

***Il signore degli anelli***

***Guida per i Vecchi Lupi***

***Obiettivi educativi, scansione  
giornaliera e attività***

## Obbiettivi educativi

Questi sono gli obbiettivi prefissatoci e applicati nell'organizzazione delle attività contenute in questo libretto:

- 1) Aumentare l'autonomia di ciascun lupetto:
  - a) durante le attività che abbiamo creato appositamente per singoli o create in modo tale che il singolo si metta comunque in gioco,
  - b) nel compiere giuste azioni senza l'ausilio dei genitori.
  
- 2) Diventare coscienti del fatto che il valore del branco non è la semplice somma del valore di ciascun lupetto, ma ben di più. Durante le attività lo capiranno.
  
- 3) La lealtà è la bellezza del gioco. Abbiamo lasciato molta libertà nei giochi perché i lupetti si rendano conto di quanto la lealtà incida qui nel piccolo e quanto quindi può incidere nella loro vita di tutti i giorni.

|       |  |   |  |  |   |  |   |   |
|-------|--|---|--|--|---|--|---|---|
| 8     | sabato 1 agosto  | domenica 2 agosto<br>gin+colazione+cercchio(p<br>an di via per messa) | lunedì 3 agosto<br>gin+colazione+cercchio                        | martedì 4 agosto<br>gin+colazione+cercchio | mercoledì 5 agosto<br>gin+colazione+cercchio      | giovedì 6 agosto<br>gin+colazione+cercchio | venerdì 7 agosto<br>gin+colazione+cercchio                | sabato 8 agosto<br>gin+colazione+cercchio         |
| 9     |  | attività 3- inizia il viaggio-<br>gioco                               | attività 5-alla locanda<br>del pulcetro impenmato-<br>lupettiadi | Attività 7- compagnia<br>anello-hike       | Attività 8- la porta di<br>memoria-giochi d'acqua | attività 11- boromir-<br>attività natura   | attività 14- la tana di<br>sciolob-grande gioco 1         | attività 15- distruzione<br>anello-grande gioco 2 |
| 12    |  | pranzo  | pranzo   | pranzo al sacco                            | pranzo  | pranzo                                     | pranzo  | pranzo genitori                                   |
| 15    | arrivo alla<br>casa+sistemazione+attivi<br>tà 2 anellogioco<br>scoperta anello+regole) | messa+lancio cantalupo  | continuo<br>lupettiadi.....+doccia                               | arrivo+doccia                              | attività 9- sacrificio<br>gandalf-desento-gioco   | attività 12- gollum- mani<br>abili         | gioco normale, consiglio<br>rupe e sistemazione<br>camere | messa+casa  |
| 19    | cena al sacco  | cena  | cena   | cena                                       | cena  | cena                                       | cena  |   |
| 20:30 | fuoco 1-Sauron in mezzo<br>cantalupo   | attività 4- tom bobadilid-<br>cantalupo                               | attività 6- frodo ferito-<br>gioco notturno                      | fuoco 2-favole                             | attività 10- galadriel-<br>veglia alle stelle     | fuoco 3-fuoco famiglie                     | battesimi   |   |
| 22    | nanna  | nanna   | nanna  | nanna                                      | nanna   | nanna                                      | nanna   |   |

## **Attività 2- Arrivo + gioco Anello + Regole del campo 14-19**

14.00 – Ritrovo a S. Rita, preghiera e partenza destinazione Tessello

14.45 – Arrivo a Tessello e partenza a piedi

16.00 – Arrivo a Luogoraro

Lancio: Bilbo li attende alle porte della casa. Ben arrivati alla mia festa! Prego, pregò accomodatevi in casa, deponete gli zaini e venite a mangiare la torta!!!

Merenda (preferibilmente torta e the)

Sistemazione camere

17.00 – Lancio: Frodo entra e chiede se qualcuno ha visto Bilbo. E' scomparso! Andiamo a cercarlo.

