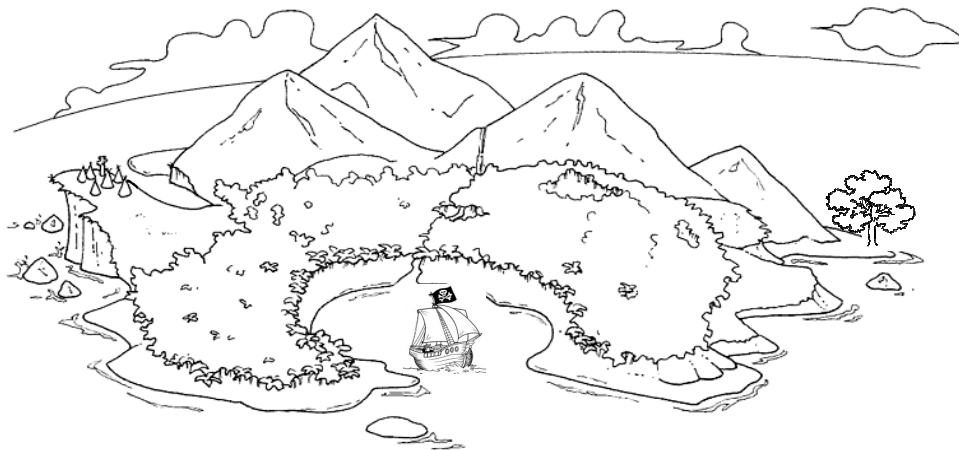
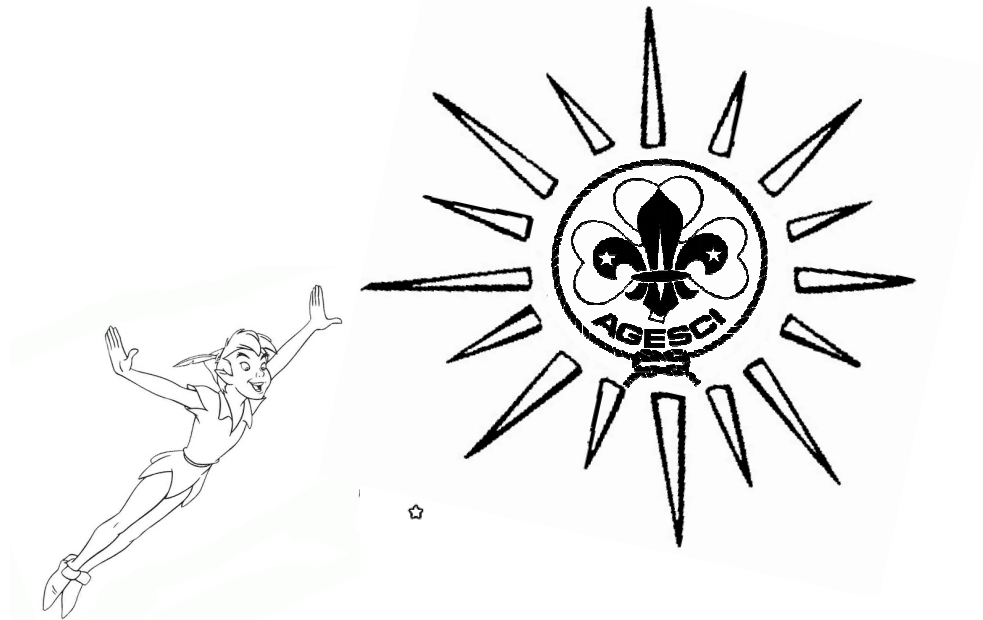


# Campo di Gruppo 2011

## Peter Pan

Base Scout Piazzole (BS)



"Niente di grande fu mai compiuto senza entusiasmo"

Ralph Waldo Emerson

## Logistica generale

Date:

EG	16-27 agosto
RS	19-27 agosto
LC	20-27 agosto

Spazi:

LC	casa
EG	castagneto
RS	gazebo

## Personaggi

Peter Pan	Sami
Wendy	Mari
Gianni	Enrico
Michele	Maité
Trilli	Patrizia
Toro in piedi	Piero
Giglio Tigrato	Rita
Una sirena	Stefania
Un pirata	Francesco

# Idee Per il Branco

- I lupetti saranno i bimbi sperduti (RS pirati, EG indiani)
- Catechesi giocata sul discorso della montagna (le Beatitudini).
- Disegno dell'isola che non c'è da portare alle VdB: *"L'isola che non c'è è sempre più o meno un'isola con meravigliosi sprazzi di colore qua e là e scogliere di corallo, e una nave al largo dell'aria poco raccomandabile, e selvagge tane solitarie, e gnomi che per lo più sono sarti e caverne attraverso le quali scorre un fiume e principi con sei fratelli maggiori e una capanna in rovina e una vecchierella piccina picciò col naso a uncino. E se fosse tutto qui sarebbe una mappa facile; ma c'è anche il primo giorno di scuola, il catechismo, i babbi, lo stagno rotondo, il lavoro di cucito, il giorno del budino di cioccolata, contare fino a novantanove.. e così via. E queste cose fanno parte dell'Isola".* **L**
- Talismano della felicità (per le B.A.) → Il talismano parte ogni giorno da un vecchio lupo e il vecchio lupo lo dà ad un lupetto che si comporta bene. Il lupetto che lo riceve lo dà a qualunque lupetto o lupetta che gli faceva un piacere, e così via. Il talismano riempie di felicità il tuo cuore, perché sei riuscito a donare felicità.
- Sestiglie con i nomi dei bimbi sperduti:
  - Amici di..      Zufolo
  - Pennino
  - Ricciolo
  - Fumo
  - Gemelli
- Costruzione della capanna per Wendy dove si possono raccontare le storie (vengono tenute all'interno le storie della buona notte che vengono lette durante la sera in modo che chi si addormenta o chi vuole può rileggerle)
- La laguna delle Sirene → base nautica di Pisogne (domenica 20 agosto)
- La grande quercia → la casa. La sala da pranzo viene addobbata con dei grandi fiori appesi al soffitto.
- Imparare qualcosa dai grandi:      EG      → indiani      → **avventura**
  - Attività insieme nel pomeriggio per liberare Giglio Tigrato e festa indiana (a ogni lupetto viene data la striscia con la penna da indiano)                    RS      → pirati      → **comunità**
  - Attività insieme sulla nave dei pirati. Wendy racconta le storie ai pirati. Viene fatto ad ogni lupetto un tatuaggio per essere stato un giorno un pirata.
- Gioco Uccello che non c'è – cappello (pagina 125 L)
- Uscita alla fattoria didattica per fare formaggio e impastare (→ acquistare prodotti a KM 0)

Sabato 20 agosto 2011

## Mattina

Appuntamento alle h 7.45 davanti alla tana con lo zaino per le VdB e uno zainetto con il pranzo al sacco.

