LUNEDI 30 LUGLIO
SANTIAGO E IL SOGNO

MATTINO: GIULIA, PACETTA, BARBARA, SONIA, MARIDA, NADIA
SERA: MANU, GEMELLO

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
8.00	RITROVO IN TANA E PARTENZA PER CAGNANO		PATRIZIA E SONIA PARTONO COI GENITORI
09.00	ARRIVO – SISTEMAZIONE		
10.00	**LANCIO ATTIVITA' 1 . INCONTRO CON SANTIAGO**	CARTELLONI PECORE (ALE) OVATTA CANNUCCE	SANTIAGO- (Pacetta)
11.00	**ATTIVITA' 2 – INCONTRO CON LA MAGA**	CARTELLONE PIRAMIDI (ALE) COLORI	CARMELITA- (Barbara) SANTIAGO
12.00	CONSIGLIO DELLA RUPE – REGOLE DEL CAMPO – F.F.	CARTELLONI ORARI E SERVIZI (SONIA)	
13.00	PRANZO CUCINATO		
14.00	TEMPO LIBERO – SPECIALITA'		
15.00	**ATTIVITA' 3 –VIAGGIO A TANGERI**	MATTONI DI CARTONE FIONDE	SANTIAGO CONTADINO (Akela)
17.00	MERENDA		
17.30	TORNEO + VERIFICA SPECIALITA GIOCATORE SQUADRA	ROVERINO PALLONE PALETTI FISCHIETTO	
19.00	SCENETTE		
20.00	CENA		
21.30	**FUOCO**	Lancio mega killer	RE (Adelmo) SANTIAGO
23.00	ULA ULA		

SERVIZI:

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

ATTIVITA' 1:
mentre stiamo facendo il cerchio, arriva santiago che si presenta agli l/c come un pastore che ama leggere e viaggiare insieme alle sue pecore. santiago è innamorato della figlia del commerciante di lana e non vede l'ora di scendere in paese a vendere la lana da tosare x vederla.
gioco della lala: i bimbi devono tosare le pecore ricoperte di lana (ovatta) soffiando con la cannuccia a staffetta .
santiago dice inoltre che ogni volta che suonerà il corno ci si ritrovera' di fronte al refettorio.
santiago accenna anche a un sogno ricorrente che fa e che nn riesce ad interpretare.

ATTIVITA' 2:
incontro con carmelita che dice a santiago di aver capito il sogno. c'è un tesoro da trovare nascosto in alcuni fogli da colorare dove dice il puntino. usciranno fuori le piramidi.

ATIVITA' 3: (BAG)
per andare da tarifa a tangeri bisogna abbattere un muro.
il muro è stato costruito per impedire ai commercianti che vengono dall'andalusia di fare affari a scapito dei ricchi signori di tarifa.

i lupi si appressano al muro ed incontrano un vecchio contadino ahmed che era arrivato dal marocco tanti anni prima e che è rimasto bloccato in spagna dopo la costruzione di questo muro e non riesce più a tornare a casa.
in tutti questi anni è diventato inserviente degli architetti del muro e senza farsene accorgere è riuscito a carpire i segreti della sua costruzione.
pare che per risparmiare sui materiali abbiano scelto delle pietre che a contatto con un determinato colore si sciolgono.
il vecchio ahmed si offre di rivelare ai lupi questi segreti ed il modo x superare questo ostacolo.
i lupi gli daranno una mano visto che anche loro devono raggiungere tangeri.

prova: arco e frecce con punte colorate da tirare ai mattoni del muro fatte di cartone, ogni volta che lo stesso mattone viene colpito da 5 frecce dello stesso colore lo togliamo.

MARTEDI' 31 LUGLIO
TANGERI

MATTINO:PATRIZIA, BARBARA, GIULIA, NADIA, SONIA, MARIDA,
POM: MANFRO
SERA: MANU, BAG,

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
7.00	SVEGLIA		
7.10	GINNASTICA	MAGLIA ROSA (BAG) RADIO	
7.20	LAVAGGIO		
8.00	COLAZIONE		
9.00	CATECHESI (GIULIA)		
9.30	**ATTIVITA' 1 – FURTO BISACCIA**	SEGNALI DI PISTA BISACCIA (PACETTA)	SANTIAGO MERCANTE DI CRISTALLI (Nadia) ORA NON POSSO (Marida) MI ACCONTENTO (Sonia) PERCHE' DOVREI (Barbara) NON CE LA FACCIO (Giulia) LASCIAMO STARE (Nadia ????)
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		
14.00	RIPOSO – PREPARAZIONE SPECIALITA'		
15.00	PRESENTAZIONE SPECIALITA' + ISPEZIONE		
16.00	**ATTIVITA' 2 - LUPIADI**	ROVERINO PALETTO CARTA CANAPONE	SULTANO (Manfro) TUAREG (Barbara) BEDUINO (Sonia) PREDONE (Nadia) BERBERO (Marida) SARAWI (Giulia)
17.30	MERENDA		
18.00	TORNEO		
19.00	SCENETTE DI SESTIGLIA		
20.00	CENA		
21.30	FUOCO + **ATTIVITA 3 VEGLIA ALLE STELLE**	RACCONTO	CAMMELLIERE (Adelmo)
24.30	ULA ULA		

ATTIVITA' 1: (KAA)
santiago è arrivato a tangeri.
al mercato gli rubano la bisaccia con dentro tutti i suoi soldi. ci sara' un percorso coi segnali di pista per ritrovarlo (da fare in loco, vd allegato segnali 1 e 2).