17.10 - Gioco: Bilbo è nascosto e dobbiamo trovarlo, ci dividiamo in famiglie con spilletta famiglie, fanno urlo di famiglia. La prima famiglia al completo che lo trova vince. Bilbo è invisibile ma ha lasciato delle impronte (segni di pista) dietro di se. Con se ha un anello (grande di carta pesta)

17.30 – Lancio: Bilbo torna e c'è Gandalf ad attenderlo. Gli chiede cosa ha usato per scomparire e Bilbo gli fa vedere l'anello. Gandalf lo convince a fare un viaggio, ma lasciando l'anello a Frodo. Frodo deve seguire delle regole mentre custodisce l'anello

-scriviamo cartellone Regole del campo (tabù, confini, bagni ecc)

-Impegnometro

-Punteggiometro:

Attività/giochi: 3 punti al 1°, 2 punti al 2°, 1 punto al 3°

Stile: 1 punto max, -3 punti min

-Consegna libretti campo

18.00 - Cantiamo un po' (canzoni per il giorno dopo) fino a cena

Checklist materiale:

- Merenda
- 20 Spilletta famiglie (balla)
- Materiale per segni pista (balla)
- 1 Anellone di carta
- 1 Punteggiometro (silvia)
- 1 Regole del campo (silvia)
- 1 Impegnometro (silvia)
- 20 Libretti campo (balla + silvia)

## **Fuoco 1 – Sauron in mezzo - Lupus in fabula 20.45-22.45**

20.45 – Kamaludu

20.50 – Lancio: Gandalf: ma la conoscete la terra di mezzo? Sapete chi ci vive e chi fa cosa? Beh per farvi capire un po' meglio ciò che vivremo ho trovato un modo giocoso! Sauron in mezzo!

21.00 – Gioco: Classico lupus in fabula, ma con i personaggi cambiati:

Sauron: Lupo→tutte le notti uccide una persona indicandola

Saruman: Figlio del lupo→è un umano fino a quando un lupo non lo uccide, da quel punto diventa anche lui un lupo

Gandalf: Giullare→tutte le notti protegge una persona. Questa persona non farà le sue funzioni.

Aragorn: Vampiro→tutte le notti indica una persona, se ella è un lupo allora muore, altrimenti non succede nulla.

Boromir: Mitomane→la prima notte indica una persona, di quella persona prende le sembianze (se indica lupo diventa lupo, se indica giullare diventa giullare, ecc)

Legolas: veggente→tutte le notti indica una persona e gli viene detta l'identità.

Elrond: Becchino→tutte le notti scopre l'identità di chi è morto

Gimli: Scemo del villaggio→conosce chi sono i semplici hobbit

Hobbit: villici

22.30 – Nanna (da intervallare la serata con qualche ban)

Checklist materiale:

- 20 carte per lupus
- Cartellone per spiegare i personaggi

## **Attività 3 - Cerchio + Pane Eucaristico + Gioco inizia il viaggio 8-12**

8.00 – Sveglia + ginnastica + colazione + lavaggio

8.45 – Cerchio sul pane: leggiamo libretto e facciamo il pane.

Divisi per famiglie gli diamo gli ingredienti e dopo aver letto la preghiera impastiamo. Diamo il pane alla cambu che lo cuocerà per poi mangiarlo a messa.

Canto finale.

9.30 – Lancio: Frodo e Sam. Abbiamo il cibo, il pan di via ci basta e avanza. Ma cosa altro dobbiamo prendere su? Pentole, vestiti, zaino, pietra focaia, mantello, cappello, spille... Dobbiamo recuperare questi oggetti!

9.40 – Gioco: Ogni famiglia fa la propria casa (bandella). Ogni famiglia ha un tot di fogli oggetto che conservano in casa. Ogni famiglia deve prepararsi per partire e quindi deve avere tutti gli oggetti di un elenco che gli viene consegnato e lo devono recuperare dalle altre case. Per prenderli devono entrare uno alla volta in casa avversaria e prendere solo un oggetto per volta. La sfida è al tocco con scalpo. Nel frattempo ci sono gli accattoni (VVLL) che quando vedono passare degli oggetti li vogliono per se e li rubano. Se un VVLL tocca un componente della famiglia con in mano un oggetto glielo deve dare, i VVLL tengono gli oggetti in tasca, ma non se ne fanno niente, quindi dopo 5 minuti che ne hanno uno in tasta, lo gettano a terra, e

può quindi essere recuperato da un componente della famiglia. Vince la famiglia che per prima completa l'elenco.

10.30 – Lancio: Frodo e Sam ma dove la mettiamo tutta questa roba? Ci serve uno zaino o un contenitore

10.40 – Attività: consegna scatole contenitori di famiglia, e decorazione con pennarelli (nome famiglia, urlo, disegni)

11.00 – Frodo e Sam Bene ora siamo pronti a partire, abbiamo preso tutto abbiamo il cibo, attraversiamo la contea e andiamo alla locanda come ti ha detto Gandalf... anche se in mezzo c'è la foresta.

