

SABATO 07 MARZO 2009

PRESENZE: Giulia, Pacetta, **Barbara**, Manfro, Emanuela, Sato', **Marco**

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
15.00	RITROVO IN TANA E PARTENZA PER VILLA LEMPA		
16.00	ARRIVO – SISTEMAZIONE		
16.30	ATTACCO DELLE SCIMMIE VOLANTI	Cartone rigido o semirigido per ritagliare le ali per tutti i lupi Cordino od elastici per legare le ali alle braccia dei lupi (almeno 2 per ogni braccio)e per legare Dorothy nel suo luogo di prigionia; Pallone possibilmente gonfio e leggero in modo da non farsi male nel colpirsi a vicenda; Cancelleria e forbici o cutter (IN TANA)	FATA DEL NORD DOROTHY
18.00	CONSIGLIO DELLA RUPE	CARTELLONE CANTO	
19.30	CENA		
20.30	PARTENZA A PIEDI PER COLLEBIGLIANO		
21.15	CERIMONIA DELLE PROMESSE	FAZZOLETTONI PECETTE CORONCINE (RICORDARLO AD AMEDEO!!!!!!)	
22.15	RITORNO A VILLA LEMPA E FESTICCIOLA CON FUOCO ANIMATO DA NOI		
23.30	ULA ULA		

L' ASSALTO DELLE SCIMMIE VOLANTI

La Fata del Nord arriva dai lupi tutta agitata e in preda al panico: "Oh mio Dio, Dorothy, Dorothy, la Strega dell'Ovest ha rapito Dorothy!!!".

-I Vecchi Lupi rassicurano i lupetti dicendo loro di non preoccuparsi, che probabilmente Dorothy sarà andata a passare un altro weekend all'insegna della depravazione più selvaggia in un beauty farm con l'unico pompiere azzaincendi in Italia [ndr].-

Gli ingenui lupetti decidono anche questa volta di credere alla buona fede di Dorothy e si mettono subito a disposizione per salvarla...

La Fata del Nord spiega ai lupi che la Strega dell'Ovest ha Fatto rapire Dorothy dal suo esercito di Scimmie Volanti, cugine di primo grado delle banderlog, e che l'ha portata in un luogo in culonia (non so gli spazi che avremo a disposizione a Villa Lempa, comunque lì vicino, fuori dalla casa), dove Dorothy è legata e impossibilitata a scappare. La Fata dice inoltre che queste scimmie non hanno imparato a volare molto bene, più che altro con le loro ali sono in grado di fare ampi salti, quindi non essendo sempre in volo è possibile bersagliarle con il magico Pallone di Oz (pallone leggero e possibilmente gonfio, così non provochiamo traumi cranici), che lei stessa fortunatamente custodisce e può mettere a disposizione dei lupi. La fata spiega altresì che per poter sconfiggere le scimmie volanti è essenziale assomigliare a loro per poterle avvicinare a distanza utile di combattimento, i lupi devono quindi costruirsi delle ali (semplici strisce di cartone leggermente più larghe di ogni braccio a cui vanno applicate tramite cordino o elastico). Molto velocemente i lupi si fabbricano le loro finte ali; una volta pronti i lupi, i vecchi lupi e la fata del Nord con il magico Pallone di Oz al seguito, partono alla ricerca di Dorothy, che si fa trovare facilmente grazie ai suoi intonatissimi strilli di richieste d'aiuto da ugola d'oro: è legata e terrorizzata, i lupi dovranno giocare per liberarla dalle Scimmie.

A questo punto si gioca...

Si dividono i lupi in due squadre, una squadra sono le vere Scimmie Volanti; l'altra (gli Infiltrati) avrà l'ausilio del magico Pallone di Oz. Tutti dovranno muoversi in una determinata area salterellando e sbattendo le ali. I giocatori della squadra degli Infiltrati usando solamente i piedi dovranno cercare di colpire col magico Pallone i giocatori della squadra delle Vere Scimmie, che non dovranno mai toccare il pallone per loro letale, altrimenti muoiono accasciandosi a terra. Lo scontro avrà una durata prestabilita e alla fine si conteranno le

scimmie morte. A questo punto si invertiranno le squadre e comincerà un nuovo scontro con le stesse modalità di prima. Vincerà la squadra che avrà ucciso più Scimmie Volanti.