### Promessa

**Ob:** **stimolare l'autoeducazione con particolare attenzione alla PP (PE 1.d)**  
**Vivere con protagonismo le cerimonie (PE 2.e)**

Prima di partire Lorenzo, l'ultimo arrivato della famiglia, pronuncerà la sua Promessa.

**Materiale:** Totem, kit promessa

### Partenza

**Ob:** **creare un ambiente sereno nel quale tutti possano esprimersi (FF)**

**Lancio:** Wendy, Gianni e Michele, in costume, leggono una lettera lasciata da Peter Pan in cui invita tutti a seguirlo all'isola che non c'è. Con la lettera i tre bambini trovano anche un sacchetto con dentro la polvere di fata. Sulla lettera viene spiegato come utilizzarla.

Occorre prima di tutto che ognuno pensi ad un "pensiero felice", poi tutti verremo cosparsi di polvere di fata. Ognuno dirà forte il suo pensiero felice poi facendo qualche spirale e con le braccia aperte per volare la fila salirà in pullman (ci srotoliamo). Non ci saranno problemi di posti perché dopo le fermate cercheremo di far cambiare i posti (esclusi i lupetti che soffrono il pullman)

**Materiale:** costumi, lettera di Peter Pan, sacchetto, polvere di fata (brillantini)

### Viaggio

**Ob:** **creare un ambiente sereno nel quale tutti possano esprimersi (FF)**

Durante il viaggio chiederemo ai gruppetti di lupetti che si formeranno sul pullman di proporre dei giochi, bans e canzoni per festeggiare l'arrivo all'Isola che non c'è x il fiore rosso della sera. Le proposte verranno scritte su dei foglietti e poi inseriti in una scatola. La sera verranno estratte le proposte. La scatola sarà poi usata in tutti i momenti che avremo "buchi"

**Materiale:** fogli, penne, scatola giochi e bans → lo scrigno dei giochi

Se c'è la possibilità chiederemo di guardare un dvd, il cartone di Peter Pan

**Materiale:** dvd Peter Pan (Cartone animato) e Cd con canzoni

## Pomeriggio

### Catechesi

**Ob:** **vedi allegato**

**Lancio:** Un mercante (Bagheera) si avvicina ai lupetti con tante cose da comprare, proponendo loro un affare (in realtà farà un po' l'imbroglione, ma non sa che alla fine sarà lui a perderci!). Propone loro l'acquisto di una bussola, ma per farcela pagare di meno ce la consegna tutta smontata. E' una bussola particolare perché segna sempre la direzione da seguire.

Dopo aver costruito la bussola inseriremo il primo bollino, la nostra prima direzione, e sposteremo la freccia da quella parte. Leggeremo quindi la prima Beatitudine “Beati i poveri in spirito perché di essi è il regno dei cieli”.

Il mercante ci farà dono di un potente **talismano** che ha trovato negli antichi mercati d’oriente. Spiega che il talismano ha dei poteri, si sposta da una persona all’altra a seconda di cosa si fa per gli altri. Il gioco partirà sempre da un Vecchio Lupo che consegnerà il talismano (un ciondolo) a un f&s che si è comportato particolarmente bene nei confronti degli altri. Sarà poi lui o lei a consegnarlo ad un altro e così via. Alla sera verifichiamo il percorso del talismano.

Per capire meglio il significato di questa Beatitudine (come poi sarà ogni giorno) per questa volta saranno i lupetti del CdA a drammatizzare l’incontro tra Gesù e Zaccheo (poi le scenette saranno preparare ogni giorno da una sestiglia diversa).

In realtà il percorso di catechesi della settimana sarà diviso durante la giornata in tre momenti, nel primo la scansione non sarà così. (2 momenti uno dopo pranzo e uno alla sera come conclusione della giornata).

**Materiale:** cartoncino marrone tagliato a forma di bussola, bollino **rosso**, freccia, fermacampione, disegno interno della bussola, colle, matite; costume mercante; costume per Zaccheo e Gesù, sacchetto con le monete (simbolo del giorno che verrà utilizzato la sera per richiamare alla scenetta) con all’interno la lettera del giorno: “F”; grossa bussola da lasciare in cappella.

### **Arrivo all’Isola che non c’è**

#### **Ob: scoperta del territorio, accoglienza**

*L’attività sarà preparata dal **reparto** tenendo conto di queste indicazioni:*

*durata 1 h in totale*

*scoperta dei luoghi dell’Isola che non c’è (accampamento degli indiani, porto dove attracca la nave dei pirati, grande quercia cava...)*

Alla fine del gioco comparirà la mappa dell’ “Isola che non c’è” che sarà il cartellone dei punteggi. Ci servirà ogni giorno per vedere il percorso fatto e al consiglio della rupe l’ultimo giorno x la verifica.

Come gesto d’accoglienza il **reparto** consegnerà la maglietta del campo ai **lupetti**.

**Materiale:** mappa dell’Isola che non c’è (Cartellone dei punteggi), magliette

### **Divisione in sestiglie**

#### **Ob: creare un ambiente sereno nel quale tutti possano esprimersi (FF)**

##### **Rendere i ragazzi protagonisti e responsabili (2.a)**

**Lancio: Peter Pan** dice ai bambini arrivati da Londra che ognuno di loro, per poter entrare nella Grande Quercia Cava, il nascondiglio segreto di tutti i bimbi sperduti deve andare alla ricerca del segno di riconoscimento di tutti i bimbi sperduti. I lupetti dovranno dimostrare a **Peter Pan** di sapersi muovere all’Isola che non c’è senza disturbare gli animali e gli altri popoli che vivono su di essa, ed evitare inoltre che i pirati ascoltando i loro rumori riescano a trovare il loro nascondiglio segreto.

**Peter Pan** viene bendato e si posizionerà davanti a un albero. A turno i lupetti disposti in semicerchio dovranno muoversi silenziosamente e toccare i suoi piedi. Se **Peter Pan** punta il dito nella direzione da cui proviene il suono, il lupetto deve tornare alla sua posizione, se il lupetto tocca i suoi piedi (di Peter Pan) può andare dietro all’albero e recuperare la sua cintura. Sulla cintura ci sarà scritto il suo nome e accanto un simbolo. (il simbolo è uguale per ogni membro della nuova sestiglia: saranno i segni di pista di terra, acqua, aria e fuoco → scoutcesano.it).