11.10 – Gioco: alce rossa le famiglie devono raggiungere la locanda, ma i cavalieri neri (VVLL) sono in agguato. Uno per famiglia è il portatore dell'anello. Se i CN leggono un non portatore, deve tornare indietro, se i CN leggono in num del portatore lui deve abbandonare l'anello che adesso uno lo deve recuperare. Vince chi porta l'anello e tutta la sua famiglia alla locanda.

Checklist materiale:

- Ingredienti pane: 1kg farina grano tenero, 1kg farina grano duro, acqua
- 1 Bandella biancorossa
- 45 Fogli oggetto (Balla)
- 3 Elenco oggetti (balla)
- 3 Scatole (silvia)
- Pennarelli
- Casse cancelleria sestiglia
- Alce rossa (da recuperare balla)
- 3 Anellone carta

#### **Attività 4- Tom Bobadild – Canta hobbit 15-22**

15.00 – Messa

16.00 - Merenda

16.15 – Lancio Cantalupo: Tom ricorda la bella serata passata insieme a Frodo e propone una gara canora per la sera

16.20 – Spiegazione regole, divisione in coppie o terzetti e tempo per preparare la serata

18.00 – Giochi (roverino), bans e canti

19.00 – Cena + siesta

20.30 – Inizia la gara

22.30 – Nanna

Checklist materiale:

- Trucchi
- Canzonieri
- Merenda

### **Attività 5 - Alla locanda del puledro impennato - Anelliadi 9-17.30**

9.00 – Lancio: Aragorn e Frodo. Sei sicuro che Gandalf abbia scelto proprio te per venire qui? Non mi sembri tanto prestante. Fammi vedere quello di cui sei capace! Ti dimostrerò che gli hobbit sanno fare parecchie cose!

9.10 – Attività: costruiamo cottonfioc per combattimento corpo a corpo

9.30 – Gioco: Combattimento cottonfioc su panchina (eliminazione)

10.15 – Gioco: Staffetta di Rohan: Percorso Hebert (da costruire durante combattimento) 2vv a testa

10.45 – Gioco: Passaggio del nano: Passaggio alla marinara (2 vv a testa)

11.00 – Gioco: Corsa degli orchi: Corsa coi sacchi (2 vv a testa, batterie per competizione contemporanea)

11.30 – Gioco: Sfida elfica: tiro con l'arco (1 tiro di prova + 3 tiri somma punteggi)

12.30 – Pranzo + siesta

15.00 – Gioco: Forza del nano: tiro alla fune di famiglia (alla meglio delle 3 manche)

15.30 – Gioco: Corsa di Minas Tirith: Staffetta gattonata (anche all'indietro etc.)

16.00 - Merenda

16.30 – Gioco: Corsa delle carriole

17.00 – Gioco: mezzo litro di acqua (possibilità di spostarlo alla mattina)

17.30 – Docce

Checklist materiale:

- Cronometro (no cell)
- 18 canne di Bambù
- Gomma piuma
- Panchina
- Bandella
- Palline
- Cordino
- Ostacoli
- Corda spessa per passaggio alla marinara e tiro alla fune
- Sacchi neri grandi
- Arco e frecce (silvia)

- Bersaglio con fasce a punti
- Scotch
- Bottiglia o borraccia da mezzo litro

### **Attività 6 - Frodo ferito - Gioco notturno 20.30-22.30**

*(Il sole tramonta alle 20.30, quindi fino alle 21.15 si vede bene)*

20.45 – Premiazione anelliadi

21.00 Lancio: Urlo all'improvviso (scendono all'urlo), è Aragorn che avverte gli hobbit che stanno arrivando i cavalieri neri, nascondetevi!

21.15 – Gioco: Nascondino rivisitato: Frodo (Balla) si nasconde insieme a Aragorn (silvia) e gli altri hobbit sparsi. I cavalieri neri (vestito CN)(Aiel) iniziano a cercare gli hobbit che nascosti. Se il CN tocca un hobbit lui diventa "posseduto" e aiuterà il CN a trovare gli altri hobbit, ma non potrà toccarli. Quando i CN arrivano da Frodo, Aragorn li colpisce con la spada. Ma Frodo è rimasto ferito...

