



IL PICCOLO PRINCIPE

Le Vacanze di Branco concluderanno il Programma Annuale richiamando l'importanza dei rapporti interpersonali, del rispetto reciproco e degli impegni assunti: dell'amicizia.

Il percorso educativo si articolerà attraverso varie tappe scandite dal racconto del Piccolo Principe

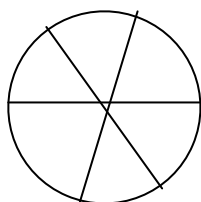
Per raggiungere l'obiettivo verranno principalmente usati il Gioco e la Manualità.

Il filo conduttore del campo sarà la figura dell'Aviatore che con i suoi racconti accompagnerà i lupetti nel mondo del Piccolo Principe.

La presenza si avvertirà del Piccolo Principe sottoforma di amico immaginario. Gli sarà lasciato sempre un posto a tavola, nel cerchio....

Strumenti fissi del campo:

- ***“Ruota del Tempo”***



Grosso orologio bianco diviso in settori, che scandisce i tempi del Campo. Durante il primo giorno, con lo svolgersi delle attività, si definiscono i tempi che assumeranno una cadenza quotidiana fissa.

La sua gestione viene affidata ad un lupetto nominato attraverso un gioco (Palla senza tempo).

Suo compito sarà quello di spostare la lancetta per segnalare a tutto il branco i vari tempi della giornata

- ***Tempo del Servizio***
- ***Tempo dello Spirito***
- ***Tempo della Rosa***
- ***Tempo del Sogno***
- ***Spazio del Sogno***
- ***Tempo Tramonto***



- ***Cartellone dei Servizi***

Una rosa di cartoncino con quattro petali sboccherà ogni mattina mostrando i servizi giornalieri delle sestiglie.



- ***“Cartellone dell'Amicizia”***

Cartellone a forma di cuore dove saranno segnati i punti guadagnati con i giochi di squadra. La sestiglia che otterrà più punti sarà favorita nella ricerca della coppa di Gesù.



- ***“Scatola dei Sogni”***

Scatola che raccoglie i sogni dei lupetti. Nel tempo definito ***del Sogno*** ciascun lupetto può scrivere su un biglietto un sogno che vorrebbe fosse realizzato (un gioco, un'attività particolare...) il sogno si realizzerà poi nello ***Spazio del Sogno***

- ***Catechesi Tempo dello Spirito***

Non c'è amore più grande di quello di chi dà la vita per i propri amici

(*Il Piccolo Principe si fa mordere dal serpente per tornare dalla sua rosa*)

Il percorso di catechesi segue la traccia del “libro dello Spirito”

Lunedì 30 giugno

Partenza ore 16,30 arrivo in Tana alle ore 18.

Accoglienza con un piccolo rinfresco. Presentazione Sestiglie G.U. e Urlo di Caccia

- **Gioco:** **Palla senza tempo**

Si gioca tutti contro tutti. Ogni giocatore parte con un patrimonio di anni 90 .

Si lancia in aria la palla, chi la raccoglie dovrà colpire qualcuno, tutti gli altri dovranno scappare per non farsi colpire.

Con la palla in mano si possono fare solo 3 passi.

Quando si viene colpiti al volo si perdono 30 anni di vita.

Non si perdono anni se si viene colpiti di rimbalzo,

Se la palla viene presa al volo e bloccata perde gli anni chi ha tirato la palla.

Quando la palla è vacante chiunque può raccoglierla per tentare di colpire gli altri.

Quando un giocatore viene colpito per 3 volte si trasforma in un “Senza Tempo” e si aggira per il campo da gioco con le braccia in avanti e con andatura lenta e costante che non può variare, egli toglie gli anni ai giocatori solo toccandoli.

Durante il tempo del possesso palla il giocatore è salvo e non può essere toccato dai Senza Tempo

Quindi i giocatori vivi devono guardarsi dall’essere toccati sia dalla palla che dai senza tempo.

Vince Il giocatore che rimane vivo e diventa “*Guardiano del Tempo*”

Gli viene consegnata la Ruota del Tempo da gestire durante tutto il campo.

La decorazione della Ruota, giorno per giorno, viene affidata ai lupetti con la specialità di Pittore.

Cena al sacco.