Quando tutti i lupetti della sestiglia hanno superato la prova di Peter Pan, comporranno un urlo adeguato e poi andranno a trovare rifugio nella Grande Quercia Cava.

**Materiale:** cinture di pelle con i nomi e simboli

## Sestiglie

Amici di Zufolo	Amici di Pennino	Amici di Fumo	Amici di Ricciolo
terra	acqua	fuoco	aria
Aurora	Yannik	Federica	Etienne
Francesco	Cécile	Elena	Arianna
Gabriele	Martina	Raphael	Carlotta
Davide	Cecilia	Zoe	Zoé
Alessia	Stefano	Federico	Kevin
Elody	Noah	Stephan	Lorenzo

### Sistemazione nella Grande Quercia Cava

**Ob:** creare un ambiente sereno nel quale tutti possano esprimersi (FF)

Preparare i cartelli con i nomi dei lupetti da attaccare sulla porta. Disegneremo due rami della quercia su cui ci sarà posto per 12 nomi più 2 spazi per i vecchi lupi. I lupetti sceglieranno con chi dormire. Negli spazi incolleremo i nomi dei lupetti già preparati in precedenza

Appeso vicino al bagno ci sarà il cartellone dei funghetti  
In refettorio metteremo il cartellone dei servizi

**Materiale:** cartelli quercia, foglietti con nomi (non un foglio unico ma tanti foglietti: 1 foglietto 1 nome);  
cartellone dei servizi, cartellone dei funghetti, posta, biglietti posta

Sera

### Fiore Rosso

**Ob:** creare un ambiente sereno nel quale tutti possano esprimersi (FF)

Giochi, danze, bans pensati durante il viaggio  
Gioco Marshmallow

**Materiale:** caramelle Marshmallow

### Catechesi

**Ob:** vedi allegato

Percorso del talismano della felicità  
Posizionamento del simbolo nella cappella (sacchetto monete)

Eirene

→ Preparare ZAINO LAGO con: 2 costumi, scarpe da scoglio, asciugamano, borraccia, crema solare, quaderno di caccia

Ula, ula

**Nanna**

Domenica 21 agosto 2011

Mattina

Partenza alle 7.15 per la base nautica di Pisogne, sul lago d'Iseo. Il pullman ci aspetta al "caricatore" alle 8.00

### La laguna delle Sirene (1 parte)

**Lancio:** Tutti insieme appena scesi dal pullman.

**Peter Pan** dice a **Wendy**: guarda dove ti ho portata...te lo avevo promesso che ti portavo alla laguna delle sirene...

**Wendy:** yoao!!!! è meraviglioso non vedo l'ora di giocare e cantare con loro...

Arriva una sirena ma non riesce a cantare e neanche a parlare.

**Peter** si preoccupa, sarà successo qualcosa...

(si avvicina alla sirena, Ste, e io tutto quello che dirò peter lo ridice ad alta voce in modo che tutti sentono cosa dovranno fare)

Gioco: (di unità nel primo momento)

Sia branco che reparto, con la propria imbarcazione dovrà recuperare dei messaggi dentro le bottiglie, i messaggi possono essere in morse, in altro codice o prevedere delle prove o indovinelli, saranno uno per sestiglia/squadriglia nel retro invece parti della canzone del campo.. meglio aggiungere in alto i numeri per l'ordine esatto! Se la prova viene superata la sq/ses avrà un bonus al gioco.

Scopo del gioco è recuperare tutte le parti per poi cantare insieme alle sirene la canzone del campo

### Attività nautica

**Ob:** scoprire l'acqua come ambiente in cui sperimentare se stessi

**Comprendere l'importanza del rispetto delle regole per garantire la propria sicurezza e quella degli altri (PE 1.d)**

**Lancio:** Alla laguna delle Sirene **Wendy, Gianni e Michele** insieme ai **bimbi sperduti** vanno a recuperare le bottiglie

I lupetti, bimbi sperduti, sperimenteranno il kayak o le tavole provando a pagaiare. Prima ascolteremo la spiegazione della pattuglia nautica della base. Dopo bagno in relax! ☺

Pomeriggio

### Catechesi

**Ob:** vedi allegato (lancio beatitudine del giorno, bollino bussola...)

**Lancio:** Alla laguna delle sirene troveremo la seconda lettera del nostro percorso. Dietro la lettera "C". ci sarà scritta la seconda Beatitudine.

**Materiale:** lettera "C", mantello, bollino arancione

Scenetta con il simbolo preparata dalla sestiglia di servizio. Il simbolo è il mantello di Bartimeo

## La laguna delle sirene (2 parte)

gioco con **reparto** e **clan**

**Ob:** tessere relazioni tra grandi e piccoli  
favorire lo sviluppo dello spirito di gruppo

Dopo aver recuperato i messaggi al lago, dovranno conquistare o comprare gli altri che hanno rubato i pirati. I pirati saranno forniti palle di gomma chi riuscirà ad entrare nella loro postazione non colpito avrà il messaggio, se invece viene colpito sta fermo un minuto e poi torna in gioco (magari vicino ad un capo) Vince chi ha più messaggi, ma ricomponendo il testo si accorgeranno che dovranno unirsi e il gioco si termina con il canto del campo di gruppo dove magicamente le sirene torneranno a cantare...

**Materiale:** 4 bottiglie, 4 messaggi, canzone

### SICUREZZA IN ACQUA (Messaggi nelle bottiglie del branco)

Se non sai nuotare vai solo dove tocchi

... / . //

- . / --- / - . //

... / . - / .. //

- . / .. - / --- / - / . - / . - . //

... - / . - / .. //

... / --- / . - . / --- //

- .. / --- / ... - / . //

- / --- / - . - / - . - / .... / .. //

Nelle attività nautica si indossa sempre il salvagente

- . / . / . - . / . - . / . //

. - / - / - / .. / ... / .. / - / . - //

- . / . - / . - / .. / - . - / . - //

... / .. //

.. / - . / - . / --- / ... / ... / . - //

... / . / - / . - . / . - / . //

.. / . - //

... / . - / . - . / ... / . - / - . / - / - / . //

Occorre conoscere bene il luogo prima di tuffarsi

--- / - . - / - . - / --- / . - / . - / . //

- . - / --- / - . / --- / ... / - . - / . / . - / . //

- ... / . / - . / . //

.. / . - //

. - . / . - / --- / - . / --- //

. - . / . - / .. / - / . - //

- . / .. //

- / . - / . - . / . - . / . - / ... / .. //

Se hai freddo è già ora di uscire

... / . //

... / . - / .. //

. - . / . - / . / - . / - . / --- //

. ' //

- . / .. / . - ' //

--- / . - / . - //

- .. / .. //

.. / ... / - . - / .. / . - / . //

**Messa**



## **5. Messa nella parrocchia di Pisogne h 18.30 con reparto e clan**

Sera

### **Cerchio serale**

**Ob:** valorizzare i fratellini e le sorelline che hanno partecipato alle piccole orme (PE 2.c)

i lupetti che hanno partecipato alle Piccole Orme proporranno giochi e bans che hanno imparato.  
Cerchio possibilmente veloce!