la bisaccia non si ritrova e santiago decide di non voler tornare indietro ma di trovare un lavoro che gli permetta di guadagnare dei soldi x continuare il suo viaggio

ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
NEGOZIO DI CRISTALLI	5 brocche di vetro Vestito arabo	Santiago Mercante
CATTIVI PENSIERI	5 sai da frate 5 pezzi di stoffa	5 mostri
	3 scatole oggetti vari telone	**ORA NON POSSO**
	5 fogli bianchi cancelleria	**MI ACCONTENTO**
	Bicchieri e cucchiai plastica 1 bristol verde (foglie)	**PERCHE' DOVREI**
	1 giallo ocra (piramidi) 1 sacchetto di patate	**NON CE LA FACCIO**
	1 bisaccia 1 sacchetto di patate	**LASCIAMO STARE**

–LANCIO-
Santiago è rimasto senza soldi ed è costretto a cercare lavoro. trova un mercante di cristalli in fondo alla via che gli propone di occuparsi della sua attività. Se resterà a tangeri e lo aiuterà lui gli cederà il negozio. Santiago sta per accettare Ma subito si accorge che i cristalli sono opachi, non si riesce a vederci attraverso…il mercante spiega che sono opachi per colpa dei suoi cattivi pensieri, dei suoi progetti mancati: tutto ciò che lui non ha avuto il coraggio di fare o di cambiare nella sua vita monotona si è trasformato con il tempo in un "mostro" che gli ha ingrigito l'esistenza…ormai nessuno vuole più i suoi cristalli, e lui è in miseria, solo e frustrato: il suo più grande desiderio era andare alla mecca prima di morire, ma ormai non ha i soldi né le forze, e non è stato capace in tutta la vita di realizzare i suoi sogni…santiago decide di aiutarlo a combattere i suoi mostri

-GIOCO-
il mercante mostra a Santiago i suoi appunti, in cui nelle notti insonni ha scritto i pensieri che lo tormentano…santiago distribuisce gli appunti alle 5 sestiglie e dice loro di cercare i 5 mostri, una volta sconfitti tutti verrà loro consegnato uno straccio con cui ripulire i cristalli

Si gioca a girare per sestiglia, ogni mostro al termine della prova "sporca" con una manata il suo nome sulla pergamena, quando la sestiglia ha terminato le 5 prove il mostro scritto per ultimo gli consegna lo straccio

MOSTRO "ORA NON POSSO"

Il negozio del Mercante è sempre in disordine, non ha mai voluto disporre per bene i suoi cristalli, con la scusa di non avere mai tempo, tutto è sparso alla rinfusa…sarete capaci di rimettere ogni cosa al suo posto?
3 scatoloni: 1 per la plastica, 1 per il vetro, 1 per la carta
A turno un componente della sestiglia bendato deve riconoscere al tatto di che materiale è fatto un oggetto e poi guidato dalla sestiglia metterlo nel contenitore adatto
MATERIALE: 3 scatole, oggetti vari (in loco), un telo per coprire gli oggetti

MOSTRO "MI ACCONTENTO"
Il Mercante non fa pubblicità al suo negozio, potrebbe avere molti clienti in più, ma non ha mai voluto impegnarsi per migliorare…perché lavorare sodo?
Voi sareste in grado di ingrandire e migliorare la sua attività?
La sestiglia dovrà creare in 10 minuti uno spot pubblicitario con tanto di manifesto, slogan e breve sigla per promuovere il negozio
MATERIALE: 5 fogli, cancelleria

MOSTRO "PERCHE' DOVREI"
Il Mercante avrebbe potuto organizzare la festa di Tangeri e vendere il tè nei suoi cristalli a tutto il paese, ma ha sempre rifiutato…perché sobbarcarsi tutto il lavoro quando può farlo qualcun altro al suo posto? Voi lo vorreste fare?
Tutti i componenti della sestiglia muniti di cucchiaio devono prelevare l'acqua da una bagnarola e riempire il proprio bicchiere di tè posto ad una certa distanza, poi correre nel bosco a cogliere una fogliolina di tè da mettere a mollo
MATERIALE: bicchieri e cucchiai plastica, foglie di carta

MOSTRO "NON CE LA FACCIO"
Il mercante avrebbe tanto voluto costruire una piramide da mettere in vetrina con i suoi cristalli, ma non se l'è mai sentita…e se poi non ce la fa a finirla?

I sestiglieri devono fare la carriola in coppia con una patata sulla schiena e senza farla cadere devono andare a prendere i pezzi di un puzzle (1 pezzo ogni viaggio di carriola) che poi formerà le piramidi
MATERIALE: bristol per le piramidi, sacchetto di patate

MOSTRO "LASCIAMO STARE"

Il Mercante ha sempre sognato di andare alla Mecca, ma non ha mai voluto intraprendere il viaggio per paura dei rischi che devono affrontare le carovane nel deserto…e voi ve la sentireste di partire?
I sestiglieri si mettono in ginocchio in fila ognuno attaccato ai piedi di quello davanti a formare una fila di cammelli…devono attraversare il deserto (un breve percorso) e fare provviste senza staccarsi mai. Il primo ha le mani libere e deve raccogliere i datteri (patate), mentre l'ultimo porta una bisaccia sulla schiena in cui il primo deve ficcare i datteri senza rompere la carovana
MATERIALE: bisaccia, patate

ATTIVITA' 2 - LUPIADI:
il sultano di tangeri indice i giochi del deserto per sollazzarsi un po'…

TUAREG: BATTAGLIA CAPPELLO DI CARTA - i bimbi uno a cavallo dell'altro devono far cadere il cappellino dello sfidante a suon di mazza di carta

BEDUINO: TIRO AL CACTUS – devono fare centro con un roverino su un paletto . cactus.

