

DOMENICA 13 AGOSTO

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
11.00	ARRIVO – SISTEMAZIONE		
12.00	CONSIGLIO DELLA RUPE – REGOLE DEL CAMPO	CARTELLONI ORARI E SERVIZI	
13.00	PRANZO		
14.00	LANCIO ATTIVITA' 1	TUNNEL CACCIA AL TESORO	DIGORY POLLY ZIO
16.00	SANTA MESSA		
17.00	MERENDA		
17.30	FAMIGLIA FELICE		
17.45			
18.00	TORNEO		
19.00	SCENETTE		
20.00	CENA		
21.15	FUOCO ATTIVITA' 2	30 ANELLI GIALLI 30 ANELLI TRASPARENTI TELO BIANCO LAMPADA PER OMBRE CINESI	ZIO DIGORY
23.00	ULA ULA		

SERVIZI:

1. GIORNALINO
2. FUOCO – LEGNA
3. REFETTORIO (APPARECCHIANO, SPARECCHIANO, INSAPONANO I PIATTI, LI SCIACQUANO, ASCIUGANO)
4. CAMERATE
5. BAGNI

ATTIVITA' 1:

MENTRE STIAMO FACENDO IL CERCHIO ARRIVANO DIGORY E POLLY CHE SI STANNO ANNOIANDO E VOGLIONO FARE QUALCOSA DI SPECIALE, DI DIVERSO.

POLLY ALLORA PROPONE DI ANDARE A ESPLORARE IL TUNNEL CHE STA NELLA SUA SOFFITTA E CHE UNISCE TUTTE LE VILLETTE DELLA VIA. INVITANO I LUPI AD ANDARE CON LORO. - TUNNEL BUIO - ARRIVO NELLA SOFFITTA E SCOPRONO CHE NON È QUELLA DI POLLY MA QUELLA DI DIGORY.

QUI TROVANO IMPEGNATO SOPRA A LIBRI DI FORMULE E ALAMBICCHI LO ZIO ANDREW, UN TIPO STRANO CHE LA POVERA MAMMA MALATA DI DIGORY TIENE LONTANO DAL FIGLIO.

LO ZIO È DAVVERO STRANO E CERCANDO DI METTERE A LORO AGIO I RAGAZZI MOSTRA LORO UN ANELLO TRASPARENTE, CHE REGALA A POLLY...MA COME LO TOCCA ECCO CHE LA RAGAZZA SCOMPARE...DIGORY SPAVENTATO CHIEDE SPIEGAZIONI MA CI SARA' TEMPO PER QUESTE...ORA DOBBIAMO TROVARE UN MODO PER FAR TORNARE POLLY...NON ESISTE UN ANELLO CHE LE PERMETTA DI TORNARE NELLA SOFFITTA...

ATTIVITA' DI CACCIA AL TESORO CON RICETTA DA DECIFRARE PER CREARE L'ANELLO GIALLO.

FUOCO ATTIVITA' 2:

I LUPI AL FUOCO VEDONO COL METODO DELLE OMBRE CINESI LA STORIA DELLA CREAZIONE DELL'ANELLO TRASPARENTE, NATO DALLA TERRA DI ATLANTIDE RICEVUTA IN DONO DA UNA VECCHIA ZIA MAGA E PLASMATA.

FUOCO A TEMA CON LA MAGIA (???)

ARRIVO DELLO ZIO E DI DIGORY CON L'ANELLO GIALLO. SI REGALANO 2 ANELLI A TESTA A BAMBINO. DIGORY AMMETTE CHE NON C'E' PIU' TEMPO PER ASPETTARE, DOPO UN SONNO RISTORATORE SI PARTIRA ALLA RICERCA DI POLLY.

LUNEDI 14 ALLA CONQUISTA DEL FUOCO

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
7.30	SVEGLIA		
7.40	GINNASTICA		
7.50	LAVAGGIO		
8.30	COLAZIONE	LATTE FREDDO	
9.00	CATECHESI		
9.30	ATTIVITA'	LEGNETTI, PERCORSO HERBERT, PAGLIUZZE Fieno LENTE INGRANDIMENTO	DIGORY RIU' CUSTODE FREDDO GELO
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO	CIBI FREDDI	
14.00	RIPOSO – PREPARAZIONE SPECIALITA'		
15.00	PRESENTAZIONE SPECIALITA'		
16.00	ATTIVITA'	PISTOLE AD ACQUA LUMINI LANTERNA ACCENDINI	DIGORY SCIAMANO 2-3 SCAGNOZZI
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO		
19.00	SCENETTE DI SESTIGLIA		
20.00	CENA		
21.30	FUOCO		PASTORE
23.00	ULA ULA		

I LUPI APPENA SVEGLI DOPO AVER FATTO GINNASTICA, FANNO COLAZIONE.
SORPRESA! IL LATTE È FREDDO! MAMMA LUPA NON HA TROVATO IL FUOCO!
DOPO COLAZIONE E LA CATECHESI, I LUPI SONO IN CERCHIO.

ARRIVA UNO VESTITO DA CAVERNICOLO (RIÙ) IL QUALE IMPRECANDO DI SU E DI GIÙ ANNUNCIA AI LUPI CHE IL SOLITO SIGNORE CATTIVO HA RUBATO IL FUOCO. SPIEGHERÀ LORO CHE A QUEL TEMPO IL FUOCO DOVEVA ESSERE ALIMENTATO E CUSTODITO DI CONTINUO POICHÉ BASTAVA UNA PICCOLA FATALITÀ E TUTTO SAREBBE ANDATO A PUTTANE. MA STAVOLTA ERA DIVERSO, PERCHÉ IL FUOCO NON SI ERA SPENTO, MA RUBATO E ORA TUTTA LA COMUNITÀ È COSTRETTA A MANGIARE CIBI FREDDI, A DORMIRE AL GELO ED AL BUIO.

RIÙ, HA SENTITO DIRE CHE NELLA TERRA DI NOIALTRI, C'È UNO SCIAMANO CHE CON LA MAGIA ED UNO STRANO OGGETTO È IN GRADO DI RICREARE LA FIAMMELLA.
I LUPI DOVRANNO AIUTARE RIÙ A RIACCENDERE IL FUOCO NEL VILLAGGIO.

LE PROVE DELLA MATTINATA SARANNO INCENTRATE SULLA CONQUISTA DI FOGLIE SECCHIE E RAMOSCELLI "MAGICI" CON I QUALI LO SCIAMANO ACCENDERÀ IL FUOCO NEL PRIMO POMERIGGIO.

LE PROVE DEL POMERIGGIO VEDRANNO I LUPI IMPEGNATI NEL RIPORTARE AL VILLAGGIO LA LANTERNA CON LA FIAMMELLA ACCESA DA CONSEGNARE A RIÙ.

PRIMA PROVA

NELLA PRIMA PROVA RIÙ METTE ALLA PROVA L'ABILITÀ DEI LUPI AL CACCIARE IN SILENZIO....
RIÙ IMPOSTA UN SEMICERCHIO E LUI SI METTE NELLA PARTE APERTA DEL SEMICERCHIO STESSO, RIÙ SARÀ BENDATO ED AVRÀ DAVANTI A LUI DEI PICCOLI LEGNETTI (TANTI QUANTI

SARANNO I LL), I LUPI UNO ALLA VOLTA SENZA FARE RUMORE DOVRANNO RECUPERARLI AVVICINANDOSI A RIÙ,IL QUALE SE LI SENTE ARRIVARE LI INDICHERÀ.... CHI VERRÀ SGAMATO SARÀ TEMPORANEAMENTE COSTRETTO A METTERSI "IN CODA" E RIPROVARE ALLA FINE. ALLA FINE TUTTI AVRANNO IL LEGNETTO, RIÙ DIRÀ CHE È CONTENTO DI COME I LL SANNO CACCIARE E CHE SARÀ FELICE CHE SIANO LORO A DARGLI UNA MANO.