Alessia	→ Sherek
Francesco e Raphael	→ Gli incredibili
Aurora e Federica	→ Cartattack
Cécile e Elena	→ Camp'a cavallo
Cecilia e Yannik	→ Camp'a cavallo
Arianna e Zoé	→ Ritorno a Itaca

### **Catechesi**

**Ob:** vedi allegato

Percorso del talismano della felicità  
Posizionamento del simbolo nella cappella (mantello)

Eirene

Ula, ula

**Nanna**

Venerdì 22 agosto 2011

Mattina

### Alzabandiera (primo ufficiale tutti insieme)

Ci alziamo e ci mettiamo in uniforme così quando il **reparto** chiama per l'Alza bandiera nel loro sottocampo siamo pronti

### Catechesi

Proprio all'ingresso della Grande Quercia troveremo la terza lettera del nostro percorso. Dietro la lettera "A". ci sarà scritta la terza Beatitudine

**Materiale:** lettera "A", boccetta di olio profumato della peccatrice, bollino **giallo**

### Servizio alla base

**Ob:** conoscere il territorio e la natura che ci circonda  
Conoscere e incontrare persone associazioni ed enti (PE 1.b)  
stimolare l'attenzione al servizio e alle B.A. (PE 2.d)  
riconoscere la bellezza del Creato (PE 2.b)  
sviluppare l'abilità manuale

**Insieme a reparto e clan ascolteremo il responsabile della base che ci racconterà alcune cose su come è nata piazzole e sull'importanza che hanno gli interventi dei gruppi e delle unità.**

**Ognuno si prenderà l'impegno di fare qualcosa di concreto per la base**

### → Attività natura e servizio alla base

**Lancio: Wendy, Gianni e Michele** dopo la spiegazione convocano i bimbi sperduti. E' necessario fare qualcosa per l'Isola che non c'è, come diceva un famoso uomo inglese di cui i bambini non ricordano il nome (☺) *"Dobbiamo lasciare l'isola che non c'è un po' migliore di come l'abbiamo trovata!"*. Ma cosa fare?! A **Gianni**, il saggio del gruppo, viene in mente un'idea: faremo gli esploratori!

Ogni sestiglia avrà un campione di una pianta del luogo consegnato a caso. (**→ occorre che qualche pio vecchio lupo vada a segnare le piante con il nastro bianco e rosso e prelevi il campione di ogni pianta che dovranno ricercare e alla quale dovrà essere attaccato il cartello**).

Con l'aiuto della tabella, che verrà inserita nel libretto, dovranno riconoscerne il nome della pianta e poi andare a cercarla tra quelle segnate e controllarla nel libretto (1 solo) messo a disposizione per tutti. Quando l'avranno trovata dovranno realizzare il cartellino di legno prima a matita e poi con pirografo con le caratteristiche sotto riportate.

Realizzato il cartello andranno alla ricerca di un nuovo albero. Vincerà la squadra che realizzerà più cartelli.

**Materiale:** tabelle nel libretto, campioni delle piante presenti nella base, tavolette di legno forate, cordino, impregnante, pirografo, nastro bianco e rosso

Le piante presenti a piazzole sono:

Acero Campestre (Acer campestre)	frutti a elica: le ali formano un angolo di 180°
Acero di monte (Acer pseudoplatanus)	frutti a elica: le ali formano un angolo di 90°
Betulla Bianca (Betula pendula)	tronco di colore bianco, rami in giù
Biancospino (Crataegus monogyna)	foglie a lobi seghettati, fiori bianchi a 5 petali, bacche rosse, rami con le spine
Carpino bianco (Carpinus betulus)	frutti a grappoli a tre lobi ben distinti

Carpino nero ( <i>Ostrya carpinifolia</i> )	frutti a grappoli composti da scaglie ellittiche
Castagno ( <i>Castanea sativa</i> )	foglie lunghe e seghettate; i ricci contengono le castagne
Corniolo ( <i>Cornus mas</i> )	frutti rossi simili a olive, foglie ellittiche quasi rotonde. I fiori giallini compaiono prima delle foglie
Frassino ( <i>Fraxinus excelsior</i> )	gemme nere
Nespolo ( <i>Mespilus germanica</i> )	
Nocciolo ( <i>Corylus avellana</i> )	foglia alla base cuoriforme, punta che si stringe bruscamente. I frutti, le nocciole, sono racchiusi in un involucro foglioso
Olmo montano ( <i>Ulmus glabra</i> )	frutti: piccolo nocciolo secco circondato da un'ala membranacea
Ontano nero ( <i>Alnus glutinosa</i> )	ha piccole pigne legnose
Orniello ( <i>Fraxinus ornus</i> )	gemme grigie
Pioppo tremolo ( <i>Populus tremula</i> )	le fronde fanno molto rumore con il vento per il picciolo molto lungo
Robinia ( <i>Robinia pseudoacacia</i> )	foglie composte su un lungo picciolo, robuste spine, frutti simili a fagioli
Roverella ( <i>Quercus pubescens</i> )	ghiande, foglie lobate e pelose nella parte
Salicone ( <i>Salix caprea</i> )	foglia sopra verde scuro, sotto grigia
Sambuco ( <i>Sambucus nigra</i> ).	fiori bianchi o bacche nere disposte a ombrello. Foglie hanno odore sgradevole



## Catechesi

**Ob: vedi allegato**

Scenetta con il simbolo preparata dalla sestiglia di servizio. Il simbolo è la boccetta di olio profumato

## Il rapimento di Giglio Tigrato

**Gioco con reparto e clan**

**Ob: tessere relazioni tra grandi e piccoli  
favorire lo sviluppo dello spirito di gruppo**

**Lancio:** i pirati vanno a far visita all'accampamento indiano e propongono loro un gioco: "piratas in fabula" (si fa un manche o due normalmente), poi alla fine della seconda manche l'assassino pirata fa sparire giglio tigrato. Lasciando nel posto di **Giglio Tigrato** una lettera con un messaggio.  
A quel punto parte il gioco.