PREDONE: TIRO ALLA FUNE

SARAWI: IN 10 MINUTI:FILA DI VESTITI PIU LUNGA E RIVESTIRSI

BERBERO: TAPPETO MAGICO – CORSA CON I SACCHI A PELO

ATTIVITA' 3: (AKELA)
VEGLIA ALLE STELLE

La promessa

Prometto, con l'aiuto e l'esempio di Gesù, di fare del mio meglio nel migliorare me stesso, nell'aiutare gli altri, nell'osservare la Legge del Branco

PROMETTO DI FARE DEL MIO MEGLIO….

Se un lupetto dice: "è così, sul mio onore", ciò significa che è davvero così, proprio come se avesse fatto il più solenne dei giuramenti.

Era una famigliola felice e viveva in una casetta di periferia. Ma una notte scoppiò nella cucina della casa un terribile incendio. Mentre le fiamme divampavano, genitori e figli corsero fuori. In quel momento si accorsero, con infinito orrore, che mancava il più piccolo, un bambino di cinque anni. Al momento di uscire, impaurito dal ruggito delle fiamme e dal fumo acre, era tornato indietro ed era salito al piano superiore. Che fare? Il papà e la mamma si guardarono disperati, le due sorelline cominciarono a gridare. Avventurarsi in quella fornace era ormai impossibile…e i vigili del fuoco tardavano. Ma ecco che lassù, in alto, s'aprì la finestra della soffitta e il bambino si affacciò urlando disperatamente: "Papà! Papà!".
Il padre accorse e gridò: "Salta giù!". Sotto di sé il bambino vedeva solo fuoco e fumo nero, ma sentì la voce e rispose: "Papà, non ti vedo…".
"Ti vedo io, e basta. Salta giù!". Urlò l'uomo. Il bambino si fidò, saltò e si ritrovò sano e salvo tra le robuste braccia del papà, che lo aveva afferrato al volo

Rifletti…

- Non bisogna mai darsi per vinti
- Non bisogna essere dei superbi
- Bisogna darsi da fare, per far vedere quel che si è e ciò di cui si è capaci. Solo in questo modo si può ottenere la fiducia del prossimo.
- Che cosa vuol dire per noi meritare fiducia?

Porre il proprio onore: significa agire in prima persona affinché gli altri possano essere sicuri di poter contare su di noi.

Fiducia: è il sentimento di chi si fida. La fiducia è il trovare tranquilla sicurezza in qualcuno.

DI AIUTARE GLI ALTRI IN OGNI CIRCOSTANZA….

" Uno scout deve impegnarsi per fare almeno una buona azione ogni giorno." (B.P.)

Un giorno, uscendo dal convento, san Francesco incontrò frate Ginepro. Era un frate semplice e buono e san Francesco gli voleva molto bene. Incontrandolo gli disse: "Frate Ginepro, vieni, andiamo a predicare". "Padre mio" rispose, "sai che ho poca istruzione. Come poteri parlare alla gente?". Ma poiché san Francesco insisteva, frate Ginepro acconsentì. Girarono per tutta la città, pregando in silenzio per tutti coloro che lavoravano nelle botteghe e negli orti. Sorrisero ai bambini, specialmente a quelli più poveri. Scambiarono qualche parola con i più anziani. Accarezzarono i malati. Aiutarono una donna a portare un pesante recipiente pieno d'acqua. Dopo aver attraversato più volte tutta la città, san Francesco disse: "Frate Ginepro, è ora di tornare al convento.". " E la nostra predica?".
"L'abbiamo fatta…l'abbiamo fatta" rispose sorridendo il santo.

Rifletti…

- Nella vita di tutti i giorni riesco ad aiutare le persone che mi sono intorno?
- Riesco ad aiutare i compagni di scuola?
- Sono di aiuto in casa nei lavori domestici?
- In generale, è più facile dire: "No, non mi scocciare.." o dire "Sì, sono al tuo servizio.."?

1- La guida e lo scout sono amici di tutti e fratelli di ogni altra guida e scout

IL LUPETTO VIVE CON GIOIA E LEALTÀ INSIEME AL BRANCO..

Un ragazzo indiano arrivò ai piedi di una montagna e guardando in cima disse: " Mi metterò alla prova contro quella montagna." . Quando arrivò in cima, vide sotto di sé il mondo intero. Il suo sguardo spaziava senza limiti, e il suo cuore era pieno d'orgoglio. Poi udì un fruscio, abbassò lo sguardo e vide un serpente. Prima che il ragazzo potesse muoversi, il serpente parlò: "Sto per morire", disse" fa troppo freddo quassù per me, e non c'è nulla da mangiare. Mettimi sotto la tua camicia e portami a valle." "No!", rispose il giovane, "conosco quelli della tua specie. Sei un serpente a sonagli. Se ti raccolgo mi morderai ed io morirò." "Niente affatto" disse il serpente "con te non mi comporterò così. Se fai questo per me, non ti farò del male." Il ragazzo si fece convincere e portò il serpente a valle, ma appena fu a terra il serpente si arrotolò su se stesso, scattò in avanti e morse il ragazzo ad una gamba. "Mi avevi promesso…!" gridò il giovane..Rifletti…

- Quante volte ci comportiamo come il serpente?
- Con i nostri genitori, con gli amici, nei giochi, quante volte promettiamo cose a parole e poi ci comportiamo diversamente?
- Essere leali. Cosa significa per te essere leali?
- È un segno di lealtà promettere che non ci si allontanerà dai principi della Legge e della Promessa?