Dorothy è salva, ringrazia commossa i lupi, e dà loro appuntamento all'indomani per vivere nuove avventure, quindi se ne va con le sue ridicole e allo stesso tempo fetish scarpette; anche la Fata del Nord, orgogliosa dei lupetti, saluta e si leva dai maroni...

THE NEW BAG

DOMENICA 08 MARZO

PRESENZE: Giulia, Pacetta, Barbara, Manfro, Manu, **Marco**

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
7.30	SVEGLIA E PREPARAZIONE ZAINI		
8.30	COLAZIONE		
9.00	ATTIVITA' NEL REGNO DELLA STREGA DELL'OVEST 3 PROVE FIUME KHALIDA (CERVELLO) API NERE (CORAGGIO) FIORI VELENOSI (CUORE)	PALLONCINI STUZZICADENTI 100 FOGLIE DI CARTA VERDE (BARBARA) BIGLIE (IN TANA) PALLONE PETALI DI CARTA ROSSI?IN CORSO....	SPAVENTAPASSERI LEONE UOMO DI LATTA STREGA DELL'OVEST DOROTHY STREGA DEL NORD MAGO DI OZ (non contemporaneamente!!!)
11.30	S.MESSA		
12.30	CHIUSURA		

LA MATTINA SI PREPARANO AD ENTRARE NELLA CITTA' DI SMERALDO MA ARRIVA DOROTHY DICE CHE BISOGNA PROCURARSI GLI INGREDIENTI PER UN INCANTESIMO CHE UCCIDERA' DEFINITIVAMENTE LA VACCA DELL'OVEST...

SASSOLINI DI GIADA (PROVA DEL FIUME KHALIDA)

SPAVENTAPASSERI

Seduti in cerchio, ogni lupo riceve 2 biglie, il primo che tira dice 2 numeri, quello che prende la palla deve dire la somma dei 2, se non c'azzecca regala una biglia al tiratore...finite le biglie è morto ma rimane in cerchio...se si tira la palla a un morto gli si deve dare una biglia e quello ribbivisce fino a che non rimane solo uno...quando la palla sta a un VL questo invece della somma fa una domanda giungla o sulla legge o ecc...ecc...

FOGLIE DI LOTO (PROVA DELLE API NERE)

LEONE

Si dividono i lupi in 2 squadre

Il campo viene diviso in 3 fasce, in quella iniziale c'è la squadra che attacca, con 2 palloncini legati al sedere, in quella centrale c'è la squadra che fa le api nere, munita di stuzzicadenti, i lupi d'attacco devono passare nella terza fascia per prendere una foglia di loto alla volta senza farsi pungere...per la II manche si invertono le squadre...

PAPAVERI DELL'OBLIO (PROVA DEI FIORI VELENOSI)

UOMO DI LATTA

SUPERATE LE 3 PROVE SI ARRIVA AL CASTELLO, SI AMMAZZA LA VACCA CON LA POZIONE E DOROTHY FINALMENTE ENTRA AL **PALAZZO DEL MAGO**

QUI SI SCOPRE CHE E' SOLO UN ILLUSIONISTA SENZA GRANDI POTERI, DOROTHY SI METTE A PIANGERE PERCHE' CAPISCE CHE NON PUO' TORNARE A CASA ED ARRIVA LA STREGA DEL NORD CHE LE DICE STAI TRANQUILLA, IL POTERE DI TORNARE A CASA E' NELLE TUE SCARPETTE, ABBIAMO VOLUTO CHE TU RESTASSI CON NOI PER CRESCERE E CAPIRE L'IMPORTANZA DEL RISPETTARE E CREDERE IN QUALCOSA (LA LEGGE), IL CORAGGIO DI ONORARE GLI IMPEGNI PRESI (LA PROMESSA) ED IL CUORE PER METTERE IN GIOCO LE PROPRIE CAPACITA' NELL'ESSERE DI AIUTO AD ALTRI (IL MOTTO)...

ORA BATTETE 3 VOLTE LE SCARPETTE...E SIETE TUTTI PRONTI PER TORNARE A CASA!