**Peter Pan** assiste alla scena e dopo aver lanciato il gioco agli **indiani**, viene a chiamare i **bimbi sperduti**.

## 1 parte

**Scopo del gioco:** conquistare monete per comprare un fantoccio che abbia le sembianze di Peter Pan x ingannare i **Pirati** e liberare così **Giglio Tigrato**.

Ogni sestiglia viene abbinata ad una squadriglia per il "punteggio" (le monete raccolte), ma reparto e branco in questa fase giocano autonomamente.

**EG** → scontro tra sq.: una carovana di mercanti cattivi (perché non si ruba ai mercanti buoni dice Nicolò ☺) si è accampata nel bosco. Hanno un forziere con tutti i loro averi. A quanto ammonta il tesoro? Non si sa. Ma è un punto di partenza. Le sq. cercano un luogo sicuro per nascondere il forziere in attesa dell'appuntamento con **Peter Pan**. Ogni sq deve quindi costruire una base velocemente.

Devono prima di tutto recuperare il forziere dal mercante. Il mercante mentre fa le sue faccende osserva i dintorni e scandisce i numeri di chi vede all'orizzonte. (Si gioca ad alce rossa). Chi viene colpito viene eliminato e va nella sua base in attesa della fase successiva.

Una volta che una sq. recupera il forziere deve portarlo nella propria base. A quel punto diventa vulnerabile e il portatore del forziere se scalpato deve lasciarlo a terra disponibile per chi gli sta intorno.

Se il forziere è in base non può essere preso a meno che non sia scalpata tutti quelli della sq che sono alla base in difesa.

Se il forziere è in mano a qualcuno deve essere scalpato il o i portatori per poter prendere il forziere.

Chi viene scalpato deve recarsi dal mercante con lo scalpo restituitogli per poterlo indossare nuovamente. Il mercante segna su un taccuino chi viene a rimettersi lo scalpo.

Questa fase finisce quando Peter Pan chiama gli indiani a raccolta. Il forziere è della sq che ce l'ha al momento della chiamata.

**LC → i bimbi sperduti** devono conquistare le monete (bisogna dividere il branco in 3 gruppi): nell'Isola che non c'è si trovano delle miniere. Ogni miniera ha un custode che propone loro una prova semplice:

1. Canestro (il numero minimo lo definisce la prima sestiglia)
2. Percorso a ostacoli a tempo (il tempo minimo lo definisce la prima sestiglia)
3. Salto della corda (il numero minimo lo definisce la prima sestiglia)
4. Percorso a tempo con la sedia (il numero minimo lo definisce la prima sestiglia)

Superata la prova la sestiglia conquista la miniera che in base al tempo di possesso frutta un tot di monete. Il tempo di possesso va dal momento in cui viene superata la prova al momento in cui un'altra sestiglia batte il record e quindi conquista la miniera. Ogni sestiglia può fare più volte la prova e ogni custode della miniera segnerà di chi è la proprietà della miniera. Ogni risultato migliore permette la conquista della miniera.

1 minuto = 1 moneta

2 minuti = 3 monete

5 minuti = 7 monete (ogni cinque minuti continua a produrre denaro)

Il custode deve segnare l'ora di conquista della miniera e la squadra. Alla fine del gioco verranno date le monete totali.

## 2 parte

Le sestiglie e le squadriglie sono abbinate tra loro, per cui vengono sommate le monete e il contenuto del forziere (svelato al momento dell'apertura). Con le monete si possono comprare dal mercante i pezzi di puzzle per costruire un pupazzo con il quale ingannare capitano uncino.

Ogni sestiglia-squadriglia (insieme) con le monete acquista pezzi del pupazzo di Peter Pan che dovrà essere ricomposto ai piedi di **Giglio Tigrato**. Ogni sestiglia-squadriglia avrà il suo pupazzo da ricomporre (4 cartelloni con disegno su sfondo di colore diverso) Chi avrà ottenuto nella prima fase più monete avrà i pezzi del fantoccio più grandi (in modo da velocizzare la liberazione di Giglio Tigrato), chi avrà meno monete avrà i pezzi più piccoli (quindi + numerosi).

Ogni sestiglia-squadriglia dovrà avanzare nel bosco senza farsi vedere dai **pirati** che colpiscono **indiani** e **bimbi sperduti** a numeri. Chi viene colpito deve tornare da Peter Pan a cambiare il numero.

## 3 parte (conclusione)

I **Pirati** rimangono in 4 con **Giglio Tigrato**. I capi squadriglia si mettono in direzione del proprio finto Peter Pan (si mettono dietro) sostenendo di essere uno o l'altro il vero Peter Pan. Dopo un po' fuggono attirando dietro di sé i **Pirati**. A quel punto compare il vero **Peter Pan** che salva **Giglio Tigrato**.

Tutti accompagnano **Giglio Tigrato** all'accampamento **Indiano** da **Toro in Piedi** che invita tutti alla festa della sera spiegando che ognuno dovrà portare qualcosa x il banchetto.

**Materiale:** carte o cartoncini x lupus in fabula, lettera rapimento Giglio Tigrato, forziere, nastro b/r x delimitare la base EG, numeri x tutti, scalpi, palla e canestro, corda, ostacoli, 4 orologi (1 x custode), fogli e penne (1 x custode). Fogli per l'assegno (totale delle monete conquistate), monete x il forziere, 4 cartelloni su sfondo colorato diverso con Peter Pan, 4 cartoni x incollare i pezzi di Peter Pan, 4 colle.

## Preparazione del banchetto per il ritorno di Giglio Tigrato

Per la cena con **reparto** e **clan** durante il fuoco di bivacco anche il **branco** preparerà qualcosa da mangiare. Se il forno lo consente prepareremo la pizza (in alternativa bruschette, barchette di uova e tonno, pomodoro e mozzarella, e spiedini di frutta)

**Ob:** scoprire nuovi sapori

Sviluppare l'abilità manuale

Imparare “che c'è più gioia nel dare che nel ricevere”

**Lancio: Toro in Piedi** invita tutti alla festa della sera spiegando che ognuno dovrà portare qualcosa x il banchetto.

I Bimbi Sperduti vengono divisi in gruppi omogenei per i numeri e cucineranno:

- Bruschette o tramezzini
- Pomodoro e mozzarella
- Spiedini di frutta
- Uova ripiene

**Materiale:** nella spesa

**!! Catechesi**

**Ob: vedi allegato**

Percorso del talismano della felicità

Posizionamento del simbolo nella cappella (profumo)

Sera

## Fuoco all'accampamento degli indiani

**Ob:** vivere l'avventura dal buco della serratura

Fuoco di bivacco con il **reparto** e il **clan**. Il fuoco sarà all'accampamento degli indiani. Il capo tribù vuole ringraziare i bimbi sperduti che con Peter Pan hanno liberato Giglio Tigrato, Nel cerchio ci saranno dei momenti di “intanto sulla nave dei pirati...” per raccontare anche cosa fanno i pirati e giustificare la presenza del clan al fuoco.