21.45 – Lancio: Aragorn: dovete trovare l'Erba dei Re per curare Frodo

22.00 – Gioco: caccia al tesoro per trovare la pianta luminescente (nel frattempo i VVLL si cambiano da elfi) camminano con dei lumini in famiglia, gli viene dato loro un primo indizio che li condurrà ad un secondo e così via. Per ottenere il primo indizio partirà la prima squadra che indovinerà l'odore delle erbe (kim) e gli altri scaglionati. L'ultimo indizio li condurrà alla pianta luminescente, poi dovranno raggiungere gli alfi perché creino una pozione per frodo. Gli elfi metteranno nel pentolone le spezie e poi daranno la pozione a Frodo. Tutti bevono dal pentolone la camomilla

22.30 – Nanna

Checklist materiale:

- Vestito da cavaliere nero
- Camomilla
- Star light
- Candele e bicchieri (es flambo)
- Spezie per prova kim olfatto
- Biglietti indizio (da creare su)

### **Attività 7 - La compagnia dell'anello – Hike 9.00-18.00**

9.00 – Lancio: La compagnia dell'anello si è creata, siamo pronti a partire. Cosa fate quindi, preparate gli zaini!

9.05 – Preparazione zainetti: poncho, qdc, borraccia, pranzo al sacco, felpa.

9.30 – Si parte!!!

11.30 – Arrivo a Polenta

11.40 – Lancio: Gandalf si reca da Saruman e scopre che è con Sauron. Parte la battaglia!

11.45 – Gioco: Ci si divide in due squadre, in ogni i componenti sono incantesimi. Gli incantesimi si attaccano nella schiena il loro nome con dello scotch (scudo elfico, pioggia magica, fulmine). Insieme si scaglia un incantesimo per volta. I due contendenti si trovano faccia a faccia al centro. Si girano e mostrano l'incantesimo, chi ha il minore seguendo lo schema: fulmini batte scudo, scudo batte pioggia, pioggia batte fulmine, deve giocare con una mano sola. Scopo del gioco è staccare il pezzo di carta attaccato sulla schiena. Vince chi ha tolto più fogli di carta.

12.30 – Pranzo al sacco

14.00 – Partenza

16.00 – Arrivo + merenda

16.30 – Docce

18.00 – Cantiamo un po'

Checklist materiale:

- 6+6+6Fogli incantesimi (balla)
- 1 Scotch
- Pranzo al sacco
- Merenda

## **Fuoco 2 – La prima notte con la compagnia - Favole**

20.45 – Kamaludu

21.00 – Aragorn, Legolas e Gimli si presentano. Ognuno fa un gioco tipico della sua razza. Gimli→orso, Legolas→Tiiiaia, Aragorn→pistolero (freccia, spada, pugno)

21.30 – Favole: Aragorn, Gimli e Legolas raccontano una favola a testa (magari si intervallano favole e giochi)

22.30 – Nanna

Checklist materiale:

- 3 favole (silvia)

## **Attività 8 – Le porte di Moria - Giochi d'acqua 9-12**

9.00 – Lancio: Entra Frodo in cerchio bagnato dalla testa ai piedi e si guarda intorno ancora attonito, ma non riesce a parlare, quasi boccheggiando. Frodo: ormai mi prendeva quel mostro... sono bagnato come quando alla contea facevamo la festa del fiume! Cambiatevi e mettetevi il costume!

9.15 – Gioco: palla berretto con gavettoni e centro in secchi su telone saponato (o 2 squadre o torneo)

10.00 – Gioco: lancio dei gavettoni aumentando la distanza a coppie

10.30 – Gioco: I giocatori di ogni squadra si siedono a terra a gambe incrociate, uno dietro l'altro. Davanti al primo giocatore di ogni fila viene posato un secchio pieno d'acqua, accanto all'ultimo una bottiglia vuota. Ciascun giocatore riceve un bicchiere di carta e il gioco può avere inizio. Al via il primo giocatore di ogni squadra riempie il proprio bicchiere tuffandolo nel secchio e versa l'acqua nel bicchiere del compagno che ha dietro, facendo passare il proprio bicchiere sopra la spalla sinistra, senza assolutamente voltarsi. Mentre il secondo giocatore passa l'acqua, nello stesso modo, al terzo, il primo tuffa di nuovo il suo bicchiere nel secchio e così via. Ogni volta che l'ultimo giocatore della squadra riceve l'acqua, la versa nella bottiglia, fino a riempirla. Il gioco va giocato in assoluto silenzio: non si possono dare indicazioni ai compagni su dove e quando versare l'acqua. Vince chi riempie per primo la bottiglia.