SECONDA PROVA

I LL INCONTRANO UN PERCORSO HERBERT (O SIMILARE,MO VEDEME SU CHE SE PO FA), IN FONDO AL PERCORSO SI INTRAVEDONO DELLE PAGLIUZZE DI FIENO CHE RIÙ RICONOSCE E DICE CHE DI CERTO SERVIRANNO PER ACCENDERE IL FUOCO, IL PERCORSO È SORVEGLIATO DA UNO STRANO CUSTODE CHE SARÀ A GUARDIA DELL'ULTIMO TRATTO DEL PERCORSO (TIPO PORTIERE AL QUALE FARE UN GOAL), FATTO IL GOAL SI VANNO A PRENDERE UNA PAGLIUZZA A TESTA.

TERZA PROVA

RIÙ E I LL INCONTRANO SUL CAMMINO DUE SCAGNOZZI FREDDO E GELO.

F&G CUSTODISCONO UNO STRANO OGGETTO (UNA LENTE DI INGRANDIMENTO CON LA QUALE POI ACCENDEREMMO IL FUOCO).

F&G SONO FAMOSI IN TUTTA LA TERRA DI NOIALTRI PERCHÉ NON RIDONO MAI. I LL (INCORAGGIATI DA RIÙ) DOVRANNO FAR RIDERE TRAMITE UNA SCENETTA, UNA CANZONE O COSA CAZZO VOGLIONO F&G I QUALI SODDISFATTI CEDERANNO IL MAGICO OGGETTO.

ANCHE A PRANZO SECONDO ME SAREBBE CARINO NON MANGIARE NIENTE DI CALDO, COSÌ DA FARLI INCAROGNIRE ANCORA DI PIÙ.

IN PRATICA ORA HANNO TUTTI GLI STRUMENTI PER ACCENDERE IL FUOCO, DOPO PRANZO CI SARÀ L'INCONTRO CON LO SCIAMANO IL QUALE CON PAGLIUZZE, BASTONCINI E LENTE ACCENDERÀ IL FUOCO, CI SARÀ UNA SPECIE DI CERIMONIA SOLENNE NELLA QUALE UNA TORCIA ACCESA VERRÀ CONSEGNATA AI LUPI.

LO SCIAMANO PERÒ NON CI DA IL PERMESSO DI LASCIARE IL SUO TERRITORIO, PERCHÉ DICE CHE IL FUOCO BISOGNA MERITARSELO, IL FUOCO È PREZIOSO E MOLTO PERICOLOSO SE USATO CON NEGLIGENZA (MAGARI LO SCIAMANO SE CI STA LO PUÒ FA GIGI CHE LI EDUCA UN PO' SUI RISCHI ECC), E CHE SOLO TUTTI INSIEME POSSIAMO ACCENDERE UNA LANTERNA CHE NON FACCIA PIÙ SPEGNERE IL FUOCO.

PROVA

UNA SPECIE DI STAFFETTA CON I LUPI CHE HANNO IN MANO DEI LUMINI ACCESI E DUE/TRE SCAGNOZZI CHE CON LE PISTOLE AD ACQUA CERCANO DI SPEGNERLI.

DOPO UN PO' DI LOTTA I LUPI ARRIVERANNO TUTTI IN "META" E ACCENDERANNO LA LANTERNA.

IL GRANDE GIOCO SI CHIUDE CON I RINGRAZIAMENTI DI RIÙ, UN LUPETTO IL PIÙ MERITEVOLE PORTERÀ IL FUOCO ANCHE A MAMMA LUPA CHE FINALMENTE POTRÀ CUCINARE LA CENA.

MARTEDI 15 AGOSTO ATLANTIDE - MONASTERO

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
7.30	SVEGLIA	PISTOLE AD ACQUA	MARINAIO
7.40	GINNASTICA		MARINAIO
7.50	LAVAGGIO		
8.30	COLAZIONE		
9.00	CATECHESI		
9.30	INIZIO ATTIVITA'	MAPPA 30 SPUGNE 30 CORDINI 5 SECCHI 5 BACINELLE 5 BOTTIGLIE VUOTE 2 CORDE 15 OGGETTI GALLEGGIANTI 15 OGGETTI CHE AFFONDANO CARTA CON ALFABETO E NUMERI	DIGORY MARINAIO 3 PIRATI SAPIENTE
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO – PREPARAZIONE SPECIALITA'		
15.00	PRESENTAZIONE SPECIALITA'		
16.00	ATTIVITA'	GIORNATA DEL PENSIERO AL MONASTERO	2 FRATI PRIORE DIGORY
17.30	MERENDA		
18.00	ATTIVITA' COSTRUZIONE REGALINI X L/C	LEGNETTI PENNARELLI FASCETTE CUIOIO	
19.00	SERVIZI		
20.00	CENA	CIBI POVERI PATATE LESSE UOVA SODE PANE FRUTTA	UN FRATE
21.30	CACCIA FRANCESCANA	COSTUMI	FRANCESCO CHIARA FRATE LEONE BERNARDO ASINO MASSEO
23.00	ULA ULA		

I LUPI VENGONO SVEGLIATI CON SPRUZZI D'ACQUA SALATA E LA VOCE DI UN CAPITANO (NAUTILUS) CHE DICE CHE È ORA DI PARTIRE ALLA RICERCA DEL TESORO.. NON È TEMPO DI DORMIRE..SIAMO AD ATLANTIDE...LA SUA TRUPPA NON L'HA VOLUTO SEGUIRE PERCHÉ I RISCHI SONO TANTI E LO SANNO TUTTI COME VA A FINIRE IN MEZZO ALL'OCEANO CON I PIRATI SEMPRE PRONTI ALL'AGGUATO...MA IL TESORO DI ATLANTIDE È TROPPO ALLETTANTE PER RINUNCIARE...QUINDI IN PIEDI CHE SI PARTE...

GINNASTICA PREPARATORIA ...VOGATORE, CORSA, TIRO ALLA FUNE...

COLAZIONE. MENTRE FANNO COLAZIONE NAUTILUS SPIEGA IL MITO DI ATLANTIDE, CIVILTÀ MOLTO COLTA, CHE HA DECISO DI ABITARE LONTANO DAGLI ALTRI PER STUDIARE E

APPROFONDIRE LE LORO CONOSCENZE. SONO IN POSSESSO DI UN GRANDE TESORO MAI VISTO DA NESSUNO MA DI CUI MOLTE LEGGENDE PARLANO. NAUTILUS IN UNA ASPRA BATTAGLIA NEI MARI DEL NORD È ENTRATO IN POSSESSO DI UNA PARTE DELLA MAPPA CHE INDICA DOV'È SEPOLTO IL TESORO. IL RESTO DELLA MAPPA È IN MANO AI PIRATI.

MANDA COSÌ I LUPI A CAMBIARSI PERCHÉ OCCORRE UN ABBIGLIAMENTO ADATTO PER AFFRONTARE I PIRATI: COSTUME E CIABATTE.

9.30 INIZIO ATTIVITÀ

2° PEZZO DI MAPPA:

UN PIRATA LI SFIDA IN UNA PROVA DI SOPRAVVIVENZA: SAPER TRASPORTARE L'ACQUA SENZA BACINELLE. CIASCUN GIOCATORE FISSA SALDAMENTE LA PROPRIA SPUGNA SULLA TESTA, CON UN ELASTICO CHE FA PASSARE SOTTO IL MENTO. LE SCODELLE VENGONO POSATE CONTRO UN MURO. OGNI GIOCATORE SI FERMA ACCANTO AD UNA SCODELLA E IL SECCHIO VIENE POSATO AD ALMENO VENTI PASSI DI DISTANZA. AL "VIA!" I GIOCATORI CORRONO VERSO IL SECCHIO, CI TUFFANO DENTRO LA SPUGNA (SENZA TOGLIERLA DALLA TESTA...), TORNANO INDIETRO E SPREMONO PER BENE LA SPUGNA, SPINGENDO LA TESTA CONTRO IL MURO E CERCANDO DI FAR FINIRE L'ACQUA NELLA PROPRIA SCODELLA. FATTO QUESTO, RIPARTONO E COSÌ VIA.