Al fuoco ognuno arriverà con qualcosa da condividere (viene presentato un piatto alla volta)

Scaletta: Accensione del fuoco e danza

Fuoco colorato di **Toro in piedi** per festeggiare i nuovi arrivati

Cena (condivisa)

Scenetta sq Puma (leggenda)

Bans sq Leopardi

Scenetta Pirati (racconto di quando Uncino scopre come è finito rapimento)

Scenetta sq Aquile (leggenda)

Bans sq Puma

Bans Pirati 1

Scenetta sq Leopardi (leggenda)

Bans sq Aquile

Bans Pirati

**Toro in piedi** consegnerà ai Bimbi sperduti la fascetta con la penna per dimostrare la sua gratitudine. Ricorderà ai lupetti l'avventura vissuta all'accampamento indiano.

**Materiale:** piume, fascette, elementi chimici per fuoco colorato

Ula, ula

**Nanna**

Martedì 23 agosto 2011

Mattina

### Catechesi

troveremo la quarta lettera del nostro percorso. Dietro la lettera "I". ci sarà scritta la quarta Beatitudine

**Materiale:** lettera "I", bollino **verde chiaro**, vaso usato dalla Samaritana

### Servizio alla base

**Ob:** conoscere il territorio e la natura che ci circonda  
Conoscere e incontrare persone associazioni ed enti (PE 1.b)  
stimolare l'attenzione al servizio e alle B.A. (PE 2.d)  
riconoscere la bellezza del Creato (PE 2.b)  
sviluppare l'abilità manuale

Concludiamo il lavoro iniziato il giorno prima

### Rugby Lupetto

**Ob:** Sviluppare lo spirito di squadra  
Imparare a collaborare

Tutte e due le squadre stanno all'interno del campo, ogni giocatore ha lo scalpo e ogni squadra parte dalla sua base segnata dalle due bandierine.

Il capo lancia la palla in mezzo al campo.

Poi le squadre cercheranno di prenderla e, passandosela con le mani senza farsi scalpare, di fare punto posando la palla al di là della linea della base avversaria.

Chi ha la palla in mano non può fare più di tre passi, poi deve passarla a un compagno o fare meta.

Chi viene scalpato è eliminato se ha la palla in mano.

Quando una squadra fa punto, rientrano a giocare anche tutti gli eliminati, e si ricomincia da capo.

**Materiale:** palla, scalpì, necessario per le porte

Pomeriggio

### Catechesi

**Ob:** vedi allegato

Scenetta con il simbolo preparata dalla sestiglia di servizio. Il simbolo è il vaso usato dalla Samaritana.

### La capanna delle novelle di Wendy

**Ob:** sviluppare l'abilità manuale  
Sperimentare il lavoro di gruppo

**Lancio :** Ai bimbi sperduti piacciono le storie che Wendy racconta, a volte però si addormentano ancora prima di sentire il finale. Per questo **Wendy, Gianni e Michele** hanno avuto un'idea geniale. Occorre costruire una capanna delle novelle. Lì le storie prenderanno di nuovo vita!

Ogni sestiglia deve recuperare un oggetto utile per costruire la capanna delle novelle di Wendy.

Ogni sestiglia andrà a cercare chi può dar loro quel determinato oggetto. Gli oggetti verranno consegnati in cambio di altri oggetti o favori, secondo lo schema. I personaggi non fanno vedere che oggetti hanno.

Con il materiale recuperato i bimbi sperduti costruiranno insieme una sorta di teepee (capanna delle novelle) che conterrà all'interno le storie della buona notte, i brani del Vangelo del percorso di catechesi,

altre storie su indiani, pirati e isola che non c'è. Quando vogliono possono decorare il telo bianco raffigurando le storie che hanno letto.

**Amici di Zufolo** devono ottenere la corda

1. La corda gli viene data in cambio dell'antica accetta usata da Zufolo in persona
2. L'accetta viene data in cambio di una fetta di pane e marmellata
3. Il pane e marmellata viene dato dalla **cambusa** in cambio degli allegri sacchetti della spazzatura
4. I sacchetti della spazzatura vengono dati in cambio della coppa d'argento in palio al torneo di morra cinese e di un cuscino puffyoso (del personaggio 5)
5. Il cuscino puffyoso viene dato in cambio di 6 oggetti gialli

**Amici di Pennino** devono ottenere il telo bianco

1. Il telo bianco del teepee misterioso viene consegnato in cambio della borraccia di zaffiro usata da Pennino
2. La borraccia di zaffiro viene data in cambio di pane e marmellata
3. Il pane e marmellata viene dato dalla **cambusa** in cambio della scopa magica delle fate
4. La scopa magica delle fate viene data in cambio della medaglia d'oro al torneo di scalpo e dello scrigno porta rifiuti (del personaggio 5)
5. Lo scrigno porta rifiuti viene dato in cambio di 6 oggetti blu

**Amici di Fumo** devono ottenere i pali

1. I pali vengono dati in cambio del flauto usato da Fumo in persona
2. Il flauto usato da Fumo viene dato in cambio di una fetta di pane e marmellata
3. Il pane e marmellata viene dato dalla **cambusa** in cambio della regale paletta della massaia
4. La regale paletta della massaia viene data in cambio del trofeo della battaglia dei galli e dell'orsetto preferito di Michele che è stato rapito (del personaggio 5)
5. L'orsetto di Michele viene dato in cambio di 6 oggetti rossi

**Amici di Ricciolo** devono ottenere i colori

1. I colori vengono dati in cambio della piuma del cappello di Ricciolo
2. La piuma viene data in cambio di una fetta di pane e marmellata
3. Il pane e marmellata viene dato dalla **cambusa** in cambio delle spugne usate dalle sirene
4. Le spugne delle sirene vengono date in cambio del premio in palio al torneo della moneta e della spazzola di Wendy (del personaggio 5)
5. La spazzola di Wendy viene data in cambio di 6 oggetti verdi