11.00 – Gioco: si disseminano attorno alla casa dei gavettoni pieni a gruppi di tre ad un'altezza variabile da terra... i giocatori devono correre e con un cappello munito di punta devono far esplodere i gavettoni con la testa. Il gioco si svolge a staffetta. La prima squadra che finisce di far esplodere tutti i suoi palloncini per prima vince.

12.00 – Gioco: parlantina superliquidator come distrazione

12.30 – Pranzo

Checklist materiale:

- Gavettoni (tanti)
- Secchi
- Telone
- Sapone
- Bicchieri di carta
- Bottiglia vuota
- Cappello appuntito
- Superliquidator

## **Attività 9 - Sacrificio Gandalf – Gioco + deserto 15-19**

15.00 – Lancio: Entriamo a Moria e c'è solo desolazione, non c'è più nessuno, i nani sono andati via. Come facciamo ad orientarci?

15.10 – Gioco: Orientamento. Consegna foglio su come orientarsi nel bosco, come fare la bussola. Facciamo la bussola (materiale bussola), una a famiglia.

15.30 – Lancio: Bene dirigiamoci a ..... ma non sappiamo chi potremmo incontrare quindi andiamo cauti.

15.35 – Gioco: Le famiglie escono fuori e si dirigono verso dove gli indica la bussola, vedono il ponte di uscita (panchina), ma davanti ci sono degli orchi a proteggerlo. Lo scopo del gioco è salire sulla panchina e passare dall'altra parte, ma gli orchi (VVLL) la proteggono con le cerbottane a stucco. Chi viene colpito deve tornare alla casa prima di ritentare, se uno passa aspetta il resto della famiglia. Vince la prima famiglia che passa a completo.

16.15 – Lancio: Finito il gioco arriva Gandalf ma viene fermato dall'arrivo del Balrog (vestito Balrog). Gandalf cade dalla panchina per difendere Frodo.

16.30 – Merenda

17.00 – Deserto: ci dividiamo col foglio traccia, un po' di tempo per pensare e poi mettiamo in comune quello su cui abbiamo riflettuto.

18.00 – Se c'è tempo si canta.

Checklist materiale:

- 20 Foglio sui modi di orientarsi (balla)
- Materiale per bussola: 3 aghi, 3 tappi sughero, 3 magnete. (balla)
- Panchina
- 3 Cerbottane e stucco per vetro
- 1 Vestito Balrog (balla)
- 20 Foglio traccia deserto (balla + silvia)
- Merenda

### **Attività 10 – Galadriel - Veglia alle stelle 20.45-22.15**

20.45 – Lancio: Galadriel si presenta e li accoglie nel bosco, ad ammirare le bellezze della natura.

20.50 – Consegna libretti e breve spiegazione delle costellazioni che si vedono

21.00 – Attività: costruiamo l'astrolabio

21.30 – Gioco: Le famiglie riproducono le costellazioni con lumini e spago

22.00 – Un po' di tempo per ammirare le stelle

22.15 – Preghiera sul creato di San Francesco e nanna

Checklist materiale:

- 20 Fogli di base e 20 fogli lucidi astrolabio
- Cartoncino
- Forbici
- Colla
- Fermacampioni
- Lumini
- Spago
- 20 fogli preghiera San Francesco

### **Attività 11 – Boromir – Attività natura 9-12**

9.00 – Lancio: Frodo e Legolas camminano. Sono appena partiti dal regno degli elfi e sono in mezzo alla foresta. Frodo non conosce molto bene ciò che gli sta intorno, perché vi sono piante, frutti e animali che mai aveva visto nella contea. Legolas allora pazientemente decide di spiegare a Frodo quello che gli sta intorno

9.15 – Attività: consegna libricino della flora e fauna maggiormente presente nelle nostre colline (alberi, fiori, impronte, animali etc.). Breve lettura del libretto.