9.45

3° PEZZO DI MAPPA:

IL PIRATA LI SFIDA AD UNA PROVA DI VELOCITÀ. LE SESTIGLIE STANNO IN FILA INDIANA. TRA UN GIOCATORE E L'ALTRO DEVONO ESSERCI CINQUE PASSI DI DISTANZA. A CINQUE PASSI DAL PRIMO GIOCATORE (A CUI VIENE DATA UNA SPUGNA) DI OGNI SQUADRA VIENE POSATO UN SECCHIO PIENO D'ACQUA VIENE E A CINQUE PASSI DALL'ULTIMO UNA BOTTIGLIA VUOTA. AL "VIA!" I GIOCATORI MUNITI DI SPUGNA CORRONO A TUFFARLA NEL SECCHIO, TORNANO AL PROPRIO POSTO, LA LANCIANO AL COMPAGNO FERMO DAVANTI A LORO, CHE LA LANCIA AL GIOCATORE SUCCESSIVO E COSÌ VIA. QUANDO LA SPUGNA ARRIVA ALL'ULTIMO GIOCATORE DELLA SQUADRA, LUI LA SPREME IN MODO DA FAR FINIRE L'ACQUA NELLA BOTTIGLIA. FATTO QUESTO, FA TORNARE ALLO STESSO MODO LA SPUGNA INDIETRO E SI RIINIZIA. SE, DURANTE UN LANCIO SBAGLIATO, LA SPUGNA CADE A TERRA, VA RACCOLTA DA CHI L'HA LANCIATA E NON DA CHI L'HA LASCIATA CADERE, TORNA AL SUO POSTO E LA RILANCIA.

10.00

4° PEZZO DI MAPPA:

IL PIRATA LI SFIDERÀ AD UNA PROVA DI AGILITÀ. I LUPI STARANNO A COPPIA E AVRANNO UNA BACINELLA PIENA D'ACQUA DA PORTARE ATTRAVERSO UN PICCOLO PERCORSO AD OSTACOLI SOLO POGGIANDOLA SU DUE CORDE BEN TESE TENUTE PER MANO, STILE BARELLA. SE LA BACINELLA CADE DEVONO RIINIZIARE DA CAPO IL PERCORSO. VINCONO QUANDO TUTTI HANNO COMPIUTO IL PERCORSO.

10.30

5° PEZZO DI MAPPA:

È IN MANO AL SAPIENTE MASSIMO CHE SFIDERÀ LA LORO INTELLIGENZA. NEL CAMPO VENGONO SEMINATI UNA CINQUANTINA DI OGGETTI, DI CUI SOLO 30 OGGETTI CHE GALLEGGIANO. I GIOCATORI VENGONO DISPOSTI IN FILA INDIANA. LO SCOPO È QUELLO DI RACCOGLIERE SOLO GLI OGGETTI CHE GALLEGGIANO. DI FRONTE DALLA PARTE OPPOSTA DEL CAMPO DI GIOCO, VIENE POSATO UN SECCHIO PIENO D'ACQUA. AL "VIA!" SI PARTE, SI RACCOGLIE UN OGGETTO E LO POSA NEL PROPRIO SECCHIO. QUANDO IL PRIMO GIOCATORE TORNA INDIETRO, PARTE IL SECONDO E COSÌ VIA, FINO A QUANDO NON CI SONO PIÙ OGGETTI CHE GALLEGGIANO IN CAMPO. SE, AD UN CERTO PUNTO, UN GIOCATORE NON TROVA PIÙ NESSUN OGGETTO CHE GLI SERVE TORNA INDIETRO E FA PARTIRE IL SUCCESSIVO SENZA RACCOGLIERE NULLA. LO SCOPO È QUELLO DI FAR CAPIRE AI LUPI CHE SI LA FORZA E LA PRESTANZA FISICA GLI SONO SERVITE PER OTTENERE LE PARTI DELLA MAPPA, MA IL PEZZO DI MAPPA PRINCIPALE, QUELLO CHE INDICA IL TESORO, L'HANNO DOVUTO OTTENERE CON L'INGEGNO E LA CONOSCENZA, CON QUELLO CHE GLI È STATO INSEGNATO A SCUOLA E CON QUELLO CHE HANNO LETTO NEI LIBRI. IL TESORO NON È ALTRO CHE UN SEMPLICE FOGLIO CON L'ALFABETO SCRITTO E CON I NUMERI DALL'0 AL 9 (SE POTESSE AVERE IL SIMBOLO DEL LIBRO SAREBBE MEGLIO!!!), BASI DEL SAPERE E PRIME COSE CHE SI IMPARANO A SCUOLA...TUTTI POI ALLA FINE LI DANNO PER SCONTATI MA SENZA NON FAREMMO, NON LEGGEREMMO E NON AVREMMO SCOPERTO NULLA...

DI POLLY PERÒ ANCORA NESSUNA TRACCIA TRANNE ALCUNE FRASI PRONUNCIATE QUA E LA DAI PIRATI CHE FANNO CAPIRE CHE È PASSATA DI LÌ MA CHE HA LA STREGA HA PROSEGUITO IL SUO VIAGGIO PORTANDOLA CON SE...SI DEVE CONTINUARE A CERCARLA...SI SALUTA NAUTILUS E SI TORNA ALLA SOFFITTA DOVE CI FAREMO LE DOCCE PER DARCI UNA RINFRESCATA E PER POI RIPARTIRE ALLA RICERCA DI POLLY.

11.00 DOCCE COL SIFONE! (ASSOLUTAMENTE...NON SI PUÒ ANDARE OLTRE QUEST'ORARIO...)

13.00 PRANZO (I SERVIZI LI FANNO DOPO PRANZO: DOVRANNO METTERE IN ORDINE LE CAMERATE, OGNUNO LA SUA, I BAGNI LI PULIAMO NOI O I ROVER, MO VEDIAMO!! POI SE AVANZA TEMPO FARANNO LE SPECIALITÀ O SI RIPOSERANNO)

16.00 DIGORY DICE DI RIAPRTIRE...SI INDOSSANO GLI ANELLI E SEMBRA NON ACCADERE NULLA...QUANDO AD UN TRATTO SI VEDONO FRATI CHE IN SILENZIO CAMMINANO SU E GIU PER IL CAMPO...

ATTIVITÀ MONASTERO

16.00

I lupi arrivano con gli anelli in un monastero...lo capiranno perché vedranno tanti frati camminare in silenzio per il campo tutti indaffarati a fare le loro cose...ci verrà incontro il frate custode che è quello un po' più socievole e espansivo che ci chiederà se siamo viandanti e se può fare qualcosa per noi (...non ci conosce e già si mette a nostro servizio...far passare questo messaggio!)..gli chiederemo se ha visto polly ma ci risponderà che di lì passano un sacco di persone e che non ricorda il nome di ognuno...il monastero offre ospitalità a tutti coloro che la chiedono...solo però se sono puri di cuore e davvero bisognosi...i cattivi non riescono ad entrare tra quelle mura...l'amore e la gioia che Dio infonde in quei luoghi rende allergici i cattivi che si tengono ben lontani...

Capito ormai che di polly non c'è traccia chiediamo almeno di poterci riposare un po' nella foresteria del monastero...lì entra il priore del monastero che gli spiega un po' il periodo in cui siamo (1200 più o meno) Per far capire bene il significato di comunità ai lupi, racconta una storia.

⇒ **Passo dopo passo...insieme al mio amico Gesù**

L'ORCHESTRANA CHE DIVENTO' ORCHESTRINA

C'era una volta un complesso di sette strumenti musicali: erano un pianoforte, un violino, una chitarra classica, un flauto, un sassofono, una cornetta e una batteria.

Vivevano nella medesima stanza, ma non andavano d'accordo. Erano così orgogliosi che ognuno pensava di essere il re degli strumenti e di non aver bisogno degli altri. Non solo, ma ciascuno voleva suonare le melodie che aveva nel cuore e non accettava di eseguire uno spartito. Tutti ritenevano ciò una imposizione intollerabile che violava la loro libertà di espressione.

Quando al mattino si svegliavano ognuno cominciava a suonare liberamente le proprie melodie e per superare gli altri usava i toni più forti e violenti. Risultato: un inferno di caotici rumori. Sicché tutti chiamavano quel complesso l'Orchestrana.