Personaggio	squadra	può consegnare..	in cambio vuole..
cambusa	amici di Zufolo	pane e marmellata	allegri sacchetti spazzatura
cambusa	amici di Pennino	pane e marmellata	scopa magica delle fate
cambusa	amici di Fumo	pane e marmellata	regale paletta della massaia
cambusa	amici di Ricciolo	pane e marmellata	spugne usate dalle sirene
wendy	amici di Zufolo	corda	l'antica accetta usata da Zufolo
wendy	amici di Pennino	borraccia di zaffiro	pane e marmellata
wendy	amici di Fumo	regale paletta	trofeo della battaglia degli elefanti e l'orsetto di michele (rapito)
wendy	amici di Ricciolo	spazzola di wendy	6 oggetti verdi
michele	amici di Zufolo	cuscino puffyoso	6 oggetti gialli
michele	amici di Pennino	telo bianco	borraccia di zaffiro
michele	amici di Fumo	flauto di Fumo	pane e marmellata
michele	amici di Ricciolo	spugne delle sirene	premio in palio al torneo della moneta e della spazzola di Wendy
rs1	amici di Zufolo	allegri sacchetti della spazzatura	coppa d'argento torneo morra cinese e di un cuscino puffyoso
rs1	amici di Pennino	scrigno porta rifiuti	6 oggetti blu
rs1	amici di Fumo	pali	flauto di Fumo
rs1	amici di Ricciolo	piuma del cappello di ricciolo	pane e marmellata
rs2	amici di Zufolo	antica accetta	pane e marmellata
rs2	amici di Pennino	scopa magica delle fate	medaglia d'oro al torneo di scalpo e dello scrigno porta rifiuti
rs2	amici di Fumo	orsetto di michele	6 oggetti rossi
rs2	amici di Ricciolo	colori	piuma cappello di ricciolo

Gianni	amici di Zufolo	coppa d'argento	TORNEO morra cinese
rs3	amici di Pennino	medaglia d'oro	TORNEO scalpo
rs4	amici di Fumo	trofeo	TORNEO battaglia degli elefanti
rs5	amici di Ricciolo	premio	TORNEO della moneta

**Materiale:** coppa d'argento, medaglia d'oro, scalpi, trofeo, premio al torneo della moneta, moneta, corda, pali, telo bianco, colori a tempera, accetta, pane e marmellata (4 fette), sacchetti spazzatura, cuscino puffy, borraccia blu, scopa, scrigno porta rifiuti (bidone spazzatura), flauto, Paletta per lo sporco, orsetto peluche, piume, spugne, spazzola, tabella "dai questo ... in cambio di ..."  
Storie della buona notte, testo del Vangelo, storie di Indiani e Pirati

## Giro d'Italia

**Ob:** scoprire le bellezze dell'Italia per celebrare i 150 dell'Unità d'Italia

**Lancio: Wendy, Gianni e Michele** raccontano di Londra delle vie, dell'odore del carbone nelle strade, della nebbia, della pioggia, della regina, delle luci che si accendono ancor prima che arrivi la sera per permettere a tutti di vedere la strada quando si ritorna a casa. Raccontano Buckingham Palace, della torre, del Big Ben, del loro viaggio straordinario verso l'Isola che non c'è. Volando hanno potuto vedere tante cose belle che nella loro Londra non avrebbero mai potuto vedere. Prima di trovare la seconda stella e girare a destra hanno sorvolato l'Italia. Sanno che i bimbi sperduti vengono dal Bel Paese, per cui chiedono loro di raccontare le storie, le musiche, il sapore del nostro Paese.

Su un cartellone con disegnata l'Italia incolleremo le foto o le cartoline provenienti dalle nostre vacanze di quest'anno o dello scorso anno (chieste foto e cartolina nella lettera). Ognuno accanto alla sua cartolina scriverà "ho visto .... Mi è piaciuto perché..."

In base alle regioni formeranno dei gruppi più o meno numerosi che racconteranno la bellezza di quella regione a modo loro (storie, scenette, danze, canzoni, bans, quadri..)

**Materiale:** cartina italia, foto e cartoline dell'Italia (portate dai lupetti)

Sera

## Giro d'Italia

**Ob:** scoprire le bellezze dell'Italia per celebrare i 150 dell'Unità d'Italia

Divisi in base alle regioni visitate i gruppetti proporranno danze, storie, scenette... con l'attenzione alla bellezza del luogo, a ciò che abbiamo visto e imparato (o assaggiato)  
Durante la serata proietteremo il film del CdA "Giro d'Italia"

## Catechesi

**Ob: vedi allegato**

Percorso del talismano della felicità  
Posizionamento del simbolo nella cappella

Eirene

Ula, ula

**Nanna**



Mercoledì 24 agosto 2011

Mattina

### Giornata al contrario

Ci sveglieremo con l'**Ula ula** e faremo ginnastica come se fosse un **cerchio serale**.

Chiederemo in cambusa di prepararci una **colazione americana** che sembri un po' una cena (pane tostato, uova, frutta, burro, eventualmente pane e prosciutto)

**Materiale:** giochi e bans da cerchio per fare ginnastica

### Catechesi

Davanti alla cappella troveremo la quinta lettera del nostro percorso. Dietro la lettera "I". ci sarà scritta la quinta Beatitudine

**Materiale:** lettera "I", bollino **verde scuro**

### La forma delle nuvole

**Ob:** riconoscere la bellezza del Creato (PE 2.b)

**Imparare a riconoscere i diversi tipi di nuvola per ipotizzare "che tempo farà"**

**Lancio: Wendy, Gianni e Michele** non sapendo cosa fare chiedono consiglio alle fate. E' **Trilli** che spiega loro che di tanto in tanto all'Isola Che Non C'è succedono alcuni eventi che mutano lo scorrere del tempo. Per cui la natura va in tilt. Occorre conoscere bene la natura, spiega **Trilli**, per poter mettere tutto a posto. Intanto occorre alzare gli occhi al cielo e imparare a riconoscere i segni che la natura ci dà per prevedere che tempo farà oggi. A volte i cambiamenti dello scorrere del tempo dipendono da qualche fulmine caduto di qua o di là dall'Isola.

Il gioco è diviso in due parti:

1. formazione delle nuvole (ciclo dell'acqua)
2. gioco delle nuvole (per imparare a riconoscere i vari tipi di nuvola)

**1.** Un lupetto alla volta scenderà dalla montagna (una delle discese a prato) rotolando sul fianco e cercherà di recuperare una gocciolina d'acqua. (saranno i cartoncini "domino" per la parte successiva). Una volta che tutti i lupetti saranno diventati goccioline arriverà il sole (Bagheera) che al tocco prenderà 4 goccioline e le unirà per formare una nuvola. (ci saranno 6 nuvole).

