

USCITA DELLE PROMESSE

FORNARA, 10/11 MARZO 2007

OBIETTIVO: far riscoprire ai Lupetti la bellezza e la grandezza di un valore come la Semplicità'. La Semplicità nel vivere il proprio quotidiano, a casa, a scuola; una semplicità che sia l'ingrediente principale del rapporto con gli altri, con il prossimo; per gli L/C il bambino che ha in sestiglia o "semplicemente" l'amico di scuola.

Un popolo che subito richiama alla memoria questo importante valore è il popolo degli gnomi per questo motivo è stato scelto come ambientazione per il nostro incontro.

LANCIO

Al B/C arriverà una lettera da parte di questa comunità di gnomi. La lettera è scritta dallo gnomo scrittore che ha il compito di diffondere la storia e le tradizioni della sua comunità, dalle sue parole trasparirà subito la serenità, la semplicità e la felicità che caratterizzano i loro rapporti. Lo gnomo descriverà la vita del villaggio, parlerà dei vari gnomi e delle loro tradizioni. Si racconterà inoltre la storia del Signore degli Inganni, il nemico numero uno degli gnomi, colui che ha un solo desiderio! quello di riuscire a impossessarsi delle pietre magiche, quelle che secondo l'antica tradizione gnomesca sovrintendono l'armonia della comunità.

I lupi verranno invitati dagli gnomi a passare del tempo insieme, nel loro villaggio, in semplicità.

Gli gnomi spiegano agli L/C che hanno scelto tra tutti i popoli proprio loro perché sono le persone più vicine al loro mondo, infatti i lupetti e le coccinelle sono:

- piccoli e saggi come gli gnomi
- hanno un buffo cappello come gli gnomi
- vestono tutti uguali come gli gnomi
- si riuniscono in cerchio come gli gnomi
- osservano la stessa legge come loro
- hanno un proprio gergo
- amano e rispettano la natura come gli gnomi

SABATO 10 MARZO 2007

16:00 inizio attività

Invitati alla grande festa di Valle d'Ombra, gli L/C arrivano al villaggio e vengono accolti dal Grande Gnomo (BAG) che presenterà in tutta la loro magnificenza le Cinque Pietre Magiche nascoste in uno scrigno e poste al centro della stanza (il capo del villaggio ricorda nome e significato delle cinque pietre nonché l'importanza che rivestono nel vivere quotidiano del villaggio):

1. CHI FA COSA (ognuno ha il suo ruolo all'interno della comunità)
2. INSIEME SI FA (il gruppo è unito e l'unione fa la forza)
3. QUESTO SI, QUESTO NO (ci sono valori e regole accettare e condivise)
4. PERCHE' SI FA(si persegue il bene comune, la felicità degli altri con particolare attenzione ai più deboli)
5. IL MEGLIO CHE SI PUO'(fare sempre e comunque del proprio meglio in tutte le cose)

Come verrà aperto lo scrigno ci si accorgerà che le pietre magiche sono scomparse.

Il Grande Gnomo dice di sapere chi può essere stato a rubarle: Il Signore degli Inganni, con i suoi scagnozzi: gli Ingannevoli!!

Spiega quindi ai bambini che gli Ingannevoli sono gnomi che hanno seguito il Signore degli Inganni e per questo sono sotto il suo influsso malefico. Loro potrebbero sapere dove si trovano le pietre, perché sicuramente hanno aiutato il S.d.I. a rubarle, ma per avere la loro collaborazione devono tornare ad essere gnomi. Per farlo hanno bisogno di una pozione di cui hanno letto la ricetta nel Gran Libro degli Gnomi.

h 16.15

RECUPERARE TUTTI GLI INGREDIENTI

Ci sono 5 personaggi nel bosco custodi degli ingredienti: Bisogna trovarli e superare una piccola prova per averli. Ogni volta che recuperano un ingrediente, lo portano al Grande Gnomo che preparerà la pozione. **(10 minuti a prova)**

PERSONAGGIO	INGREDIENTE	PROVA	
Fata Dell'Acqua	Acqua della fonte sacra	Staffetta con trasporto acqua	(KAA)
Il Folletto Salterino	Semi dei fiori della luna	Minipercorso a staffetta	(MANG)
La Lucciola del Bosco	Polvere di stelle	Kim visivo	(AKELA)
Il Funghetto	Radice dell'albero più antico del bosco	Portare 5 foglie diverse, 5 pietre colorate 5 animali disegnati, 5 oggetti rossi...	(CHIL)
Il Barbalbero	L'Ambra grigia	Costruzione fiori di carta crespata (occorrente: 2 bristol colorati su cui far disegnare il fiore, carta crespata verde con cui avvolgere dei rametti che si troveranno sul luogo!)	(MHOR)

(OGNUNO PREPARA IL PROPRIO MATERIALE)

h 17.15 COSTRUZIONE STRUMENTI (al max 1 ora!!!)