Una notte capitò che la batteria non riuscisse a chiudere occhio per il nervoso. Per passare il tempo cominciò a scatenarsi con le sue percussioni. Fu la goccia che fece traboccare il vaso. Per la prima volta tutti gli strumenti si trovarono d'accordo su una cosa: la decisione di andare ognuno per conto suo. Stavano per uscire quando alla porta bussò una bacchetta con uno spartito sotto il braccio in cerca di strumenti da dirigere.

Parlando con garbo e diplomazia chiese loro di fare una nuova esperienza, quella di suonare ognuno secondo la propria natura, ma con note, ritmi e tempi armonizzati.

"Con un occhio guardate lo spartito, con l'altro i miei cenni, dopo che avrò dato il via, disse la bacchetta".

Un po' perché erano molto stanchi del caos in cui vivevano, un po' per la curiosità di fare una nuova esperienza, accettarono.

Si misero a suonare con passione dando ognuno il meglio di se stesso e con una obbedienza totale alla bacchetta... magica.

A mano a mano che andavano avanti si ascoltavano l'un l'altro con grande piacere. Quando la bacchetta fece il cenno della fine un'immensa felicità riempiva il loro cuore: avevano eseguito il famoso Inno alla gioia di Beethoven. L'Orchestrana era diventata un'Orchestra.

16.20

⇒ **E ORA... AL LAVORO!!!**

hai capito di conoscere profondamente i tuoi amici? O sono solo compagni di gioco?

Gesù è tuo amico?

Lo conosci bene o è solo un compagno a cui chiedere aiuto nei momenti difficili?

Sei sempre corretto con i tuoi amici, o a volte, ti comporti male e li deludi?

Quando un amico ti delude, tu cosa provi?

Gesù ti ha mai deluso e fatto soffrire?

Quando sei con il gruppo dei tuoi amici ti senti: di comandare il gruppo, di far parte del gruppo o di essere trattato male dagli altri?

Hai un migliore amico? Perché hai scelto proprio lui come tuo migliore amico? Cosa ha di diverso dagli altri?

16.40

⇒ **Chi sono gli amici di Gesù? ...vediamo il Vangelo**

Giovanni 19,25-27

"Stavano presso la croce di Gesù sua madre, la sorella di sua madre, Maria di Clèofa e Maria di Magdala. Gesù allora, vedendo la madre e lì accanto il discepolo che egli amava, disse alla madre: "Donna, ecco il tuo figlio!". Poi disse al discepolo: "Ecco tua madre!". E da quel momento il discepolo la prese nella sua casa."

Giovanni 11,3; 11,38-44

"Le sorelle mandarono dunque a dirgli: "Signore, ecco, il tuo amico è malato"..."

"Intanto Gesù, ancora profondamente commosso, si recò al sepolcro; era una grotta e contro vi era posta una pietra. Disse Gesù: "Togliete la pietra!". Gli rispose Marta, la sorella del morto: "Signore, già manda cattivo odore, poiché è di quattro giorni". Le disse Gesù: "Non ti ho detto che, se credi, vedrai la gloria di Dio?". Tolsero dunque la pietra. Gesù allora alzò gli occhi e disse: "Padre, ti ringrazio che mi hai ascoltato. Io sapevo che sempre mi dai ascolto, ma l'ho detto per la gente che mi sta attorno, perché credano che tu mi hai mandato". E, detto questo, gridò a gran voce: "Lazzaro, vieni fuori!". Il morto uscì, con i piedi e le mani avvolti in bende, e il volto coperto da un sudario. Gesù disse loro: "Scioglietelo e lasciatelo andare"."

Matteo 4,18-22

"Mentre camminava lungo il mare di Galilea vide due fratelli, Simone, chiamato Pietro, e Andrea suo fratello, che gettavano la rete in mare, poiché erano pescatori.

E disse loro: "Seguitemi, vi farò pescatori di uomini". Ed essi subito, lasciate le reti, lo seguirono. Andando oltre, vide altri due fratelli, Giacomo di Zebedeo e Giovanni suo fratello, che nella

barca insieme con Zebedeo, loro padre, riassettavano le reti; e li chiamò. Ed essi subito, lasciata la barca e il padre, lo seguirono.

Matteo 3,13-16

"In quel tempo Gesù dalla Galilea andò al Giordano da Giovanni per farsi battezzare da lui. Giovanni però voleva impedirglielo, dicendo: "Io ho bisogno di essere battezzato da te e tu vieni da me?". Ma Gesù disse: "Lascia fare per ora, poiché conviene che così adempiamo ogni giustizia". Allora Giovanni acconsentì. Appena battezzato, Gesù uscì dall'acqua: ed ecco, si aprirono i cieli ed egli vide lo Spirito di Dio scendere come una colomba e venire su di lui."

⇒ **Chiacchierata per conoscere gli amici di Gesù (con gli apostoli, che rapporto avevano, il loro senso di comunità, le loro storie...una comunità com'è quella monastica e come lo è quella del branco...regole e gioia e aiuto l'uno con l'altro)**

17.20

⇒ **Ogni lupo pesca un fogliettino con un nome di un altro fratellino scritto sopra... per quella persona dovrà costruire un regalo.**

19.00

⇒ **Chiusura con preghiera**

Preghiera dell'accoglienza

Signore,
aiutami ad essere per tutti un amico,
che attende senza stancarsi,
che accoglie con bontà,
che dà con amore,
che ascolta senza fatica,
che ringrazia con gioia.
Un amico che si è sempre certi di trovare
quando se ne ha bisogno.
Aiutami ad essere una presenza sicura,
a cui ci si può rivolgere
quando lo si desidera;
ad offrire un'amicizia riposante,
ad irradiare una pace gioiosa,
la tua pace, o Signore.
Fa' che sia disponibile e accogliente
soprattutto verso i più deboli e indifesi.
Così senza compiere opere straordinarie,
io potrò aiutare gli altri a sentirti più vicino,
Signore della tenerezza.

19.10

...c'è tempo per finire i servizi, con la scusa di aiutare i confratelli a mantenere in ordine il monastero e per riposarsi un po' nella foresteria.

20.00 cena povera.

si mangia Tutti in silenzio con luci soffuse e con un frate che legge delle preghiere o delle storie di vita di Gesù con i suoi amici. Si mangiano cibi poveri come uova sode e patate lesse e pane e un frutto.

20.30

si va in camerata per prepararci per tornare a casa dato che di polly non c'è traccia quando si sentono delle urla di gioia....

Si esce dalla casa e si vede un giovane che sta lanciando tutti i suoi ricchi abiti dal balcone...dice che vuole sposare sorella povertà...e racconta la sua storia dal balcone...

SAN FRANCESCO SI SPOGLIA DELLE VESTI E SPOSA MADONNA POVERTA'.

Francesco ormai ha rotto ogni indugio: dopo aver visto come è facile morire e dopo aver constatato come la gente si fa la guerra per niente, decide di stare per sempre dalla parte di Gesù.

Sì, è facile, ma come fare? Il padre, Pietro di Bernardone lo segue come un'ombra perché teme che faccia altre pazzie. La gente comincia a deriderlo sempre più apertamente. Solo Chiara gli conserva intatta la sua amicizia.

Vedendo questo, Francesco si allontana sempre più spesso a cavallo, nelle zone vicine ad Assisi. Un giorno ha un incontro folgorante: un lebbroso gli si fa avanti chiedendo l'elemosina. Francesco rabbrivisce a quella vista, gli butta da lontano una moneta e scappa via a cavallo. Poco dopo si ferma: gli viene in mente quanto ha fatto Gesù con i lebbrosi e torna indietro. (VANGELO SECONDO MATTEO 8,1-4). Chiama il povero lebbroso, scende da cavallo e.....lo bacia. Alla fine gli rovescia in mano tutte le monete del suo borsellino.

Ormai il dado è tratto. Francesco torna a casa, va nel magazzino dove suo padre conserva le stoffe più preziose e comincia a buttarle dalla finestra verso i poveri. Immaginate la confusione, le risate, le domande! Tutti si chiedono se davvero Francesco è impazzito quando.....arriva Pietro di Bernardone.