MERCOLEDI 01 AGOSTO
CAROVANA DELL'INGLESE – OASI

Mattino: PATRIZIA, BARBARA, GIULIA, NADIA, SONIA, MARIDA, MANFRO
Sera: MANU, BAG, CLARA, ALE COMINI

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
7.00	SVEGLIA		
8.00	**CERIMONIA RINNOVO PROMESSA (clan)**		
8.45	COLAZIONE		
9.30	**ATTIVITA' 1 – USCITA ALLE CASCATE**	CARTELLONE (Chil) PIETRA FILOSOFALE (Chil) VESTITI PREDONI	SANTIAGO INGLESE (Manfro) 2 CUSTODI (Marida, Sonia)
14.30	RIENTRO + **ATTIVITA' 2** GIOCHI D'ACQUA	PISTOLE ACQUA - (Chil) PALLONCINI (Chil)	3 PREDONI (Sonia, Marida, Barbara)
15.30	ARRIVO ALL'OASI + DOCCE		
17.00	MERENDA		
17.30	**ATTIVITA' 3 – LABORATORIO MANI ABILI**	CARTONE SPESSO CANCELLERIA CANDELE	SANTIAGO FATIMA (Giulia)
19.00	VERIFICA SPECIALITA' + ISPEZIONE		
20.00	CENA		
21.30	**ATTIVITA' 4 MERCATO DELL'OASI – CACCIA FRANCESCANA**		SHARM EL SCEICCO (manfro) SALVATORE (barbara) LEVANTE (nadia) PASQUALE (bag) VIOLA (manu)
23.00	ULA ULA		

Attività 1+2
CACCIA ALLA PIETRA FILOSOFALE

La mattina mentre i lupi sono in cerchio arriva Santiago che dice loro che ora ha abbastanza soldi per intraprendere il viaggio verso le piramidi grazie al lavoro che ha svolto dal mercante di cristalli e che quindi devono partire tutti quanti. Ma Santiago non sa bene quale sia la strada, così vede nelle vicinanze della casa qualcuno e pensando sia un abitante del posto gli chiede informazioni. È Manfry l'inglese che dice di trovarsi lì perché deve arrivare all'Oasi Al Fayum per cercare l'alchimista e chiedergli come si fabbrica la pietra filosofale e diventare suo allievo (l'inglese dice che a lui non interessa capire i segreti della pietra per far diventare tutti i metalli in oro, ma per capire i segreti dell'alchimia). Se vogliamo lui può accompagnarci fino all'oasi che si trova proprio sulla strada per le piramidi. A Santiago sembra una buona idea, visto che un luogo dove ristorarsi lungo il viaggio è necessario.
Si Parte.
Giunti al fiume o alle cascate o ovunque sia, prima o dopo pranzo o quando ci pare compaiono i custodi della pietra filosofale che hanno il compito di non permettere a nessuno che abbia cattive intenzioni di prendere la pietra e le istruzioni per fabbricarla. Noi siamo per caso capitati nel luogo dove l'alchimista la tiene nascosta, ma i custodi non lo sanno, essi pensano che noi siamo i soliti avventurieri in cerca di ricchezze e ci informano che saranno disposti a lottare con noi a meno che dimostriamo di non volere la pietra per noi e per arricchirci, ma solo per conoscere l'anima del mondo, ovvero ciò che permette al mondo di esistere (che poi sarebbe Dio). come dimostriamo la buona fede dell'inglese? I custodi ci informano che l'unico modo è quello di avere un cuore puro e di saper comunicare con esso.
Allora per dimostrare che sappiamo farlo, i lupi dovranno scrivere su dei foglietti di carta che poi attaccheranno all'interno di un cuore disegnato su un cartellone tutto ciò che riescono ad ascoltare e vedere della natura circostante (acqua che scorre, uccelli, foglie che frusciano, insetti che camminano ecc).
Fatto questo i custodi, convinti del loro cuore puro, gli dicono che hanno il permesso per trovare la pietra (che nel frattempo qualcuno di noi avrà nascosto sotto terra ai piedi di un albero o di quello che ci sarà).

Però i lupi potranno trovare il luogo preciso solo se ascolteranno il loro cuore (ovvero un rumore particolare). Nel frattempo quel giggi di Manfry l'inglese si troverà proprio a sedere vicino al tronco dell'albero sotto il quale è nascosta la pietra. Lui non lo sa che essa è lì, ma picchietta distrattamente con un bastone il tronco. Questo rumore deve far capire ai lupi che quello è il segnale che la pietra si trova lì sotto. Siccome sono stupidi e non faranno altro che correre avanti e indietro guardando le nuvole (e così deve essere così si spassano a cercare un po'), a un certo punto l'imboccata gliela da Santiago.
Trovata la pietra e le istruzioni, se le prende l'inglese che ringrazia. Si riparte per andare all'Oasi Al Fayum. Arrivati a casa, i lupi si vanno a cambiare.
Quando i lupi si sono cambiati, mentre sono in cerchio e Manfry girovaga per l'oasi, arrivano i predoni che gli rubano la pietra filosofale. I lupi si accorgono del fattaccio e mentre i due predoni legano il giggi dell'inglese come un salame per non farsi inseguire, i nostri lupi sferrano l'attacco. Troveranno delle munizioni (bombe d'acqua preventivamente riempite) che lanceranno addosso ai predoni se loro non liberano l'inglese e non gli riconsegnano la pietra. I predoni si fanno due risate perché sono muniti di super liquidator (se nn si trovano mi invento qualcos'altro…tipo ripieghiamo su insulse pistole d'acqua). I lupi hanno due munizioni a testa che corrispondono alle loro vite. Quando tutti si sono bagnati per bene i predoni scappano e si portano via la pietra. Manfry l'inglese è stato manfrinato, ma mentre si dispera per la perdita, si ricorda di avere ancora con se le istruzioni per fabbricare la P.Fil e così riacquista vigore e decide di andare a studiare per decifrare le istruzioni, così potrà scoprire da solo come si fabbrica la pietra (per la serie gli facciamo passare il messaggio che non ci si deve mai abbattere alla prima difficoltà). L'inglese ci saluta e se ne va.
TUTTI A FARE LA DOCCIA