Cerchio serale: *Famiglia Felice*

“Tempo dello Spirito”

- Sulla Ruota del Tempo viene inserito: *Tempo dello Spirito* perché questo momento si ripeterà ogni giorno

22. 30 Ula Ula

Martedì 1 luglio

Ore 7,30 Sveglia

Ginnastica:

- Ballo dell'Amicizia
- Staffetta dell'Amicizia: il testimone è un cuore di cartone.

*La sestiglia vincitrice conquisterà 4 punti amicizia, la seconda 3 e così via
I punti saranno segnati sul Cartellone dell'Amicizia*

Lavaggio e Colazione.

Ore 9 Cerchio

- **“Tempo dello Spirito”**

Appena terminato il Tempo dello Spirito si sentono dei rumori metallici. I lupetti vanno a cercarne la provenienza e trovano un aviatore intento a riparare il suo aereo, questi chiede loro di passargli alcuni strumenti e poi stanco e sudato si presenta e racconta: “La pecora”.



- **Caccia alla “Scatola dei Sogni”**

Seguendo un percorso segnato da bioccoli di lana si arriva alla scatola, che, una volta riportata in Tana, servirà ad accogliere i sogni dei lupetti.

Ore 12.30 Pranzo

Tempo del Servizio

- Sulla Ruota del Tempo viene inserito: **Tempo del Servizio** perché questo momento si ripeterà ogni giorno

Ore 15 Cerchio

- **Laboratorio manuale**

Costruzione di piccoli aerei su progetto fornito dall'Aviatore.

Ore 17 Merenda

- **Gioco Incontrare il Piccolo Principe**

Lancio

*L'Aviatore dice che è possibile incontrare il Piccolo Principe andando sul suo asteroide.
Questo, però, è conosciuto solo da un astronomo turco che lo scoprì nel 1918.*

➤ **Incontro con l'Astronomo (5 punti amicizia)**

I lupetti chiedono all'Astronomo il nome dell'asteroide e il modo per arrivarci.

L'Astronomo dà il nome: **B612**, ma dice di aver perduto la mappa stellare sulla quale è segnata la sua posizione.

I pezzi della mappa sono 16 e sono dispersi in 4 nebulose, territori ben delimitati.

Per entrare in ogni nebulosa e cercare un pezzo di mappa, si deve affrontare una prova proposta da una Costellazione Guardiana.

Le Costellazioni Guardiane si identificano tramite il nome e il disegno che portano sul petto

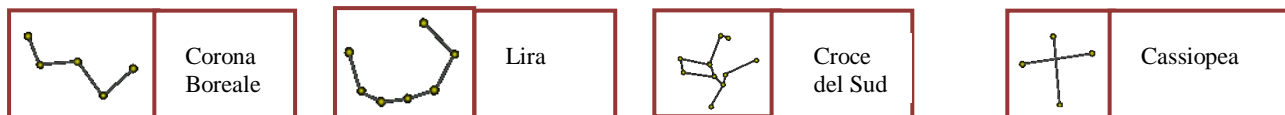
A prova superata, ciascuna costellazione racconta ai lupetti la leggenda che la riguarda.

Prove

- | | |
|-----------------------|-----------------------------------|
| ▪ Orione: | tiro con l'arco |
| ▪ Scorpione: | tiro di freccette |
| ▪ Chioma di Berenice: | realizzazione di trecce |
| ▪ Fenice: | accensione di candele a staffetta |

In ogni nebulosa ogni sestiglia può prendere un solo pezzo di mappa.
 Riunendo tutti i pezzi, viene ricostruita la mappa, e le sestiglie la portano all'Astronomo.
 Questo traccia la rotta per l'asteroide **B612** attraverso 10 costellazioni di riferimento.
 L'Astronomo affida ad ogni squadra 10 tessere di Domino:
 ogni tessera è divisa a metà: da una parte il nome di una costellazione e dall'altra il disegno di un'altra costellazione, (Disegno Cassiopea – Nome Corona Boreale) si devono accoppiare i disegni con i nomi e tracciare così la rotta attraverso le stelle.

ESEMPIO



Per individuare le costellazioni, i lupetti possono consultare il Computer (Vecchio Lupo) al quale si accede solo con la memoria, cioè non possono portare con sé carta e penna.

