

L'ARCA DI NOÈ E LE ARCHETTE DI ERCOLE'

Un dì Noè a Cagnano andò
E tutti i Lupetti volle intorno a sè
Ercole è spacciato un culo tanto s'ha da fa
Ma voi colpa non avete io vi salverò

Ercole, su suggerimento della Sibilla, va a cercare un certo Noè (Bigio) che pare stia costruendo un' Arca (un fantastico cartellone) per salvarsi da un certo Diluvio Universale...guarda culo 7 delle bestie che Ercole deve apprezzare per compiere le sue fatiche sono incluse anche nella lista di Noè, cioè:

Maiali di Erimanto

Lupi di Cerinea

Gorilla di Creta

Cavalli di Diomede

Mucche di Gerione

Uccelli del lago Stinfalo

Serpenti di Lerna

Così Ercole e Noè fanno un'accordo: se Ercole lo aiuta Noè gli timbrerà la pergamena per ogni bestia catturata. C'è però un piccolo problema: lui è pronto a partire e salvare il salvabile.. ma non riesce a trovare le coppie di animali che vuole portare con sé perciò non è che tante volte noi che siamo così tanti gli diamo una mano?

GIOCO DELLE COPPIE

Si divide il branco in 2 gruppi che verranno mandati in 2 luoghi diversi. In ogni luogo ci saranno nascoste 14-15 figurine di carta di animali, ognuno dovrà prenderne una e non rivelare quale è. Poi entrambi i gruppi verranno bendati e fatti incontrare in un prato dove dovranno trovare il proprio compagno solo facendone il verso, senza mai parlare.

Oh, ora finalmente si possono "caricare" (appiccicare sul cartellone) tutti gli animali...ma bisogna fare provviste se no che ce magneme....Akela?!

IL PRANZO E' SERVITO

Noè tira fuori un mucchione di cartoncini con scritte cibarie varie (porchetta, sushi, crocchette, grano....) tante quante sono le coppie di bestie. Per terra sono disposti a faccia in giù altrettanti cartoncini con le stesse cibarie. Ad uno ad uno Noè estrae una carta dal mazzo e l'animale che ritiene di potersi cibare deve azzeccare tra le carte a terra la sua pappa...se non ci riesce si continua il giro...si gioca a Memory insomma. Quando ogni coppia avrà trovato da magnà le provviste possono essere appiccate nella stiva.

Bene, Noè è pronto per partire e cominciare un nuovo viaggio...Ma ha sentito dire che ieri è stato un giorno importante per il Branco, un momento di verifica e di impegno per tutti, non sarebbe il caso che anche i Lupetti decidessero come lui che cosa portare con sé e che cosa lasciare in fondo al mare di tutto quello che hanno combinato?

LE ARCHETTE

Ogni bambino avrà un foglio di carta con cui costruire una barchetta.

Poi dovrà preparare 2 foglietti: uno con gli impegni rispettati e gli obiettivi futuri da caricare a bordo, uno con gli errori che è meglio non ripetere da gettare in pasto ai pesci. Infine le barchette saranno appiccate a veleggiare di fianco all'Arca e le cattiverie appiccate in fondo al mar...

Alla fine di tutto, prima di partire Noè timbrerà le pergamene ad Ercole e poi finalmente potrà salpare con tutte le sue bestie, accompagnato da tutti i buoni propositi dei fratellini

