

Ore 8.30 Partenza davanti la tana

Ore 9.15 S. Marco inizio attività

Gioco: Kaa (**esterno/interno**)

I giocatori di ciascun gruppo corrono in fila indiana stando assai ravvicinati, ma senza però toccarsi. Formando così un serpente. Al principio della partita diversi serpenti sono dunque in movimento. Il loro obiettivo è quello di riuscire a tagliare in due altri serpenti evitando a propria volta di essere tagliati dagli altri. Evidentemente il taglio si può fare soltanto quando fra due giocatori della stessa fila si apra un varco sufficientemente largo. Chi sta in testa dirige i movimenti del serpente avanzando, rinculando, voltando, rincorrendo e fuggendo, in modo da evitare d'essere tagliato in due. Quando un serpente è tagliato, i suoi componenti si pongono al seguito del vincitore, di cui così aumentano la lunghezza. Il gioco continua fino a che non si ha un solo serpente.

Gioco: (interno)

x comprendere le difficoltà di comunicare se non conosciamo il linguaggio dell'altro. Avvicinamento al mondo del disabile. Stefania

lancio gioco dell'angioletto che durerà un mese - Stefania

MATERIALE: angioletti con tutti i nomi dei fratellini, anche di quelli che non ci sono

racconto 3° parte della caccia di Kaa – Claudia

gioco giungla: voglio mangiare

I lupetti sono divisi in due gruppi: Mowgli ed il Bandar-log che sono liberamente mischiati sul terreno di gioco. Il Bandar-log ha in possesso una serie di palloni; al via le varie Bandar si passano l'un l'altra i palloni che Mowgli deve intercettare e catturare. Il pallone non può essere tenuto in mano per più di un tempo stabilito. Le squadre vano poi invertite. Vince la squadra che in un tempo stabilito ha catturato più palloni oppure ha catturato tutti i palloni nel tempo minore **o può fare maggior passaggi prima che l'altra squadra intercetti il pallone.**

MATERIALE: palloni

ore 13.00 pranzo - a rotazione: una sestiglia sparecchia e apparecchia, una sestiglia pulizia refettorio, una sestiglia lavaggio e asciugatura stoviglie, due sestiglie pulizia bagni l'altra fa il Jolly con Akela.

ore 14.30 attività manuale – Patrizia

costruzione strumenti musicali

MATERIALI:

ore 16.00 Akela prede con i cuccioli mentre il resto del branco fa famiglia felice

ore 17.00 merenda servita dalla sestiglia jolly

ore 17.15 lancio incarichi di sestiglia + spiegazione di come si svolgono

supporto cartaceo da tenere nel quaderno di caccia – Claudia

ore 18.00 giochi per sestiglia – Pictionary

MATERIALI: cartelloni, pennarelli e asta per avvisi

ore 19.00 preparazione fuoco – animazioni realizzate sulla base degli spunti dati dai vecchi lupi (personaggio, ambiente, oggetto, azione)

MATERIALE: bigliettini per le animazioni

ore 20.00 cena a rotazione: una sestiglia sparecchia e apparecchia, una sestiglia pulizia refettorio, una sestiglia lavaggio e asciugatura stoviglie, le altre nelle camerate si preparano per la chiamata al fuoco.

ore 21.30 chiamata al fuoco ambientazione "La Corrida" dilettanti allo sbaraglio e si utilizzano gli strumenti musicali precedentemente costruiti - animazioni realizzate sulla base degli spunti dati dai vecchi lupi (personaggio, ambiente, oggetto, azione)

ore 23.00 ula ula (spereme!)

Ore 7.30 sveglia + ginnastica

Ore 8.30 colazione

a rotazione: una sestiglia sparecchia e apparecchiata, una sestiglia pulizia refettorio, una sestiglia lavaggio e asciugatura stoviglie, due sestiglie pulizia bagni e altre stanno fuori facendo un po' di famiglia felice.