Per arrivarci un membro della squadra deve seguire un percorso definito:

1. hangar delle astronavi
2. deposito carburante (ci sono a disposizione 10 taniche di benzina per sestiglia)
3. attraversare una tempesta cosmica (percorso ad ostacoli)

Vince la squadra che riesce a ricostruire esattamente la rotta consumando meno carburante.

Materiale necessario 16 pezzi mappa stellare - 4 cartelloni con le costellazioni - 40 tessere di domino (uguali per 10)

Sull'asteroide, finalmente scoperto, si trova il Piccolo Principe che da questo momento rimarrà con il Branco sottoforma di amico immaginario.

il Piccolo Principe chiede ai lupetti di andare a vedere un tramonto insieme a lui.

- Sulla Ruota del Tempo viene inserito: **Tempo del Tramonto** perché questo momento si ripeterà ogni giorno

Durante questo tempo ognuno potrà scrivere i suoi pensieri sul "Libretto dello Spirito"

Ore 20 Cena

Cerchio Serale *Veglia alle stelle*

- **Tempo del Sogno**
dalla **Scatola dei Sogni** si estrae un sogno che verrà realizzato nello **Spazio del Sogno** il giorno seguente.
- Sulla Ruota del Tempo vengono inseriti: **Tempo del Sogno** **Spazio del Sogno** perché questi momenti si ripeteranno ogni giorno
- **Tempo dello Spirito**

Ore 22.30 Ula Ula

Mercoledì 2 luglio

Ore 7,30 Sveglia

Ginnastica:

- Ballo dell'Amicizia
- Staffetta dell'Amicizia

Lavaggio e Colazione.

Ore 9 Cerchio

- *“Tempo dello Spirito”*

Appena terminato il Tempo dello Spirito arriva l'Aviatore e racconta la storia dei Baobab e quella della Rosa

- **Laboratorio manuale**

Decorazione di vasetti in terracotta con la tecnica del decoupage. Semina.

- Sulla Ruota del Tempo viene inserito: *Tempo della Rosa* perché questo momento si ripeterà ogni giorno. Ciascun lupetto si occuperà del suo vaso.

Piccoli giochi con i semi: (4 punti amicizia per ogni i gioco)

- **Gioco** **fagioli, lenticchie,mais**
- **Gioco** **Scala di semi-** ogni sestiglia cerca 5 carte da ramino dal 10 all'Asso dello stesso seme e si dispone in Scala Reale

- **Laboratorio manuale**

Realizzazione di semplici disegni con i semi

Ore 12,30 Pranzo

- *Tempo del Servizio*

Ore 15 Cerchio

- *Spazio del Sogno* - Questo è il tempo in cui un sogno, estratto dalla scatola, viene realizzato

“Giochi della Rosa”

Giochi sportivi (3 punti amicizia per ogni gioco)

Staffette

dei petardi
della palla
del bastone
sotto le gambe

in coppia

corsa a 3 gambe
corsa della carriola
carri armati

in trio

corsa sedia del papa
corsa della lancetta

in sestiglia

catene

Ore 17 Merenda

“Torneo della Rosa”

- *Tempo del Tramonto*

Ore 20 Cena

- **Gioco notturno** **Guerra ai baobab** le squadre devono estirpare le piante di baobab che minacciano l'asteroide del Piccolo Principe

I lupetti assumono il ruolo di giardiniere mentre i baobab sono i vecchi Lupi

Ogni baobab è contraddistinto da una luce colorata (carta velina sulla pila) e gira per il campo da gioco tendendo agguati

Per estirpare i baobab bisogna legare ai loro polsi dei bracciali speciali, che devono essere dello stesso colore della luce.

Ogni pianta si può difendere colpendo e quindi segnando con un pennarello, il giardiniere.

Quando un giardiniere viene colpito 3 volte esce dal gioco.

I baobab sono morti quando avranno i bracciali su entrambi i polsi.

Materiale necessario: una pila per ogni pianta- nastri colorati - carta velina - pennarelli colorati

- *Tempo del Sogno*
- *Tempo dello Spirito*

Ore 10.30 Ula Ula

Giovedì 3 luglio

Ore 7,30 Sveglia

Ginnastica:

- Ballo dell'Amicizia
- Staffetta dell'Amicizia:

Lavaggio e Colazione.