Vedendo la scena Pietro perde completamente la pazienza: gridando come un ossesso trascina Francesco davanti al Vescovo e urla:

P. *Eccellenza, mi faccia giustizia: ordini a mio figlio di smettere di dare tutta la mia roba alla gente.

F. *Papà, tu non sei più mio padre; io non sono più tuo figlio.

P. *Come, osi rinnegarmi come padre?

F. *Sì perché da ora in poi io scelgo Dio come mio padre e sposo madonna povertà. Anzi, perché tu non possa avanzare più nessun diritto nei miei confronti, ti restituisco anche i vestiti". Così facendo, lentamente, Francesco depone i suoi vestiti. Il vescovo lo avvolge con il suo mantello, Francesco prende un pezzo di corda trovata in terra, se la lega alla vita e si allontana cantando con la sua stupenda voce.

E' libero! Ha scelto per sempre di vivere come figlio di Dio, senza la schiavitù dei soldi e delle ricchezze.

Da quel momento, mentre un silenzio impressionante cala su tutta Assisi, comincia la meravigliosa avventura del francescanesimo nel mondo, la famiglia di frati (fratelli) che più assomiglia da vicino a Gesù Cristo.

Invita così la gente del luogo ad andare in giro a parlare con i suoi amici...magari così potranno capirlo...

1. FRATE BERNARDO.

Racconta la storia del crocifisso della chiesa di san damiano che parlò a san Francesco

Inviterà poi i lupi a raccogliere intorno delle pietre per ricostruire una chiesetta nelle vicinanze.

Prima che i ragazzi se ne vadano dona a ciascuno un pezzetto di cingolo da annodare con quelli che riceveranno poi e gli lasci un lumino acceso, che segna un po' di quella luce che Francesco gli ha donato e che lui ora dona a loro.

2. L'ASINO

racconta la sua storia.

i lupi poi assaggeranno un po' di sale per capire quanto può essere brutto avere sete ...poi berranno dell'acqua fresca.

prima che i ragazzi se ne vadano dona a ciascuno un pezzetto di cingolo da annodare con quelli che riceveranno poi e gli lasci un lumino acceso, che segna un po' di quella luce che francesco gli ha donato e che lui ora dona a loro.

3. FRATE LEONE

racconta la storia della perfetta letizia.

Chiede ad ogni lupo di scrivere un impegno personale per poter raggiungere la perfetta letizia.

Prima che i ragazzi se ne vadano dona a ciascuno un pezzetto di cingolo da annodare con quelli che riceveranno poi e gli lasci un lumino acceso, che segna un po' di quella luce che Francesco gli ha donato e che lui ora dona a loro.

4. CHIARA

la ciotola del coraggio

disprezzo del cibo...chiara chiede di assaggiare una bevanda di aspetto poco invitante ma molto buona.

Prima che i ragazzi se ne vadano dona a ciascuno un pezzetto di cingolo da annodare con quelli che riceveranno poi e gli lasci un lumino acceso, che segna un po' di quella luce che Francesco gli ha donato e che lui ora dona a loro.

MERCOLEDI 16 AGOSTO NEL MONDO DI VIS

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
7.30	SVEGLIA		
7.40	GINNASTICA	RADIO	
7.50	LAVAGGIO		
8.30	COLAZIONE		
9.00	CATECHESI		
9.30	INIZIO ATTIVITA'	COSTUMI PER I PERSONAGGI, 5 CARTONCINI, COLORI , 1 BOCCIA DA MARE, CORDINO, 1 FUNE, 2 PALLONI, 1 BERSAGLIO FATTO CON I BICCHIERI BIGLIE, NASTRO BIANCO E ROSSO CARTA CRESPIA, CANNA DI BAMBÙ.	DIGORY RE VIGOR, SUA FIGLIA IL CONSIGLIERE
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO – PREPARAZIONE SPECIALITA'		
15.00	PRESENTAZIONE SPECIALITA'		
16.00	PREMIAZIONE CACCIA X IL TROFEO	1 TROFEO, 1 MAPPA, 4/5 INDOVINELLI, 1 LIBRO, COSTUMI PER I PERSONAGGI	DIGORY RE VIGOR, SUA FIGLIA, IL CONSIGLIERE LA SFINGE
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO		
19.00	SCENETTE DI SESTIGLIA		
20.00	CENA		
21.30	FUOCO		PASTORE
23.00	ULA ULA		

H: 9.30 –LANCIO-

NEL REGNO DI VIS È UN GIORNO MOLTO SPECIALE: IL COMPLEANNO DEL RE VIGOR.

I LUPETTI E DIGORY SONO APPENA GIUNTI NEL NUOVO MONDO QUANDO SENTONO UNA VOCE CHE SBRAITA, È QUELLA DEL RE VIGOR CHE SI AVVICINA INSIEME AD UNA RAGAZZA (SUA FIGLIA) ED A UN SIGNORE GOBBO E DALL'ASPETTO MESCHINO (IL CONSIGLIERE DEL RE).

VIGOR SI STA LAMENTANDO CON SUA FIGLIA PERCHÉ PASSA MOLTO TEMPO SUI LIBRI INVECE DI STARE A CORRERE E A FAR SPORT ALL'ARIA APERTA COME TUTTE LE SUE COETANEE. LA PRINCIPESSA DANAË SI DISCOLPA DICENDO CHE LEI LA PASSA METÀ DELLA SUA GIORNATA ALL'ARIA APERTA MA, VISTO CHE LE PIACE MOLTO LEGGERE, PREFERISCE PASSARE DEL TEMPO ANCHE SOTTO UN ALBERO CON UN LIBRO IN MANO. IL RE È ARRABBIATO PERCHÉ LA FIGLIA NON ALLENANDOSI TUTTO IL GIORNO, NON È ABBASTANZA FORTE PER VINCERE IL TORNEO CHE SI SVOLGE OGNI ANNO IN ONORE DEL SUO COMPLEANNO. IL RE È ANCORA PIÙ FURIOSO PERCHÉ QUEST'ANNO HA INVITATO DEI POPOLI DEL NORD CON CUI VORREBBE FARE BELLA FIGURA.

AD UN TRATTO IL RE VEDE I LUPETTI E LI ACCOGLIE CON GRANDI INCHINI PERCHÉ È CONVINTO CHE SIANO I RAPPRESENTANTI DELLE DELEGAZIONI DEI POPOLI DEL NORD. IL CONSIGLIERE PERÒ NON È COSÌ CORDIALE PERCHÉ NON VEDENDO LE LORO INSEGNE (OGNI DELEGAZIONE SOLITAMENTE PORTA CON SÈ LO STENDARDO DELLA PROPRIA CITTÀ) SOSTIENE CHE SONO SPIE GIUNTE PER SABOTARE LA MANIFESTAZIONE E QUINDI DA IMPRIGIONARE. I LUPI RASSICURANO IL RE SULLE LORO BUONE INTENZIONI. IL SOVRANO LI INVITA ALLORA A PARTECIPARE AI GIOCHI AMMONENDOLI DEL FATTO CHE OGNI DELEGAZIONE DEVE AVERE IL PROPRIO STENDARDO. I LUPI SI ALLONTANANO PER PREPARARSI ALLE GARE E CREARE LE PROPRIE INSEGNE.