ATTIVITA' 3 (AKELA)
LABORATORIO MANI ABILI:
COSTRUISCONO I PORTA CANDELE PER LA CACCIA FRANCESCANA DELLA SERA

ATTIVITA' 4 (BAG)
CACCIA FRANCESCANA AL MERCATO DELL'OASI

PERSONAGGIO	**DESCRIZIONE**	**PROVA**	**MATERIALE OCCORRENTE**
Sharm el sceicco	Hanno scioperato i miei operai,e non trovo più personale x trasportare il mio petrolio. Se voi mi aiutate prometto di pagare il giusto ai miei dipendenti.	Bicchieri d'acqua forati e trasporto da bacinella a bacinella	Bacinelle, bicchieri di plastica forati, tempera nera
Salvatore l'incantatore	Il mio serpente si rifiuta di danzare perché ha scoperto che molti suoi amici sono stati uccisi per la vanità dell'uomo per fare cinte e portafogli. Dimostrategli che al mondo ci sono anche uomini modesti e discreti e lui danzerà x voi.	Inventare una strofetta di incoraggiamento o canzoncina al serpente che dopo un po' inizierà a danzare	niente
Levante il mendicante	Levante è zoppo e mendica, è triste perché vede che la gente è indifferente alla sofferenza altrui e vorrebbe egli stesso aiutare gli altri	Lanciare le monetine dentro un cappello, tutte le monete che vanno nel cappello serviranno a Levante x fare beneficenza	Cappello, monetine
Pasquale lo speziale	Pasquale è triste perché non riesce a riordinare il suo banco di spezie visto che ha perso l'olfatto per colpa dei veleni che le multinazionali usano x disinfestare i campi	Kim odori	Vari odori

Viola l'acquaiola	È triste perché l'acqua che vende è stata inquinata dalle grandi fabbriche che sono arrivate vicino alla città e lui non riesce più a venderla e quindi a lavorare	Pulire l'acqua travasando da due secchi con una cannuccia, un secchio ha sassolini e altre cose x "inquinarla" e loro la ripuliranno.	Due recipienti e cannucce

Ogni personaggio consegna delle frasi spunto di riflessione.

GIOVEDI' 2 AGOSTO
MONASTERO COPTO

Mattino: PATRIZIA, BARBARA, GIULIA, NADIA, SONIA, MARIDA, FRENK
pom.: MANFRO
Sera: MANU, BAG,

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
8.00	SVEGLIA		
8.10	GINNASTICA	**RADIO**	
8.20	LAVAGGIO		
9.00	COLAZIONE		
9.30	CATECHESI		
10.00	**ATTIVITA' 1 – ARRIVO AL MONASTERO GIORNATA DELLO SPIRITO – INIZIO ATTIVITA' 2**	FOGLI COLORATI (Barbara) SPAGO STOFFA (Nadia) PUPAZZETTI 1 BRISTOL SPILLE LEGNO (Akela) SANTINI (Frenk o Barbara) CARTA VETRATA (Barbara) COPALE (Barbara)	MONACO (Frenk)
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO		SANTIAGO
14.00	RIPOSO – SPECIALITA'		
15.00	ISPEZIONE + VERIFICA SPECIALITA		
16.00	**ATTIVITA' 2 - MOSAICO**	PIATTI CARTA GESSO SASSOLINI TEMPERE PENNELLI ELISIR DI LUNGA VITA	
17.00	**ATTIVITA' 3 – SANTIAGO SI TRASFORMA IN VENTO**	FIORELLINI (Chil) BARCHETTE RETE E RIFIUTI FUMOGENO (Bag) CARTELLONE PREGHIERA (Akela) TELONI (Barbara)	SOLE (Nadia) VENTO (Barbara) MARE (Sonia) ALCHIMISTA (manfro) PREDONE (Marida) SANTIAGO
18.00	TORNEO		
19.00	SCENETTE		
20.00	CENA		
21.30	FUOCO		CAMMELLIERE
23.00	ULA ULA		

ATTIVITA' 1 (RAKSHA)
GIORNATA DELLO SPIRITO NEL MONASTERO COPTO
I lupi incontrano al monastero copto un monaco che propone di trascorrere con lui una giornata di preghiera, silenzio e raccoglimento per affrontare al meglio il resto del lungo viaggio che stanno affrontando.
1) Lettura del passo del libro a pag. 42 del libro in cui si narrano le paure del giovane Set prima di mettersi in viaggio.
2) Si propone ai lupi di costruire un sacchetto da viaggio in cui si chiede loro di mettere tutto ciò che a loro avviso serve durante un viaggio, materiale che scriveranno su fogietti opportunamente ritagliati e infileranno nel sacchetto al massimo 3.
3) Lettura del passo del Vangelo: La vita e le preoccupazioni, Luca 12, 22.
Silenzio e deserto (10 minuti) – attivita' di riflessione con libricino
4) Si propone ai lupi la storia di Abramo che parte e va senza sapere dove affidandosi solo a Dio, portando solo se stesso. Lettera agli Ebrei, 11, 8.
5) Lettura del passo del Vangelo Luce e sale del mondo, Matteo, 5, 13.