Ore 9.30 A Lorenzo viene spiegato che alla fine del racconto verrà preso dal bandar-log per dar inizio ad una grande caccia

Racconto 4° parte della caccia di Kaa – Claudia

Alla fine del racconto tre scimmie (Tonino, Sonia e Francesco) rapiscono Lorenzo e si dirigono verso il pianoro

Gioco: partiamo in caccia in direzione delle tane fredde

1° prova: le Bandar-log sono tantissime (famiglia Olivieri 4 persone) e non possiamo sconfiggerle con un unico colpo di zampa, bisogna sfiancarle, ogni lupetto avrà lo scalpo, lo stesso le scimmie che incontreranno.

Al lupetto bisogna far capire che prima di morire il bandar-log cambia la coda diverse volte, quindi una volta scalpato bisogna conservare la coda.

Le Bandar-log hanno le code di tre colori. Una volta che tutti i lupi hanno scalpato una volta la bandar-log si dividono per gruppi di colori di code.

Verde – Kaa; Nero – Bagheera; e Marrone – Baloo e l'ultimo attacco alle tre scimmie, che tengono prigioniero Mowgli (Lorenzo), dovrà essere fatto secondo lo stile di caccia del vecchio lupo.

Kaa – dovranno circondare e successivamente stringere in una morsa mortale la Bandar-log

Bagheera – con i loro artigli

Baloo – abbracciati stretti, stretti tipo giocatori di rugby, stringere e stritolare la Bandar-log

Una volta sconfitte le Bandar-log i lupi potranno liberare Mowgli (Lorenzo), che è stato legato ad un albero dal Bandar-log.

MATERIALE: vestiti Bandar-log x 9 persone carta crespata marrone, nera e verde; palloncini e carta di giornale

Ore 11.30 Ora dopo la grande caccia si va a mangiare in taverna, si torna in casa e lì i lupi troveranno tavoli con tutto l'occorrente per allestire un vero e proprio ristorante/**trattoria**. Dovranno creare i vestiti per l'oste, il cameriere, imbandire la tavola, cartello del locale, il menu con le pietanze inventate ed uno spot pubblicitario per invogliare la clientela.

MATERIALE: cartelloni, cancelleria, carta crespata e stoffe varie

Ore 13.00 pranzo - a rotazione: una sestiglia sparecchia e apparecchiata, una sestiglia pulizia refettorio, una sestiglia lavaggio e asciugatura stoviglie, due sestiglie pulizia bagni l'altra fa il Jolly con Akela.

Ore 14.30 Arriva il postino (_____) e consegna una raccomandata urgentissima per i vecchi lupi e viene consegnata la busta con il bando del Progetto Robert 2005 - Claudia.

1° premio viaggio con scambio culturale a Whaterlive (Acquaviva)

per partecipare al concorso ogni lupo dovrà costruire il proprio passaporto personale; di sestiglia dovranno fare una cartolina con l'urlo e l'elenco di tutti i sestigliere, la foto di sestiglia verrà aggiunta successivamente e di branco dovranno riprendere momenti di vita di uscite e caccie.

I bambini preparano tutto il necessario, poi gli verranno consegnate delle storie/favole (Francesco) che dovranno rappresentarle in grande stile perché verranno riprese da un cameraman professionista (Daniele)

ore 17.00 merenda servita dalla sestiglia jolly

ore 17.15 continuiamo le riprese

ore 18.30 gioco: torneo di un due tre stella/calcio balilla/galletti/lucertole

ore 20.00 cena

a rotazione: una sestiglia sparecchia e apparecchiata, una sestiglia pulizia refettorio, una sestiglia lavaggio e asciugatura stoviglie, le altre nelle camerate si preparano per la chiamata al fuoco.

ore 21.30 chiamata al fuoco ambientazione mix re magi/la befana/la pasquella, animata da noi.

canti popolari, supporto cartaceo – Claudia, anche noi facciamo un'animazione preparata da Pacetta

ore 23.00 genitori (spereme!)