- *Tempo della Rosa*

Ore 9 Cerchio

- *“Tempo dello Spirito”*

Appena terminato il Tempo dello Spirito arriva l'Aviatore e racconta “il Geografo”

- **Grande Gioco** **I Cinque Continenti** (10 punti amicizia)

Lancio

Nell'epoca delle grandi scoperte geografiche, gli irriducibili esploratori non si scoraggiavano nemmeno davanti ai temibili selvaggi

Viene consegnata ai capi sestiglia una mappa da colorare che rappresenta i 5 continenti, e a ciascun componente della sestiglia (esploratori) un cartellino colorato (un colore per sestiglia) con 6 caselle, che rappresenta la loro vita.

Le sestiglie partono per raggiungere la piana di Voltigno.

Il loro cammino si snoda attraverso i 5 continenti da esplorare e da conquistare

ASIA AMERICA OCEANIA AFRICA EUROPA

La conquista di ciascun continente è documentata dalla colorazione del continente conquistato sulla mappa, e dal possesso di un oggetto tipico.

- ASIA Sacchetto di riso
- AMERICA Statua della libertà
- OCEANIA Boomerang
- AFRICA Maschera tribale
- EUROPA Colosseo

Attorno a ciascun continente, per un raggio di circa 15 metri si aggirano i selvaggi, tranne che in una zona centrale nella quale loro non possono entrare e dove è posto l'oggetto tipico.

Essi hanno il compito di difendere il loro territorio dai conquistatori, e cercano di 'ucciderli' scalpandoli.

Quando un esploratore viene scalpato, il selvaggio traccia una crocetta su una casella del suo cartellino.

Quando tutte e 6 le caselle sono state segnate l'esploratore non ha più la possibilità di recuperare il souvenir ma può creare confusione.

Vince chi... La squadra, avrà conquistato più continenti

Pranzo al sacco

- *Spazio del Sogno*

Racconto “la volpe” arriva la volpe che dialoga con il Piccolo Principe immaginario

Giochi della volpe:

- **Gioco** **La volpe e i cacciatori:**

Si gioca 3 per volta. Si traccia un cerchio e si divide in 4 porzioni con 2 diametri.

Il cacciatore deve prendere le due volpi potendo percorrere sia i diametri che le circonferenze, mentre le volpi possono percorrere solo la circonferenza.

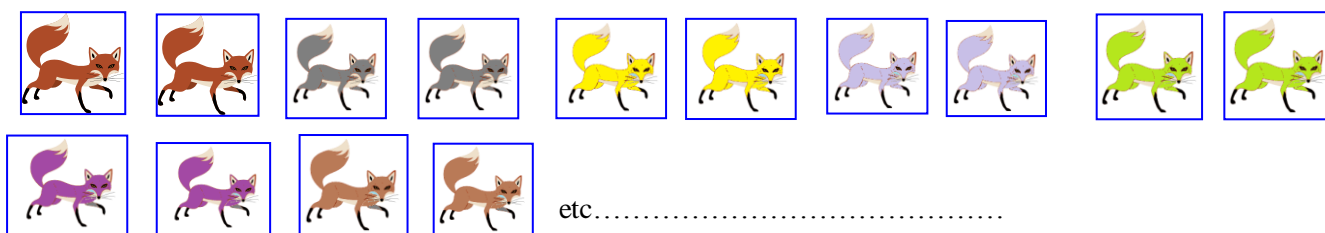
- **Gioco** **A caccia di galline**

Le squadre formano, mettendosi in fila, un reticolo attraversando il quale la gallina deve fuggire dalla volpe. Il reticolo ad un comando del capo gioco cambia posizione.

- **Gioco** **il segreto della volpe**

Materiale

Un mazzo di carte volpe uguali a due a due, mollette da bucato, talloncini colorati



Ogni giocatore porta appesa sulla schiena una carta che rappresenta una volpe di cui non conosce il colore: è certo, però, che anche un altro giocatore del gruppo ha la sua stessa carta. Per scoprire di quale carta si tratta può soltanto guardarsi intorno con un rapido colpo d'occhio.