9.30 – Gioco: kim osservazione: staffetta divisi per famiglie. Vanno a cercare una pianta che gli viene detta dai VVLL e una volta trovata (con prova es. foglia) tornano indietro e danno il cambio al successivo. Vince la squadra che ha trovato tutte le piante e arriva per prima. (elenco piante da fare su).

10.15 – Gioco: cerca la traccia dell'animale! Le famiglie divise per squadre devono cercare una lista impronte che gli viene consegnata (impronte fatte da noi bagnando il terreno per farle risaltare di più) vince la prima squadra che completa la lista. Come prova portano le foto di tutte le impronte richieste.

11.00 – Gioco: cerca i colori della natura! Ogni squadra ha un cartone delle uova (da 10 o 12). Ogni vano delle uova è colorato di un colore diverso. In natura esistono mille colori. Devono trovare un oggetto trovato in natura e porlo nel vano col colore corrispondente. Vince la prima squadra che riempie i vani.

11.45 – Se c'è tempo si canta un po'

Checklist materiale:

- 20 libricini natura
- Elenco piante (da fare su)
- 3 elenchi impronte
- 3 macchine fotografiche (No cell)
- 3 cartoni delle uova da 10-12 vani

## **Attività 12 – Gollum - Mani abili 15-19**

15.00 – Lancio: Gollum insieme a Frodo e Sam devono trovare la strada per Moria. Durante il tragitto si conoscono meglio e vedono che Gollum (vestito) sa procurarsi e creare ciò che gli serve..

15.10 – Attività: Costruiamo un oggetto con la pasta di sale e lo diamo alle cambu per cuocerlo (intervallo di movimento)

15.45 – Attività: Costruiamo l'aquilone (intervallo di movimento)

16.30 - Merenda

17.00 – Attività: Costruiamo una lanterna (intervallo di movimento)

17.30 – Attività: Coloriamo la pasta di sale

18.00 – Attività: Facciamo volare gli aquiloni

Checklist materiale:

- Vestito Gollum
- Merenda

Per gli aquiloni:

- 48 spiedini di bambù

- 4 rotoli filo di nylon
- Scotch
- 3 fogli carta da sarta
- Colori a tempera
- Pennelli
- Piattini di plastica
- Nastro colorato
- Forbici

Per la lanterna:

- 20 barattoli di vetro
- 20 tea light
- Filo di ferro
- Tenaglie
- Pennarelli indelebili

Per gli oggetti in pasta di sale:

- 4kg farina
- 2kg sale fino
- Olio
- 3 mattarelli
- Carta da forno
- Colori acrilici

### **Fuoco 3 – Gli hobbit sanno come superare le difficoltà**

Lancio (da fare la mattina): Frodo è giù perché ancora non è riuscito ad arrivare al monte fatò. Chiede alle famiglie di farlo divertire la sera.

20.45 – Kamaludu

21.00 – Frodo chiede alle famiglie di farlo divertire ed allietare la serata! Ogni famiglia ha mezz'ora tra canti, bans e giochi.

22.30 – Nanna

### **Attività 14 - La tana di Shelob - Grande gioco (parte 1) 9-12**

9.15 – Lancio: Gollum, Frodo e Sam stanno salendo le scale, quando Gollum li abbandona e rimangono loro in una caverna. Devono trovare l'uscita di quella grotta, ma di tornare indietro non se ne parla. Ma mentre percorrono si decidono a partire... sentono dei rumori strani... ci servirebbe una luce...

9.30 – Gioco: troviamo la luce: Caccia al tesoro con basi. Le famiglie si costruiscono le basi con la bandella e dato il primo indovinello continuano a risolverli fino a quando non trovano la luce (candele). Nel frattempo però Shelob e i suoi figli (VVLL) girano per la caverna e se li prendono al tocco li imbalsamano con la carta igienica, per essere liberato un componente deve saltellare fino alla propria base (tipo mega bruco). Vince la squadra che recupera per prima la luce ed è al completo.

10.30 – Lancio: Sam arriva preoccupato: dov'è Frodo? Lo ha preso Shelob...forse gli orchetti lo avranno già portato via... devo camuffarmi come loro e raggiungere Frodo senza che mi riconoscano!

10.40 – Attività: le famiglie si dipingono in faccia con i colori a dito dipingendosi da orchetti

11.00 – Gioco: Gli orchetti hanno una base nella quale sta Frodo (agglomerato di carta igienica). Le famiglie si devono camuffare il più possibile scambiandosi vestiti e facendo poco rumore per entrare nella torre (base bandella) senza essere visti e soprattutto riconosciuti. Se gli orchetti (VVLL) riconoscono il componente deve tornare indietro. Vince la prima squadra che recupera Frodo (tutta la famiglia nella base).