Silenzio e deserto (30 minuti) – COSTRUZIONE ICONE
6) Costruzione del proprio corpo: su di un pupazzetto opoortunamente disegnato scriveranno i tesori che hanno dentro e che metteranno al servizio degli altri -> meta del viaggio.
La meta non è il luogo ma gli altri al servizio dei quali ti metti migliorando te stesso.
7) Ogni lupo posiziona il proprio pupazzo su una cartina che simboleggia il viaggio fatto da Sent dall'Andalusia alle piramidi.

ATTIVITA' 2 (RAKSHA)
realizzazione mosaico. si cola il gesso su un piattino di carta e si incollano i sassoini trovati in giro. poi si pitturano. durante i lavori l'alchimista dona ai lupi gocce di elisir di lunga vita.

ATTIVITA' 3 (AKELA)
Santiago parte a pranzo xke' l'alchimista dice che non e' più tempo di aspettare e dice agli l/c che li aspettera' all'oasi successiva nel pomeriggio.
raggiunto, troviamo Santiago disperato perché l'alchimista ha fatto la cazzata…
dopo un incontro poco diplomatico con i soliti predoni, l'alchimista ha detto con simpatia x spaventarli che Santiago si sa trasformare in vento (a lui che gliene frega…quello è alchimista.. ci riesce gia'!)…allora i predoni danno 3 gg di tempo a Sant x trasformarsi. ovviamente Sant para le pecore mica è David Copperfield e l'unico aiuto fornito dall'alch. è che deve parlare col vento, col mare e col sole, gli unici a poterlo aiutare.

MARE:
e' arrabbiato xke gli uomini lo sporcano, non vuole aiutare nessuno. Sant dice che non tutti sono uguali e aiuta il mare a ripulirsi. staffetta di branco x cercare di disincastrare la rete dai rifiuti. In cambio gli da dei semi. (i semi sono fiorellini chiusi che sbocceranno appena messi in acqua e nella corolla si leggeranno delle parole che poi alla fine andranno a comporre la preghiera finale che fara' capire a Sant che non è il vento a aiutarlo, ma Dio)

VENTO:
il vento nel deserto non ha tanta forza, chiede aiuto ai lupi, che devono soffiare una barchetta da un punto all'altro. in cambio gli da di semi.

SOLE:
nessuno lo guarda più…tutti corrono qua e la e non si riscaldano più con i suoi raggi. allora lui non vuole più aiutare nessuno e ha deciso di non far sbocciare più fiori. si dovranno per sestiglia fare degli elenchi sul qdc di qualità del sole e di cose che non accadrebbero se lui non ci fosse. il sole alla fine cede e decide di far sbocciare i fiori.

Si torna dall'alchimista con le parole nei fiori, questo è insieme a un predone. l'alchimista fa vedere che le parole sono parte di una preghiera che si reciterà insieme…e mentre si prega, dietro ad un bel fumogeno aureo Sant sparisce e il predone resta a bocca aperta e decide di rilasciarli.

VENERDÌ 3 AGOSTO
ATTACCO DEI PREDONI ALL'OASI

Mattino: PATRIZIA, BARBARA, GIULIA, NADIA, SONIA, MARIDA, MANU (???), BAG
POM: CLAN, MANFRO
Sera: CLARA, ALE COMINI, CLAN, SOLLETTO, MONICA, IL CONTE, SARA FORMICOLA, SIMONE, ALMA

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
8.00	SVEGLIA		
8.10	GINNASTICA	**RADIO**	
8.20	LAVAGGIO		
9.00	COLAZIONE		
9.30	CATECHESI		
10.00	**ATTIVITA' 1 – COSTRUZIONE TENDE**	CANNE (BAG) TELI BIANCHI (AKELA) SPAGHI TEMPERE PALLONI	
11.00	**ATTIVITA' 2 – COSTRUZIONE ARMI**	RAMETTI ELASTICI (AKELA) TEMPERE CARTA DI GIORNALE SPUGNE (KAA)	SANTIAGO
12.00	SERVIZI		
13.00	PRANZO A TEMA	COUS COUS DA MANGIARE CON LE MANI NELLE TENDE	
14.00	RIPOSO – SPECIALITA'		
15.00	ISPEZIONE + VERIFICA SPECIALITA		
16.00	**FINE ATTIVITA' 2 - COSTRUZIONE ARMI**		
17.00	**REALIZZAZIONE TATOO SESTIGLIA**	DEODORANTE STICK PENNA TRATTO PEN CARTA LUCIDA	
18.00	**ATTIVITA' 3 - ATTACCO DEI CAVALIERI DEL DESERTO**		PREDONI (Clan)
19.00	SCENETTE		
20.00	CENA		
21.30	FUOCO		CAMMELLIERE
23.00	ULA ULA		
24.00	GIOCO NOTTURNO		10 MUMMIE (Clan + chi c'è) REGINA DI SABA (Sara) EGITTOLOGO (Conte) NEFERTARI (Clara)

ATTIVITA' 1:
le sestiglia si costruiscono una tenda x accamparsi nell'oasi.

ATTIVITA' 2:
Santiago li raggiunge raccontando loro del sogno premonitore in cui vede l'attacco dei cavalieri del deserto. Li invita a prepararsi all'attacco munendosi di armi adeguate.
Costruzione delle armi : cerbottane, fionde, asce, lance.