Gli Ingannevoli si dovranno attirare al villaggio. Il Grande Gnomo sa che adorano la musica, così invita i Lupi a dividersi in 4 gruppi di formazione per costruire degli strumenti musicali. I maestri di specialità saranno tutti i personaggi incontrati nelle prove tranne la lucciola.

- STRUMENTO TAPPI (MHOR)
- STRUMENTO VASI (CHIL)
- STRUMENTO FRUSTA (BAG)
- STRUMENTO TAVOLETTE CARTA (KAA)

(OGNUNO PREPARA IL PROPRIO MATERIALE)

h 18.15 CATTURA DEGLI INGANNEVOLI

Si torna in sestiglia e si useranno gli strumenti x attirare gli Ingannevoli. Gli ingannevoli saranno 5 (MANG, AKELA, KAA, MOHR, CHIL – i vestiti sono in tana, **preparatevi un cappello da gnomo ma nero!**)

Ad ogni sestiglia viene data una bottiglietta con la pozione (succo di frutta). Si devono accerchiare gli ingannevoli tenendosi per mano: una volta che è nel cerchio, l'ingannevole si immobilizza e a questo punto gli si può far bere la pozione. Quando ha bevuto la pozione darà alla sestiglia un pezzo di mappa. Gli Ingannevoli tornano buoni ma dicono che in Signore degli Inganni ha affidato le Pietre ai trolls, giganti stupidi ma cattivi che vivono nel bosco e che sono potentissimi di notte, ma più addormentati di giorno, così si rimanda al mattino dopo la ricerca delle pietre magiche.

H 18.45 CONSIGLIO DELLA RUPE

H 20.00 CENA

H 21.00 CERIMONIA DELLE PROMESSE

H 22.30 FIESTA (**OGNI CAPO PORTA UN DOLCE)**

H 23.30 ULA ULA

DOMENICA 11 MARZO 2007

H 7.30 SVEGLIA + LAVAGGIO + PREPARAZIONE ZAINI

H 8:30 COLAZIONE

H 09.00 ATTIVITÀ

I trolls sono 5, ognuno custodisce una pietra e ognuno incontra una sola sestiglia. Tutti i trolls faranno gli stessi giochi con la sestiglia che incontreranno

- Il troll è legato ad un albero. I lupi devono cercare di rubargli il cibo senza farsi toccare...chi viene toccato resta fermo finché non ne viene eliminato un altro che gli dà il cambio e può tornare in campo.
- Indovina la parola

Una volta finite le prove, i Trolls, disonesti si alleano e non danno le pietre ai lupi. Si sfidano trolls e lupi a scalpo e nella battaglia le pietre vanno distrutte.

Gli gnomi sono disperati, ma i bambini fanno loro capire che non erano le pietre la loro forza, ma loro stessi e la loro comunità.

H 10.00 PARTENZA PER VILLA PIGNA

H 11.15 SANTA MESSA IN SEDE

RIEPILOGO:

MANG: INGANNEVOLE – FOLLETTO – TROLL

Cose da preparare: MAPPA DI FORNARA – CAPPELLO NERO – PROVA DELLA POZIONE + INGREDIENTE - DOLCE

MHOR: INGANNEVOLE – BARBALBERO - TROLL

Cose da preparare: STRUMENTO TAPPI- CAPPELLO NERO – PROVA DELLA POZIONE + INGREDIENTE – DOLCE

CHIL: INGANNEVOLE – FUNGHETTO - TROLL

Cose da preparare: STRUMENTO VASI- CAPPELLO NERO – PROVA DELLA POZIONE + INGREDIENTE – DOLCE – PIETRE MAGICHE

KAA: INGANNEVOLE – FATA -

Cose da preparare: STRUMENTO TAVOLETTE DI CARTA- CAPPELLO NERO (3 DI CUI 2 NERI E 1 ROSSO) – PROVA DELLA POZIONE + INGREDIENTE – DOLCE

AKELA: INGANNEVOLE – LUCCIOLA

Cose da preparare: POZIONE- PROVA DELLA POZIONE+ INGREDIENTE – DOLCE – CERIMONIA DELLA PROMESSA – GIOCO TROLL LEGATO (PEDINE) – CALZE VIOLA X BAG

BAG: GRANDE GNOMO

Cose da preparare: STRUMENTO FRUSTA- DOLCE – GIOCO INDOVINA LA PAROLA – PIZZETTE X CENA

RAKSHA: TROLL

Cose da preparare: DOLCE

CIKAY: TROLL

Cose da preparare: DOLCE

DA PRENDERE IN TANA:

DISTINTIVI

COSTUMI TROLLS

TOTEM

CANZONIERE

TAPPI DI SUGHERO X MASCHERA TROLLS

CORDINI X GIOCO TROLLS DOMENICA MATTINA

FORZIERE

INFERMERIA

CANCELLERIA