H: 9.40 -1°ATTIVITA'-

IN UN ANGOLO TROVANO DEL MATERIALE ADATTO ALLO SCOPO (L'AIUTO DELLA FATA BIANCA) E IN "POCO TEMPO" FANNO 1 STENDARDO X SESTIGLIA (UN CARTONCINO BIANCO COLORATO 50X50 APPLICATO SU UNA CANNA DI BAMBÙ)

H: 10.00 -2°ATTIVITA' PROVE SINGOLE-

INIZIA IL TORNEO. NEL PRATO CI SONO 5 POSTAZIONI (IL NUMERO DELLE POSTAZIONI VARIA A SECONDA DEL NUMERO DEI BAMBINI PERCHÉ SE IN UNA SESTIGLIA SONO 2/3 LI ACCORPIAMO AD UN'ALTRA E LE PROVE DIVENTANO 4) :

- STAFFETTA 6X30 (HO CONSIDERATO X 6 MA IN REALTÀ È SUBORDINATO AL NUMERO DELLA SESTIGLIA PIÙ NUMEROSA)
- LANCIO DEL PESO (SE C'È ANCORA LANCIAMO IL SASSO ROTONDO SOLITO ALTRIMENTI USIAMO UNA BOCCIA DA MARE)
- SALTO IN LUNGO
- TIRO AL BERSAGLIO (SI LANCIANO UNA BIGLIA ALL'INTERNO DI UN MEGA BERSAGLIO FATTO CON I BICCHIERI DI PLASTICA)
- RUZZOLA

I LUPETTI, GIRANDO IN SENSO ORARIO, SI CIMENTANO IN OGNI PROVA. DANAE GIRA X LE PROVE IN MEZZO AI LUPI MA NON OTTIENE RISULTATI NÉ GRANDISSIMI, NÉ SCADENTI.

11.00 -3°ATTIVITA' TORNEI-

(IL NUMERO DEI TORNEI VARIA A SECONDA DELL'ORARIO IO NE IPOTIZZO DUE + UNO DI RISERVA.)

1° TORNEO "FAZZOLETTO A 5"

LE SESTIGLIE SI POSIZIONANO LUNGO I LATI DI UN IPOTETICO PENTAGONO AL CENTRO DEL QUALE È POSIZIONATA UNA PALLA (O UN FAZZOLETTO SOPRA AD UNA BASE). AD OGNI COMPONENTE DELLA SESTIGLIA È ASSEGNATO UN NUMERO DA 1 A 6. L'ARBITRO CHIAMERÀ UN NUMERO AD ESEMPIO 3 E TUTTI E 5 I CONCORRENTI CONTRASSEGNA TI CON TALE NUMERO (1 X SESTIGLIA) CERCHERANNO DI PRENDERE LA PALLA AL CENTRO E DI RAGGIUNGERE LA LORO SQUADRA PRIMA CHE QUALCUNO LO TOCCHI. SE IL GIOCATORE RAGGIUNGE LA SESTIGLIA SENZA ESSERE TOCCATO OTTIENE IL PUNTO, ALTRIMENTI IL PUNTO VA ALLA SQUADRA DEL GIOCATORE CHE È RIUSCITO A TOCCARLO.

2° TORNEO "TIRO ALLA FUNE"

OGNI SESTIGLIA INCONTRA LE ALTRE NEL GIOCO DEL TIRO ALLA FUNE IN UN GIRONE ALL'ITALIANA (NEL CASO LE SQUADRE SIANO SOLO 4 SI FA AD ELIMINAZIONE DIRETTA)

TORNEO DI RISERVA "CORNER BALL"

12.00 – FINE TORNEO –SERVIZI-

UNA VOLTA FINITO L'ULTIMO TORNEO I GIUDICI SI RIUNISCONO PER DECIDERE IL VINCITORE E RIMANDANO AL POMERIGGIO LE PREMIAZIONI.

I LUPETTI COSÌ SI DEDICANO AI SERVIZI.

16.00 – PREMIAZIONI –CACCIA ALLA MEDAGLIA-

I LUPETTI SI POSIZIONANO DAVANTI AL RE PRONTI PER LE PREMIAZIONI. IL RE VIGOR, DOPO UN PICCOLO DISCORSO, PRENDE UNA SCATOLA PER MOSTRARE A TUTTI IL TROFEO IN PREMIO MA, SORPRESA, IL PREMIO È STATO RUBATO. IL CONSIGLIERE ACCUSA I LUPI DI AVERLO PRESO E VUOLE ARRESTARLI MA DIGORY, COME PER MAGIA (AIUTO DELLA FATA BIANCA), VICINO AI PIEDI DEL CONSIGLIERE TROVA UNA MAPPA CHE INDICA DOVE IL LADRO HA NASCOSTO IL TROFEO.

PURTROPPO LE INDICAZIONI SONO SCRITTE IN UNA LINGUA SCONOSCIUTA. SARÀ DANAË, GRAZIE AGLI STUDI FATTI SUI LIBRI, A TRADURRE LA MAPPA. I LUPETTI COSÌ PARTONO CON DIGORY, DANAË ED IL RE PER TROVARE IL TROFEO. ARRIVANO VICINO AD UN BOSCHETTO DOVE TROVANO UNA SPECIE DI SFINGE. LA SFINGE (CHE PARLA TIPO BRUCALIFFO) DIRÀ AL RE CHE GLI CONSEGNERÀ LORO IL TROFEO SOLO SE RISOLVERANNO DEGLI INDOVINELLI (CRUCIVERBA, ESPRESSIONI O DEI CALCOLI, INDOVINELLI, DOMANDE DI SCIENZA ECC.). IL RE NON SAPRÀ DOVE METTERGLI MANO PERCHÉ HA ALLENATO SEMPRE IL CORPO MA NON IL CERVELLO. SARANNO PERCIÒ I LUPI E DANAË A RISOLVERE I QUESITI. UNA VOLTA RISOLTI TUTTI GLI INDOVINELLI LA SFINGE RESTITUISCE IL TROFEO E DICE, SOTTO FORMA DI ENIGMA, CHE È STATO IL CONSIGLIERE DEL RE A TRAFUGARLO. IL RE, PRIMA DI TORNARE INDIETRO PER ARRESTARE IL CONSIGLIERE, CONFESSA ALLA FIGLIA CHE AVEVA RAGIONE A PASSARE DEL TEMPO ANCHE SUI LIBRI PERCHÉ NON SONO IMPORTANTI SOLO I MUSCOLI MA ANCHE IL CERVELLO. DANAË DECIDE COSÌ PER RINGRAZIARE I LUPI DELL'AIUTO FORNITO, DI REGALARGLI IL LIBRO A CUI È PIÙ AFFEZIONATA: UN LIBRO DI FIABE CHE SUA NONNA GLI LEGGEVA SEMPRE QUANDO ERA PICCOLA E CHE AVEVA FATTO NASCERE IN LEI L'AMORE PER LA LETTURA.

SECONDO ME SE CI SI ALLUNGA UN PO' NON È COSÌ GRAVE SI PUÒ SACRIFICARE IL TORNEO DELLE 18.00 ANCHE PERCHÉ DI TORNEI DURANTE LA GIORNATA NE HANNO FATTI TANTI!!!!

VENERDÌ 18 AGOSTO “MACULA SOLIS”

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
7.30	SVEGLIA		
7.40	GINNASTICA	RADIO	
7.50	LAVAGGIO		
8.30	COLAZIONE		
9.00	CATECHESI		
9.30	LANCIO E INIZIO ATTIVITA'	COSTUMI PER I PERSONAGGI, PALLONCINI, FILI DI NYLON, COTONE,	FATA BIANCA, ORCO, NANO, MINOTAURO, ARPIA, DIGORY, POLLY, TESSITORE
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO – PREPARAZIONE SPECIALITA'		
15.00	PRESENTAZIONE SPECIALITA'		
16.00	ATTIVITA'		
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO		
19.00	SCENETTE DI SESTIGLIA		
20.00	CENA		
21.30	FUOCO		PASTORE
23.00	ULA ULA		