ATTIVITA' 3:
i cavalieri del deserto attaccano l'oasi e le sestiglia combattono con le armi costruite. Ogni lupo ha 2 vite che gli vengono riconsegnate dal VVLL. Ogni 5 macchie il predone è morto.

ATTIVITA' 4 (KAA)
GIOCO NOTTURNO – "Le 2 regine"

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
Notte	**SVEGLIA**		
	LANCIO	Amplificazione 10 travestimenti da mummie Garze bianche	10 MUMMIE
	LA REGINA DI SABA	Altare Braciere Vestito odalisca coltellaccio	REGINA DI SABA
	L'EGITTOLOGO	Fuoco e fumogeni Torcia Geroglifici Sarcofago Costume da esploratore	EGITTOLOGO
	I CANOPI	5 vasi di terracotta budella di porco o pasta al sale garze bianche basiotti vestito da egiziana	10 MUMMIE NEFERTARI
	LE 2 REGINE	10 medaglioni con parole egizie torce 1 fumogeno	TUTTI

–LANCIO-
nella notte risuona una musica inquietante, urla, botti, cocci rotti, mentre le luci della casa si accendono e si spengono all'impazzata, fino a spegnersi del tutto…i lupi si svegliano e piano piano scendono sotto con le torce. Si intravedono le mummie che strisciano sui muri, passano dietro le porte, si affacciano alle finestre…poi il silenzio, dalle finestre si vede un corteo con al centro akela ipnotizzata e leggiadra che si allontana sulla collina…
panico, il branco esce e segue le tracce di garze bianche attaccate ai rami e per terra fino a raggiungere i piedi di una collina…
-LA REGINA DI SABA-
sulla cima ci sono radunate le mummie in adorazione di un altare con sopra akela, bellissima e di bianco vestita, e dietro una poco di buono vestita da sultana che sbraita con un coltellazzo in mano…la pazza farnetica di una profezia vecchia di 2000 anni secondo cui la notte del 3 agosto 2007 tutti i pianeti sono allineati sopra la piramide tomba di tutan kamon, suo amante ma sposo in vita di quella sfigata di nefertari, che come pegno d'amore le ha promesso il risveglio a vita eterna se si procurera' sangue e viscere di una giovane donna, bellissima e vergine…akela! Tra 1 ora l'allineamento sara' perfetto e akela spuffera' squartata come un maiale
-L'EGITTOLOGO-
a questo punto si confabula sul da farsi quando un vecchio lupo intelligente (kaa) intravede nel fitto del bosco un messaggio in morse con una torcia ed una sottile colonna di fumo…i lupi si dirigono verso la luce e trovano un vecchio studioso accampato nel bosco, con una pergamena fitta di geroglifici, davanti ad un sarcofago chiuso. Il vecchio spiega loro che sa tutto della profezia e che si è accampato lì proprio per cercare qualcuno che lo aiutasse a fermare quella sociopatica di regina. La soluzione è scritta su quella pergamena che faticosamente ha interpretato: risvegliare nefertari, l'unica che con le sue arti magiche può risolvere la situazione.
-I CANOPI-
il vecchio li conduce ad uno spiazzo dove sono radunate le mummie in 5 gruppi da 2…ogni coppia custodisce un vaso canopo dietro un intrico di fili umidicci, dentro ogni vaso ci sono le viscere di nefertari…loro dovranno superare la ragnatela e recuperare i vasi mentre le mummie li attaccano tirandogli la loro bava appiccicosa.
una volta recuperati i vasi e posti davanti al sarcofago nefertari si sveglia e dice loro di seguirla all'altare e portare i vasi con sé…

-LE 2 REGINE-

In mezzo alla radura nefertari sfida la regina, le ordina di lasciare andare akela innocente e pura e di tumularsi una volta per tutte in mezzo ai bacarozzi amici suoi…quella le risponde ma manco pe niente, vatte vie se no mo le mummie mie ti graffiano tutta, a te e a quel branco di pezzenti che te sei portata appresso.
Ma nefertari spiega ai lupetti che le mummie possono essere riaddormentate semplicemente leggendo l'iscrizione che ognuna di loro porta appesa al collo senza farsi assolutamente toccare dalle loro mani bavose e li lancia all'attacco mentre lei intrattiene la regina…
Una volta riaddormentate le mummie per pensionare pure la vecchia bisogna che 5 coraggiosi tirino fuori dai canopi le viscere e le portino all'altare, così akela piano piano si sveglia e la regina si rattrappisce fino a sparire in una nube di fumo…

