

LANCIO E GIOCO DELLA SIBILLA

Arriva Ercole e si presenta dicendo ai lupi che lui è il figlio di Zeus, il capo di tutti gli Dei dell'Olimpo. In quanto figlio di Zeus, come minimo gli spetterebbe un regno, ma aimè questo regno lui non ce l'ha e non riesce a capire il perché. Quindi ha deciso di intraprendere un viaggio per arrivare a Delfi (si perché in realtà i lupi sono in Grecia) per trovare la Sibilla, ovvero l'oracolo che conosce il destino di tutti, compreso quello del nostro "eroe". Però non è facile trovarla perché vive nel suo tempio che è visibile solo dal tramonto in poi.

Come al solito i lupetti decidono di aiutare Ercole a trovare la Sibilla. La troveranno seguendo il suono di un flauto che la Sibilla suona. Arrivati davanti al tempio Ercole chiede all'oracolo cosa deve fare per avere il suo regno. La sibilla, che si chiama così proprio perché non è mai esplicita in quel che dice consegna una candela per sestiglia e spiega ad Ercole che in realtà lui un regno già ce l'ha, ma che gli è stato usurpato da suo cugino Euristeo e che per riconquistarlo dovrà affrontare peripezie e fatiche inimmaginabili. Ma per scoprire quali sono queste fatiche dovrà farsi guidare dalla luce delle candele.

I lupi divisi per sestiglia dovranno fare una staffetta cercando di non far spegnere la candela ed arrivare ad una cesta dove all'interno sono presenti dei pezzi di puzzle. Se lungo il percorso la candela si spegne dovranno tornare indietro e riaccenderla. Quando tutti i pezzi saranno stati presi dovranno ricomporre il puzzle che rappresenta il numero 12 con intorno le fatiche che Ercole dovrà affrontare il giorno dopo. Fatto questo la Sibilla spiega che per ogni fatica conquistata, il nostro pelato amico dovrà portare a Euristeo il simbolo della sua vittoria. Solo così dimostrerà di essere il vero Re.

Materiale:

vestito da Sibilla (io direi che si può usare quello di Barbara)

5 candele + accendino (VE LE FREGATE IN PARROCCHIA? FATEMI SAPERE SENNO' LE COMPRO)

Lumini per l'atmosfera al tempio (CI SONO IN TANA? CONTROLLATE STASERA)

Cesta (CHIL)

Pezzi del puzzle (CHIL)

Flauto (CHIL)