H: 9.30 –**LANCIO**-

I LUPETTI RIPARTONO PER UN NUOVO MONDO INFILANDOSI GLI ANELLI. INIZIANO AD ESPLORARE QUESTO NUOVO MONDO E TROVANO LA FATA BIANCA ELEGANTEMENTE SEDUTA SOPRA UNA ROCCIA . LA FATA DÀ LORO IL BENVENUTO NEL REGNO DI MACULA SOLIIS. RACCONTA LORO DI ESSERGLI SEMPRE STATA ACCANTO LUNGO IL CORSO DEL LORO VIAGGIO. ERA LEI INFATTI CHE DISSEMINAVA LA LORO STRADA DI AIUTI (FA AI LUPETTI ESEMPI PRATICI "VI RICORDATE QUANDO VI SERVIVA DEL MATERIALE X FARE GLI STENDARDI E L'AVETE TROVATO COME PER MAGIA VICINO A VOI?SONO STATA IO A LASCIARLO LI PER VOI. E VI RICORDATE QUANDO....ECC") AFFINCHÉ POTESSE ARRIVARE DA LEI. IL SUO REGNO UN TEMPO ERA MOLTO PIÙ FECONDO E GIOIOSO DI QUANTO NON APPARISSE ORA AI LORO OCCHI. PURTROPPO PERÒ MOLTI ANNI PRIMA LA STREGA NERA SI ERA INSEDIATA NEL SUO MONDO CHE SI ERA COSÌ POPOLATO DI GENTAGLIA CHE AVEVA DISSEMINATO NEL REGNO TERRORE ED ANGOSCIA. LA STREGA NERA INIZIALMENTE, QUANDO ERA ARRIVATA A MACULA SOLIS, NON ERA COSÌ POTENTE. I SUOI POTERI ERANO AUMENTATI QUANDO AVEVA SOTTRATTO I SEMI CHE DAVANO LA VITA ALL'ALBERO DELLA GIOVINEZZA AGLI ABITANTI DI MACULA SOLIIS. I "MACULA SOLES!" AVEVANO TENTATO DI COMBATTERE GLI USURPATORI DEL REGNO MA NON RIUSCENDO AD AVERE LA MEGLIO SUGLI AVVERSARI SI ERANO RIVOLTI ALLA FATA BIANCA. COSÌ LA FATA E LA STREGA SI ERANO TROVATE L'UNA DI FRONTE ALL' ALTRA, MA INTUENDO IL PERICOLO CHE QUELLO SCONTRO MAGICO POTEVA ARRECARRE AL REGNO STESSO DECISERO DI NON USARE LA MAGIA PER SOSTENERE LE PROPRIE FILA. PER RISPETTARE TALE PATTO LA FATA PUÒ CONCEDERE SOLO DEGLI AIUTI INDIRETTI COME QUELLI CHE HA FORNITO AI LUPI FINO A QUESTO MOMENTO. A QUESTO PUNTO DIGORY CHIEDE ALLA FATA COME MAI LA STREGA AVEVA RAPITO POLLY. LA

FATA RACCONTA AL BIMBO E AI LUPETTI CHE UN VECCHIO VEGGENTE AVEVA PREDETTO ALLA STREGA LA SUA FINE PER MEZZO DI UNO STRANIERO. LA STREGA AVEVA PENSATO CHE POLLY ERA LO STRANIERO DELLA PREMONIZIONE E COSÌ L'AVEVA RAPITA. LA FATA BIANCA DICE AI LUPI CHE L'UNICO MODO PER ANNIENTARE LA STREGA È QUELLO DI SOTTRARLE I SEMI DELL'ALBERO DELLA GIOVINEZZA CHE LEI HA LASCIATO IN CUSTODIA A 4 DEI SUOI PIÙ FIDATI SEGUACI: UN NANO, UN ORCO, UN MINOTAURO E UN'ARPIA. POI LA FATA CONSEGNA LORO UNA CARTINA DI MACULA SOLIIS DOVE SONO EVIDENZIATE LE TANE DEI 4 AVVERSARI (LA CARTINA VOLENDO SI PUÒ ANCHE NON FARE GLI DICIAMO CHE LI DEVONO CERCARE E BASTA).

H: 9.45 **–GRANDE GIOCO–**

I LUPETTI PARTONO ALLA RICERCA DEI 4 PERSONAGGI:

IL NANO-(I GIOIELLI)- I LUPI ARRIVANO DI FRONTE AL NANO, (PER ME DOVREBBE INDOSSARE UNA MANTELLINA/PONCHO E RIMANERE FERMO IN UN PUNTO) CHE LI TRATTA IN MANIERA SGARBATA E GLI CHIEDE LE LORO INTENZIONI. LORO SI INVENTANO UNA SCUSA E COMINCIANO A CHACCHIERARE CON LUI. MENTRE PARLANO IL NANO GLI CHIEDE SE VENDONO PIETRE PREZIOSE DATO CHE NE VA PAZZO E DAREBBE QUALSIASI COSA IN CAMBIO DI QUELLE COSE LUCCICOSE CHE GLI UMANI PORTANO AL BRACCIO E AL COLLO. I LUPI SI RICORDANO DI AVERE NELLO ZAINO LE PERLINE CHE GLI HA DATO MANFRINO (USCITA DEL 17) E CON QUESTE DECIDONO DI COSTRUIRE DEI GIOIELLI (DICIAMO CHE L'IDEA GLIELA DA DIGORY PERCHÉ SENNO QUESTI PUÒ ESSE CHE CI ARRIVANO!). PURTROPPO PER FARE DEI GIRELLI OLTRE ALLE PERLINE OCCORRONO DEI FILI MA LORO NON LI HANNO. DECIDONO DI PERLUSTRARE I DINTORNI PER VEDERE SE TROVANO QUALCOSA DI UTILE. GIRANDO TROVANO UN TESSITORE DISPERATO, PERCHÉ UNO SPIRITELLO MALVAGIO HA DISSEMINATO I SUOI BACHI DA SETA E VEDENDO I LUPETTI CHIEDE AIUTO. COME PREMIO PER AVERGLI PRESTATO SOCCORSO IL TESSITORE GLI DONA DEI FILI. I LUPI CREANO I GIOIELLI E POI LI SCAMBIANO CON IL NANO IN CAMBIO DEL SEME.

IL MINOTAURO-(IL FUOCO)- IL MINOTAURO DORME...DOBBIAMO CERCARE DI ATTRAVERSARE IL SUO TERRITORIO SENZA FARLO SVEGLIARE, ATTRAVERSO UN RETICOLATO DI CAMPANELLINI E FILI, PORTANDO CON NOI IL FUOCO.

L'ARPIA- (L'ALFABETO E I NUMERI)-BATTAGLIA NAVALE GIGANTE CERCANDO DI AFFONDARE LE NAVI TIRANDOCI CONTRO LE SPUGNE ZUPPE DI TEMPERA.

L'ORCO- (IL LIBRO)- I LUPI TROVANO L'ORCO, CAPISCONO DA SUBITO CHE NON SARÀ FACILE DISTRUGGERLO PERCHÉ SI DIMOSTRA MOLTO FORTE E CRUDELE. INIZIALMENTE NON SANNO CHE FARE POI "SICURAMENTE" SI RENDERANNO CONTO CHE PER SUPERARE LE PROVE PRECEDENTI HANNO UTILIZZATO 3 DEI 4 REGALI RICEVUTI NEI VARI MONDI. DECIDERANNO(SI SPERA) DI GUARDARE MEGLIO IL LIBRO DOVE LEGGERANNO LA FAVOLA DELL' ORCO PUZZONE. LA FIABA INIZIERÀ COSÌ: "QUESTA NOSTRA STORIA COMINCIA TANTI ANNI FA IN UN BOSCO DI UN PAESE LONTANO. QUI ABITAVA L' ORCO PUZZONE PERCHÉ COME TUTTI SANNO GLI ORCHI NON SI LAVANO A CAUSA DELLA LORO FOBIA NEI CONFRONTI DI TANTA ACQUA". TRAMITE QUESTA FANTASTICA FAVOLA CAPIRANNO CHE L' UNICO MODO PER SCONFIGGERE L' ORCO È AMMANTARLO D' ACQUA! GIRANDO NEI DINTORNI PER TROVARE QUALCHE RECIPIENTE DA UTILIZZARE PER IMMAGAZZINARE ACQUA TROVERANNO L' ALBERO DEI PALLONCINI.(SE VOGLIAMO POSSIAMO METTERE UNA PROVA PER OTTENERLI). I LUPI UTILIZZERANNO I PALLONCINI(GIÀ PIENI) RACCOLTI DALL' ALBERO PER MINACCIARE L' ORCO.(DOVREBBERO ACCERCHIARLO PER MINACCIARLO-SINERGIA). L' ORCO INIZIALMENTE NON SI FARÀ INTIMIDIRE MA DOPO IL PRIMO LANCIO DI PALLONCINI SCAPPERÀ A GAMBE LEVATE LASCIANDO CADERE IL SEME.