Al segnale di partenza i giocatori cominciano a camminare ed osservano le carte attaccate sulle schiene degli altri, cercando di scoprire, per esclusione, qual è la loro carta. Chi pensa di aver capito quale carta porta appesa dietro la schiena lo comunica al Vecchio Lupo: se ha sbagliato riprende la ricerca, se ha indovinato riceve un talloncino numerato e riprende a camminare.

Il segreto del gioco è riuscire a trovare l'unico giocatore che gira con una carta spaiata: in questo modo si scopre automaticamente qual è la propria.

Vince

Il giocatore che riesce per primo a scoprire la carta che porta appesa alla schiena.

Per stabilire la classifica basta controllare i talloncini: chi porta scritto il numero più basso è stato il primo a concludere il gioco.

Sul retro delle carte c'è il segreto della volpe "L'Essenziale è invisibile agli occhi"

Ritorno in Tana - Docce - Merenda

"Torneo della Rosa"

- ***Tempo del Tramonto***

Ore 20 Cena

Cerchio serale nel salone si alternano vari personaggi del libro

- | | |
|-------------------|--|
| - Il Re | racconta l'incontro con il Piccolo Principe e fa giocare alle "belle statuine" |
| - Il vanitoso | racconta l'incontro con il Piccolo Principe e propone una gara di trucco |
| - L'ubriaco | racconta l'incontro con il Piccolo Principe e propone dei giochi ad occhi chiusi |
| - L'uomo d'affari | racconta l'incontro con il Piccolo Principe e propone giochi quiz sui numeri |
| - Il lampionaio: | non si mostra, ma manda messaggi con la luce (segnali Morse da decodificare.) |

I lupetti rappresentano 4 fiabe presentandole con costumi e scenografie immaginarie

- ***Tempo del Sogno***

- ***Tempo dello Spirito***

Ore 10.30 Ula Ula

Venerdì 4 luglio

Ore 7,30 Sveglia

Ginnastica:

- Ballo dell'Amicizia
- Staffetta dell'Amicizia:

Lavaggio e Colazione.

- *Tempo della Rosa*

Ore 9 Cerchio

- *“Tempo dello Spirito”*

Appena terminato il Tempo dello Spirito arriva l'Aviatore e racconta “Il pozzo”

I lupetti si recano al pozzo ed uno alla volta tirano su il secchio.

Nel secchio trovano un biglietto con una serie di prove da superare.

Per ogni prova superata si ottengono una tazza (solo per la prima) e un pezzo di mappa le cui indicazioni conducono al fiume dove sulla riva c'è il Vangelo aperto su **Gv. 4** e un invito a fare un bagno di purificazione (*Il bagno di purificazione vale 20 punti i quali vanno sommati a quelli dell'amicizia*)

Dopo il bagno vengono conteggiati i punti amicizia per ciascuna sestiglia e consegnato un numero corrispondente di cuori di cartoncino

Ore 12,30 Pranzo

- *Tempo del Servizio*

Ore 15 Cerchio

- *Spazio del Sogno*

Lancio

La tazza che i lupetti hanno ottenutola mattina, perde la sua importanza davanti ad una “tazza” più significativa: la coppa di Gesù: il Graal.

- **Gioco** **Alla Ricerca del Graal** *Gioco dell'oca*

Si gioca per sestiglia. Le caselle sono:

- Penitenza: ➡ si paga una penitenza altrimenti si torna alla partenza
- Informazioni ➡ si può comprare un indizio dai V.L. il prezzo varia a seconda della chiarezza dell'informazione

Baloo molto chiara 10 cuori Bagheera poco chiara 7 cuori Akela oscura 3 cuori

- Torna indietro fino al....
- Vai avanti fino al.....
- Libere

Quando una sestiglia pensa, attraverso le informazioni raccolte, di aver capito dov'è il Graal può partire alla ricerca. Nella coppa c'è un piccolo crocifisso per ciascun lupetto.

Ore 17 Merenda

“Torneo della Rosa”

- *Tempo del Tramonto*

Ore 20 Cena *Caccia notturna*

Nel cerchio al posto di solito occupato dal Piccolo Principe c'è un serpentello giallo su un biglietto

“ è andato via se volete trovarlo dovete seguire le stelle”

Seguendo una pista segnata da lumini, viene trovato il mantello del Piccolo Principe sotto il quale c'è un messaggio:

“quando guarderete il cielo sentirete ridere le stelle come 100 milioni di sonagli”

Si sente in lontananza un suono di campanelli, seguendolo si arriva all'interno dell'Abbazia di S.Bartolomeo, sull'altare sono disposti 18 volumi del Piccolo Principe ed un segnalibro.