12.00 – Se c'è tempo canti o sistemazione camere

Checklist materiale:

- 1 Bandella
- Indovinelli (cartone da farli su)
- 3 Candeletto
- 10 Carta igienica
- Colori per faccia

### **Attività 15 - Buttiamo l'anello nel monte fato - Grande gioco (parte 2) ?-12**

7.30-8.00 – Sveglia + ginnastica + colazione + lavaggio + fare gli zaini

9.00 – Arrivo genitori e cerchio del mattino insieme

9.45 – Lancio: Gandalf e Pipino passeggiano. Pensano che vale la pena vedere se Frodo è ancora vivo e quindi di presentarsi al nero cancello per distrarre Sauron, con tutto l'esercito che si è ritrovato oggi. Ma servono gli altri... dove sono finiti?

10.00 – Divisione dei genitori nelle famiglie (spillette famiglia). Gioco: Legolas (vestito), Gimli (vestito), Aragorn (vestito), sono nascosti ma non vogliono combattere. Le famiglie Hobbit devono andare da tutti e tre e superare una prova per convincerli a partecipare:

Aragorn (agilità): dovete farmi vedere quanto siete abili nel gioco caratteristico degli Dúnedain: biscotto con spago attaccato alla cintura

Legolas (acume): indovinelli

- 1) Ci sono tre fratelli. A volte sono brutti, mentre altre volte sono belli. Il primo non c'è perché sta uscendo, il secondo non c'è perché sta venendo, c'è solo il terzo che è il più piccolo dei tre, ma quando manca lui nessuno degli altri due c'è. Chi sono? Passato, presente e futuro
- 2) Tre mamme hanno ognuna 2 figlie. Decidono di andare al cinema ma nella sala sono rimasti solo 8 posti. Riescono lo stesso a sedersi tutte, ognuna in un posto. Come è possibile? Una delle mamme è nonna, cioè mamma di almeno una delle altre.
- 3) Chi si spoglia quando comincia a fare freddo? L'Albero
- 4) Quando nasce ha quattro zampe, quanto cresce 2, quando invecchia 3. Chi è? L'uomo! (da piccolo gattona, crescendo cammina sulle gambe, invecchiando usa il bastone)

Gimli (forza): sculture umane: torre Eiffel, piramide, torre di Pisa, ponte di Brooklyn, Colosseo

10.30 – Lancio: Aragorn e Legolas: ora che ci siamo tutti siamo pronti per partire quindi. Diamo a Frodo una possibilità di distruggere l'anello. Ma alcuni si sono uniti a Sauron perché hanno paura

10.40 – Attività: Le famiglie fanno le basi (bandella) e devono costruire delle mini spade col cartone. Gli orchi (VVLL) più 6 genitori devono costruire scudi di cartone con cuore di carta velina e le bolas (calze e carta giornale)

11.00 – Gioco: Gli orchi per eliminare colpiscono i componenti. I componenti hanno nello scudo un cuore di carta velina, i componenti lo devono forare con la spadina. Se muore un componente deve tornare alla base per poi ripartire, se muore un orco non gioca più. Le famiglie hanno come ultimo scopo quello di distruggere l'anello gettandolo nel monte fato (secchio rosso): per farlo un Sam(genitore) deve prendere in braccio a cavallina un Frodo(Lupetto) che tiene l'anello in mano, e deve entrare nella base degli orchi. Ovviamente possono essere colpiti dagli orchi, e tornano indietro come tutti gli altri. Vince la famiglia che per prima distrugge l'anello nel monte fato.

12.00 – Pranzo portato dai genitori

Checklist materiale:

- 30 Spillette famiglia per genitori (balla)
- 1 Vestito Aragorn (silvia)
- 1 Vestito Gimli (balla)
- 1 Vestito Legolas (aiel)
- 1 Bandella
- Cartone (scatole dei giorni) (silvia)
- 10 fogli Carta velina
- 6 Calze
- 1 Carta giornale
- Forbici
- 1 Scotch
- 3 anelli di carta
- 1 Secchio rosso
- Pranzo genitori
- Biscotti bucati
- Spago