SABATO 19 AGOSTO “ALLA RICERCA DEL FRUTTO”

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
7.30	SVEGLIA		
7.40	GINNASTICA	RADIO	
7.50	LAVAGGIO		
8.30	COLAZIONE		
9.00	CATECHESI		
9.30	LANCIO E INIZIO ATTIVITA'	COSTUMI PERSONAGGI, BIGLIETTI CACCIA AL TESORO, CARTELLO, FRUTTO	LA FATA, POLLY, DIGORY, VOCE
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO – PREPARAZIONE SPECIALITA'		
15.00	PRESENTAZIONE SPECIALITA'		
16.00	ATTIVITA'	CONSIGLIO DELLA RUPE E CERIMONIA CONSEGNA PISTA E SPECIALITA'	
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO		
19.00	SCENETTE DI SESTIGLIA		
20.00	CENA		
21.30	FUOCO	FESTA	
23.00	ULA ULA		

H: 9.30 **–LANCIO–**

I LUPETTI SONO TRANQUILLI DEL FATTO CHE LA STREGA È MORTA LA NOTTE PRIMA E QUINDI NON SI ASPETTANO NESSUN INCONTRO. INVECE, MENTRE SONO IN CERCHIO, GLI SI AVVICINA LA FATA BIANCA, POLLY E DIGORY. LA FATA LI RINGRAZIA PER L'IMPRESA DELLA NOTTE PRECEDENTE, MA AGGIUNGE ANCHE CHE NON TUTTO IL MALE È STATO ESTIRPATO DA MACULA SOLIIS. L'UNICO MODO PER FARLO È RECUPERARE IL FRUTTO DELL'ALBERO DELLA GIOVINEZZA. L'ALBERO, CHE È STATO PIANTATO IL GIORNO PRIMA, HA UNA PARTICOLARITÀ: IL SUO FRUTTO NON NASCE FRA I SUOI RAMI MA ALL'INTERNO DI UN GIARDINO SEGRETO. LA FATA GLI CHIEDE DI RECUPERARLO PER LEI. L'UNICO AIUTO CHE HA DA DARE AI LUPETTI È UN INDIZIO SOTTO FORMA DI BIGLIETTINO.

H: 9.45 **–ALLA RICERCA DEL FRUTTO–**

I LUPETTI PARTONO PER LA CACCIA AL TESORO.

H: 10.40 **–NEL GIARDINO SEGRETO–**

DOPO AVER RITROVATO TUTTI I BIGLIETTINI ARRIVERANNO IN UN BOSCHETTO DOVE, LEGATO AD UN ALBERO, TROVERANNO UN CARTELLO CON SU SCRITTO:

“ENTRA PER IL CANCELLO D'ORO
O NON ENTRARE AFFATTO,
PRENDI LA MIA FRUTTA PER GLI ALTRI
O NON TOCCARLA AFFATTO,
PERCHÉ QUELLI CHE RUBERANNO
E QUESTE MURA SCAVALCHERANNO
SCOPRIRANNO LE PASSIONI DEL CUORE...
E IL TORMENTO TROVERANNO”

A QUESTO PUNTO DIGORY PRENDERÀ IL FRUTTO (UVA DORATA). AD UN TRATTO UNA VOCE STRIDULA, ARCIGNA E MALVAGIA SI SENTE FRA I RAMI (POSSIAMO SIA FAR APPARIRE UN PERSONAGGIO O LASCIARE SOLO LA VOCE):

VOCE: "STUPIDO"

DIGORY: "CHI SEI, CHE VUOI DA ME, PERCHÉ TI NASCONDI?"

VOCE: " CHE T' IMPORTA CHI SONO, DEVI SOLO SAPERE CHE SONO UNO CHE È PRONTO SVELARTI UN GRANDE SEGRETO."

DIGORY: " GRAZIE, NON MI INTERESSA."

VOCE: " SO PERCHÉ SEI QUI, HO SENTITO QUELLO CHE TI DICEVA LA FATA. HAI COLTO IL FRUTTO E LO STAI PER PORTARE ALLA FATA SENZA ASSAGGIARLO. GLIELLO DARAI IN MODO CHE LEI POSSA MANGIARLO E SERVIRSENE, POVERO INGENUO. LO SAI CHE FRUTTO È QUELLO? O MEGLIO, LO SAI, MA SAI A COSA PUÒ SERVIRE? SE LO ASSAGGI VIVRAI IN ETERNO E POTRESTI ESSERE RE DI MACULA SOLIIS."

DIGORY: " GRAZIE MA NON MI INTERESSA. NON VOGLIO VIVERE IN ETERNO SE TUTTE LE PERSONE CHE CONOSCO MI AVRANNO LASCIATO."

VOCE: " CHE NE SARÀ DI TUA MADRE? EPPURE DICI DI VOLERLE BENE!"

DIGORY: " CHE COSA C'ENTRA MIA MADRE?"

VOCE: " MA NON CAPISCI? CHE INGENUO CHE SEI! UN SOLO ACINO DI QUELL' UVA E LEI POTREBBE GUARIRE PER SEMPRE. SE Torni IMMEDIATAMENTE NEL TUO MONDO SARAI AL SUO CAPEZZALE TRA UN ATTIMO E LEI POTREBBE GUARIRE DEL TUTTO. CI VOGLIONO SOLO 5 MINUTI."

DIGORY: " AHHHH, DISSE DIGORY."

VOCE: " ALLORA? HAI CAPITO DI COSA PARLO? CHE ASPETTI?"

DIGORY: " MA IO HO PROMESSO ALLA FATA CHE LE AVREI RIPORTATO IL FRUTTO! LE HO DATO LA MIA PAROLA."

VOCE: " NON POTEVI SAPERE CIÒ CHE AVRESTI PROMESSO, NESSUNO CI TROVEREBBE DA RIDIRE."

DIGORY: " LA MAMMA SÌ. LA MAMMA NON APPROVEREBBE IL MIO COMPORTAMENTO. E' STATA LEI AD INSEGNARMI CHE SI DEVONO MANTENERE LE PROMESSE, CHE NON SI DEVE RUBARE. SAREBBE LA PRIMA A DIRMICI DI NON FARLO SE FOSSE QUI."

VOCE: "MA SCUSA PERCHÉ DOVREBBE SAPERLO?NON HAI BISOGNO DI DIRLE DOVE HAI PRESO IL FRUTTO."

DIGORY: "LE BUGIE NON SI DICONO E LE PROMESSE SI MANTENGONO!NESSUNO LO SAPREBBE MA IO SÌ. IO SAPREI DI NON AVER FATTO IL MIO DOVERE ED IN PIÙ DI AVER DETTO ANCHE UNA BUGIA PER COPRIRE LE MIE MANCANZE!!!"

COSÌ DIGORY ZITTISCE LA VOCE E INSIEME AI LUPI RITORNA DALLA FATA.

DIGORY ARRIVA DALLA FATA CON I LUCIGLI CONSEGNA IL FRUTTO E GLI DICE:

DIGORY: "LE HO PORTATO IL FRUTTO CHE MI AVEVA CHIESTO SIGNORA"

FATA:"MOLTO BENE. HAI RESISTITO SIA ALLA TENTAZIONE DI MANGIARLO SIA A QUELLO DI DARLO A TUA MADRE. L'HAI DONATA A ME AFFINCHÉ IO POSSA USARLA PER ELIMINARE DEL TUTTO IL MALE DA MACULA SOLIIS! SO QUANTO TI È COSTATO QUESTO SACRIFICIO!!HAI MANTENUTO LA TUA PROMESSA NONOSTANTE TUTTO. SONO ORGOGLIOSA DI TE!!!E PER RINGRAZIARTI DEL L'AIUTO CHE MI AI DATO TI DONO UN ACINO DA POTER DARE A TUA MADRE!!!SE AVESSI TENUTO IL FRUTTO PER TE NON AVREBBE FATTO EFFETTO PERCHÉ COME DICEVA IL CARTELLO: PRENDI LA MIA FRUTTA PER GLI ALTRI O NON TOCCARLA AFFATTO!"

MANCA GIORNATA DEL 17