“ E' il tempo che hai perduto per la tua rosa, che ha fatto la tua rosa così importante.”

Il suono dei campanelli si allontana. Sul prato dell'Abbazia, il Branco si sdraia a guardare le stelle.

Più tardi, in tana, mentre i lupetti sono al letto, risuonerà ancora la risata delle stelle.

Sabato 5 luglio

Ore 7,30 Sveglia

Ginnastica:

- Ballo dell'Amicizia
- Staffetta dell'Amicizia:

Lavaggio e Colazione.

- *Tempo della Rosa*

Ore 9 Cerchio

- *“Tempo dello Spirito”*

Appena terminato il Tempo dello Spirito arriva l'Aviatore e racconta :

“Ed ora, certo, sono già passati sei anni. Non avevo ancora mai raccontato questa storia. Gli amici che mi hanno rivisto erano molto contenti di rivedermi vivo. Ero triste, ma dicevo: "E' la stanchezza..."

Ora mi sono un po' consolato. Cioè... non del tutto. Ma so che e' ritornato nel suo pianeta, perché al levar del giorno, non ho ritrovato il suo corpo. Non era un corpo molto pesante... E mi piace la notte ascoltare le stelle. Sono come cinquecento milioni di sonagli...

A volte mi domando:

"Che cosa sarà successo sul suo pianeta? Forse la pecora ha mangiato il fiore..." Certamente no! Il piccolo principe mette il suo fiore tutte le notti sotto la sua campana di vetro, e sorveglia bene la sua pecora..." Allora sono felice. E tutte le stelle ridono dolcemente.

Tal'altra ancora mi dico: "Una volta o l'altra si distrae e questo basta! Ha dimenticato una sera la campana di vetro, oppure la pecora e' uscita senza far rumore durante la notte..." Allora i sonagli si cambiano tutti in lacrime!

Per voi che pure volete bene al Piccolo Principe, come per me, tutto cambia nell'universo se in qualche luogo, non si sa dove, una pecora che non conosciamo ha, sì o no, mangiato una rosa.

Guardate il cielo e domandatevi: la pecora ha mangiato o non ha mangiato il fiore? E vedrete che tutto cambia...

Prima di andarmene voglio lasciarvi un mio disegno così potete ricordarvi di me e del nostro comune amico”

Fruga nel suo zaino ma non trova nulla. Poi all'improvviso ricorda di aver passato la notte sotto il portico di una piccola chiesetta vicino ad una fonte di acqua fresca..... Forse ha lasciato lì il suo disegno.....

- Escursione a tappe verso il santuario della Madonna della Fara
1. Tappa “ Il Prato fiorito” In un cesto è contenuto il materiale per realizzare delle rose di carta crespata.
 2. Tappa “Il Cielo Stellato” gioco quiz sulle costellazioni
 3. Tappa “ La Fontana” in un pacchetto ci sono 24 cartoline e un messaggio dell'Aviatore:

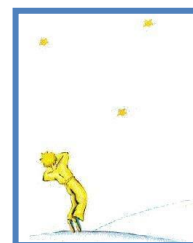
Questo e' per me il piu' bello e il piu' triste paesaggio del mondo. E' qui che il piccolo principe e' apparso sulla Terra e poi e' sparito.

Guardate attentamente questo paesaggio per essere sicuri di riconoscerlo se un giorno farete un viaggio in Africa, nel deserto.

E se vi capita di passare di là, vi supplico, non vi affrettate, fermatevi un momento sotto le stelle !

E se allora un bambino vi viene incontro, se ride, se ha i capelli d'oro, se non risponde quando lo si interroga, voi indovinerete certo chi e'. Ebbene, siate gentili ! Non lasciatemi così triste: scrivetemi subito che e' ritornato...

Antoine Marie Roger de Saint-Exupéry



Pranzo al sacco

Siesta

- **Consiglio della Rupe**
S. Messa
Ritorno in Tana

Cena

FIESTA

Domenica 6 luglio

Ore 7,30 Sveglia

Lavaggio e Colazione sistemazione zaini

Ore 10,30 Partenza