Tutto finisce bene e…nefertari è sparita!
Per terra un messaggio……

SABATO 4 AGOSTO
ARRIVO ALLE PIRAMIDI

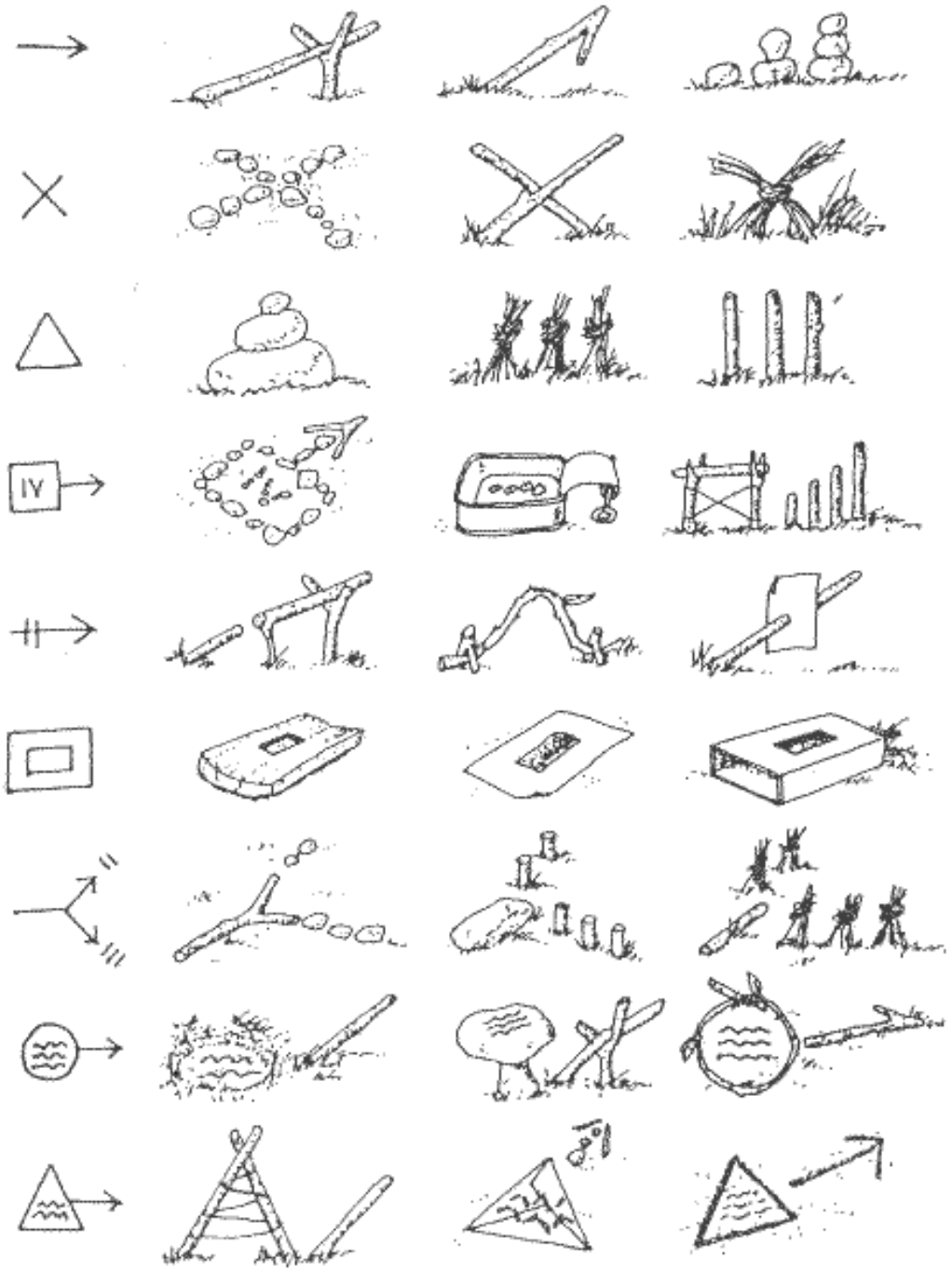
Mattino: PATRIZIA, BARBARA, GIULIA, NADIA, SONIA, MARIDA, MANU, BAG
POM: CHI CE VO STA…
SERA: QUANDE CE VUO' SCOMMETTE CHE CE STA TUTTE???!!!!

ORARIO	**ATTIVITA'**	**MATERIALE**	**PERSONAGGI**
9.30	SVEGLIA		
9.40	LAVAGGIO		
10.00	COLAZIONE		
10.30	CATECHESI		
11.00	**GIOCHI D'ACQUA – ATTRAVERSAMENTO DEL NILO**	TELO SAPONE	
12.30	DOCCE		
14.00	PRANZO		
15.00	RIPOSO – SPECIALITA'		
16.00	VERIFICA SPECIALITA		
17.00	**CONSIGLIO DELLA RUPE**		
18.00	MERENDA		
19.00	SCENETTE		
20.00	CENA		
21.30	**FUOCO – ARRIVO ALLE PIRAMIDI – CONCLUSIONI** **VERIFICA MEGA KILLER** **DISCO RAMSES**	CARTELLONE PIRAMIDI (SONIA) RADIO	CAMMELLIERE SANTIAGO
24.00	ULA ULA		

DOMENICA 5 AGOSTO

ORARIO	ATTIVITA'	MATERIALE	PERSONAGGI
8.00	SVEGLIA		
8.10	GINNASTICA + **PREMIAZIONE MAGLIA ROSA**	**RADIO**	
8.25	LAVAGGIO + SISTEMAZIONE ZAINI		
10.00	CERIMONIA PISTA E SPECIALITA	PECETTE	
11.00	S.MESSA		
12.30	CHIUSURA		

ALLEGATO 1 – SEGNALI DI PISTA



VI SONO SEGNI NEL BOSCO
DIREZIONE DA EVITARE
PERICOLO
NON FERMATEVI QUI
FERMATEVI
FATE SILENZIO
SPARPAGLIATEVI E NASCONDETEVI
CAMPO IN QUESTA DIREZIONE
TORNATE INDIETRO
GENTE POCO BUONA
LATRINA
VIA DA SEGUIRE
ASPETTATE QUI
SIAMO PARTITI
SIAMO TORNATI A CASA
OSTACOLO DA SUPERARE
SIAMO NASCOSTI QUI VICINO
IV
MESSAGGIO NASCOSTO A 4 PASSI
CI SIAMO DIVISI
SEGUITE IL SENSO CONTRARIO
SIAMO SEGUITI
SIAMO PRECEDUTI
ACCELERATE
RALLENTATE
ACQUA NON POTABILE
ACQUA POTABILE
CANE CHE MORDE
FINE PISTA