorso avranno delle freccette ed un bersaglio (con la faccia da toro) e dovranno cacciarlo. Una volta che tutto il branco ha cacciato si stacca la faccia del toro dove dietro c’è scritto “seguite la pista gialla”. Si arriva così alla seconda tappa lupo della rupe.

2 gioco – lupo della rupe (lavoro di sestiglia) “Come Kaa ci insegna utilizza le tue abilità mimiche o carta e penna per dire ai tuoi fratellini senza l’utilizzo della parola ciò che tu riesci a vedere.”

Gioco del pictionary un sestigliere deve far indovinare alla propria sestiglia l'oggetto che noi gli diciamo. Se indovinano gli diamo dei regali partendo dalla cancelleria (che abbiamo già diviso per sestiglia) { questo perché vogliamo dare ad ogni sestiglia il proprio materiale da gestire, in modo tale che a gennaio quando inizieremo gli angoli potremo poi avviare il discorso degli incarichi } poi daremo della stoffa, delle parole che serviranno nel gioco successivo ed una scatola che servirà per contenere tutto il materiale e dove troveranno un biglietto seguite la pista BLU. Si arriva così alla terza tappa, lupo anziano.

3 gioco – lupo anziano (animazione fuoco) “Con le vostre abilità e le risorse appena conquistate preparate un'animazione per il fuoco di sta sera”. E vanno nelle stanze a preparare la scenetta.

ore 20.00 cena

ore 21.00 fuoco: presentano le loro animazioni e conquistano la pista, consegna delle fotocopie della loro pista personale + spiegazione

ore 22.30 a nanna!

Domenica 28 dicembre

Ore 7.30 sveglia – ginnastica a tema (Chikay)

Ore 8.30 colazione

Ore 9.00 attività: OLIMPIADI INVERNALI Gioco di sestiglia - costruzione materiale e poi gioco

1 gioco: costruzione del fortino, palle di carta – munizioni e scudo o mazza { giocano tutti tre postazione due sestiglie per postazione (se si può si sta fuori) }

2 gioco: (Chikay)

ore 13.00 pranzo

ore 14.30 prove canto

ore 15.00 S. Messa {variabile dipende dal Don}

ore 16.00 canti e ban

racconto 41- 82

Gioco Giungla: Allunghiamo Kaa

Le sestiglie sono disposte in formazione di staffetta. Davanti ad ogni sestiglia è posata una cordicella. Al segnale i lupetti corrono verso questa corda e il primo vi annoda la propria, il secondo attacca la sua a quella del primo e così via. Vince la sestiglia che finisce prima e ... con nodi fatti bene!

Variante

Anziché usare la corda, ogni sestiglia può fare la propria corda con i vestiti ... Chi più ne ha, più ne metta!

Ore 17.00 Claudia e Silvia – parlano con i cuccioli (legge, promessa e preghiera) e costruiscono il loro “segnalini” per la pista

il resto del branco gioca

ore 18.00 preparazione fuoco: canto di Natale, la favola viene divisa in tre parti ognuna delle quali viene rappresentata da due sestiglia una Seeonee e l'altra Arcobaleno. (Kaa)

ore 20.00 cena

ore 21.00 fuoco: canto di natale + canti e bans

Lunedì 29 dicembre

Ore 7.30 sveglia + ginnastica ambientata (Chikay)

ore 9.00 sistemazione zaini e pulizia camere

ore 10.00 arrivo genitori {giochi in refettorio – zoo, cavalli e cammelli, gnu}

ore 11.00 tombolata scout {domande – Kaa}

ore 12.30 pranzo tutti insieme

pulizia casa (cucina e refettorio)

ore 15.00 si riparte!

Ps: La S. Messa non è fissa ovvero dipendiamo dalla disponibilità del parroco.

Ps2: Se c'è una soffice e candida neve io preferisco fare un'attività in meno (metodologica) con i bambini e andarmene a ruzzolare nella neve! Tutti d'accordo?! Chi sono i migliori Akela a livello regionale?

Ps3: Per i lanci delle animazioni e di conseguenza un po' tutto quello che è la conduzione è bene che venga portata avanti non da i capi unità, in modo tale che Claudia e Silvia sono libere di seguire i lupetti e di affrontare le eventuali esigenze (tipo chiacchierata individuale), di avere la mente un po' più libera perché

faremo i racconti e per permettere agli altri di entrare di più, di affermarsi come capi, di giocare maggiormente con i bambini.

Ps4: Se ci sono spese fatemelo sapere, non esiste una cassa dei lupetti, quindi sborsiamo tutto di tasca nostra con la speranza che il campo ci porti un utile.

Chi siamo...

Akela Claudia e Kaa

Akela Silvia, Chikay e Bagheera

In cucina...

Mamma Lupa (Maria Occhionero) e zia Lupa (Iolanda Nicolai)

Materiale che non si trova in tana

Tombola – Akela Claudia

Carta da giornale – Kaa

QUANTO SIAMO METODOLOGICHE!!!!