

USCITA PASSAGGI 2007
FORNARA

SABATO 17 NOVEMBRE 2007

15.00 in tana e partenza x fornara
15.30 arrivo
16.30 camminata verso la casa
17.00 inizio attività

IN FONDO AL MAR – FESTIVAL DI SALMONE 2007

I lupi vengono attratti da un canto soave che li porta fino a Ariel, (Pacetta), una sirenetta che vive in fondo al mare e che se ne muore di sape' com'è fatto il mondo emerso e chi ci abita. Tant'è che ha attirato i lupi x vederli conoscerli, fargli un sacco di domande.

Mentre si parlano, lei racconta che il suo papa' si chiama Tritone, xke ha la peculiarita' di frullartele...non vuole che si metta con il principe e vuole farla accoppiare con un sarago delle sue parti.

Nel frattempo si sente il re Tritone che sta arrivando, e Ariel sa che si arrabbiera' tantissimo se vedra' che ha portato in fondo al mare 35 lupi, cosi chiede loro di mascherarsi da pesci e di partecipare al festival di salmone in scena in quei giorni nel regno. le strade sono affollate di gente e cosi potranno mimetizzarsi al meglio, partecipando al concorso.

Li divide e dice loro di costruirsi un copricapo del colore che li caratterizza e che li faccia sembrare il pesce che da' il nome al loro gruppo.

- CALAMARI (BIANCHI)
- COZZE (NERE)
- SCORFANI (ROSSI)
- SOGLIOLE (AZZURRE)
- CANNOLICCHI (GIALLI)

Arriva Tritone (Adelmo) che da il via al concorso.

1 PROVA

IL COLLUTTARIO CANTERINO

I lupi di ogni squadra dovranno cantare una canzone a loro scelta facendo i gargarismi con l'acqua. Vince chi fa indovinare in meno tempo la canzone al resto del branco

2 PROVA

QUIZ AL BUIO

Ogni squadra nomina un rappresentante a cui verra' messo l'ipod a palla. Gli viene consegnato inoltre un foglio con su scritti i titoli di 5 canzoni. Lui leggendo il labiale del resto della squadra che sta cantando, dovra' capire quale canzone stanno cantando. Vince chi ce ne azzecca di piu.

3 PROVA

CANTA COL PALLONCINO

Ogni elemento della squadra dovra cantare una stessa canzone e contemporaneamente spingere il proprio palloncino soffiando x un percorso. Vince chi ci mette meno tempo totale.

4 PROVA

MUTI COME UN PESCE

Ogni squadra elegge un cantante muto che dovra far indovinare il titolo al resto del branco mentre la sua squadra conta il tempo a disposizione contando le papaline senza riprendere fiato "una

papalina, 2papaline,etc etc.”quando il primo della sq. Non avra’ piu fiato si passera’ al secondo e poi al terzo e cosi via. Quando l’ultimo rimarr’a senza fiato, il tempo è scaduto.
Vince chi indovina piu canzoni.

5 PROVA

LIMBO DI SQUADRA

4 capi tengono gli estremi di due canaponi incrociati a x. Al ritmo del limbo, i lupi di squadra fanno il limbo sotto le funi muovendosi in senso orario. Una sq a turno ovviamente resta ferma. Chi sbaglia è eliminato. Vince chi mantiene piu elementi della sq in gara.

(se non si fa in tempo..si elimina qlke prova!)

19.00 scenette

20.00 cena

21.00 fuoco gestito dal direttore d’orchestra Sebastian il Paguro (forse manfro o ghe ghe)

23.00 ula ula

23.30 ultima parte CORSA DI PRIMAVERA x il cda con cioccolata calda

DOMENICA 18 NOVEMBRE 2007

7.30 Sveglia e sistemazione zaini

8.00 Colazione

9.00 passaggi

10.00 catechesi eterno riposo + FF o catechesi noè in base ai tempi a disposizione

11.30 si riparte coi genitori

12.30 messa in parrocchia

13.00 pranzo

15.00 filmini e tutti a casa

Materiali:

I- pod (bag)

Cartellone punti (Kaa)

Bristol

Carta crespata (barbara)

Stereo + CD (Giulia)

Canaponi

Vestiti

Personaggi:

Ariel (pacetta)

Tritone (adelmo)

Sebastian (manfro, ghe ghe o chi ci sta)

Se dovesse nevicare, reparto e clan sale lo stesso a piedi, i lupi restano in parrocchia e fanno lo stesso l’uscita.