**2.** Ogni nuvola dovrà comporre la fila più lunga di carte. Ognuno avrà lo scalpo e dovrà sfidare un altro F&S per avere la sua carta. Occorre che la squadra-nuvola conquisti più carte per comporre la sequenza più lunga. Chi perde la sfida a scalpo leale (1 contro 1) deve consegnare la carta e sedersi e aspettare che qualcuno della propria squadra-nuvola possa consegnargli una carta per tornare in gioco.

Alla fine del tempo ogni squadra prova a comporre una sequenza corretta mettendo vicine le carte foto nuvola-spiegazione nuvola oppure altezza nube-tipi di nubi. Possono esserci cambi equi tra le squadre (una carta per un'altra carta). Poi comporranno un cartellone insieme.

**Materiale:** cartellone con un paesaggio in basso e con trattini per l'altezza delle nubi, carte gioco nuvole, scalpi, costume per il sole, colle, pennarelli

## Catechesi

**Ob: vedi allegato**

Scenetta con il simbolo preparata dalla sestiglia di servizio. Il simbolo sarà scelto dalla sestiglia perché dovranno drammatizzare la parabola del Buon Samaritano in chiave “moderna”, per cui sceglieranno loro il simbolo più appropriato.

## Tornei della natura

**Ob: accrescere l'autonomia**

**Rendere i ragazzi protagonisti e responsabili (PE punto 2.a)**

**Sviluppare la creatività**

**Imparare a fare del proprio meglio**

**Fare emergere le qualità dei singoli (PE punto 1.f)**

**Riconoscere la bellezza del Creato (PE punto 2.b)**

**Lancio:** Bravi! Avete imparato molto, dice **Trilli** ai Bimbi Sperduti. Ma forse per trovare la soluzione dobbiamo capire quali sono le nostre conoscenze sulla natura. Forse studiando attentamente riusciremo a trovare una soluzione per far in modo che il tempo scorra nel modo giusto.

**Trilli** arriva e consegna ad ogni sestiglia 2 bigliettini. Ogni bigliettino corrisponde ad un elemento naturale con la sua caratteristica. Ogni sestiglia dovrà pensare a una prova che riguarda appunto quella caratteristica e sfidare gli altri fratellini per fare in modo che facciano meglio di loro.

Le prove possono essere effettuate una sola volta.

Ogni capo sestiglia avrà al collo un cartoncino con 10 caselle all'interno del quale verranno scritti i punteggi totali della sestiglia. Da una parte segnerà il nome della prova, dall'altra il punteggio che ha totalizzato.

Vincerà la sestiglia che avrà totalizzato più punti.

Due prove saranno organizzate dal vecchi lupi:

1) “la foce”: una sestiglia alla volta entra nella piscina e dovrà cercare di spingere le goccioline d'acqua (palline) all'interno della foce (la porta di bottiglie) del fiume affinché sfocino nel mare. Viene calcolato il tempo totale della sestiglia.

2) “la cascata”: in un pendio viene disteso un telo per fare lo scivolo saponato. La sestiglia dovrà scendere dallo scivolo e recuperare tutti i sassolini (le palline) che si trovano lungo il pendio. Viene calcolato il tempo totale della sestiglia

**Materiale:** corde, cordini, pallone, secchi, spugne, pistole ad acqua, candele e lumini, palline (materiale vario) cartoncini con la tabella, bigliettini con elementi naturali, scatola per i bigliettini, telo impermeabile, sapone bio, piscina, porta di bottiglie

## Gioco delle fate (gioco serale)

**Ob: sperimentare il buio, raccontare utilizzando la fantasia**

**Lancio:** **Trilli** raduna i lupetti spiegando loro che ha trovato una soluzione per rimettere tutte le cose nell'ordine, tempo compreso. Occorre colorare dei fiori speciali che durante la notte avevano perso il loro colore per cui avevano fatto “impazzire” il tempo. **Trilli** chiede quindi ai bimbi sperduti di aiutarla.

Trilli dividerà i lupetti in 6 squadre da 4.

**Gioco:** I lupetti vengono divisi in 6 squadre da 4. Ogni squadra sceglie un colore. Ognuno avrà in mano una carta DIXIT. Il branco si recherà da una fata (le fate si riconoscono perché vicino a loro splende la loro luce → lanterne con lumino). La fata dirà loro una frase. A questo punto le 6 squadre dovranno scegliere la carta che meglio si addice alla frase della fata. Una volta scelta la carta si consegna alla fata la quale poserà le carte scoperte dando un ordine (da uno a sette (6 carte + quella della fata)). A quel punto le squadre dovranno votare quella che secondo loro è la carta messa in gioco dalla fata. La squadra che totalizza più punti sarà la squadra narratrice e potrà colorare del proprio colore il petalo della fata. Dovrà allora scegliere tra le loro una carta e formulare una frase. Gli altri sceglieranno la carta e la squadra narratrice disporrà le carte una accanto all'altra (5+1) a quel punto le 5 squadre (non quella narratrice) dovrà votare. La fata terrà il conto dei punti. Chi ha totalizzato più punti colorerà del proprio colore il petalo della fata. Chi ha fatto il narratore dovrà decidere da quale altra fata recarsi. Le squadre si muovono tutte insieme. Si può far visita più volte alla stessa fata  
Scopo del gioco è colorare il petalo delle fate del proprio colore.  
Serviranno: 6 fate che raccontano, **Trilli** e 1 fata guida (chiediamo aiuto al **clan**)

**Materiale:** carte DIXIT, 6 fiori con ognuno 6 petali, 6 lanterne, pennarelli di sei colori da consegnare alle squadre, cartoncini con 6 colori numerati da 1 a 7, 1 lanterna a gas per la fata che guiderà i lupetti da un punto all'altro.

### **Catechesi**

**Ob: vedi allegato**

Percorso del talismano della felicità  
Posizionamento del simbolo nella cappella

Eirene

Ula, ula

**Nanna**

Giovedì 25 agosto 2011

Mattina

### Catechesi

Nel covo dei pirati andremo a cercare la nostra lettera. troveremo la sesta lettera del nostro percorso. Dietro la lettera "L". ci sarà scritta la sesta Beatitudine

**Materiale:** lettera "L", bollino **azzurro**, cuore trasparente

### Spazio Specialità

**Ob:** incentivare l'acquisizione di competenza (PE punto 2.c)  
fare emergere le qualità dei singoli (PE punto 1.f)

I lupetti avranno lo spazio per terminare di cacciare le proprie prede per le specialità. Durante le VdB in ogni caso sarà lasciato spazio a tutti durante la siesta per cacciare le prede, lavorare per la specialità. Saranno presenti inoltre i momenti in cui i fratellini e le sorelline presenteranno la loro specialità al resto del branco.

**Materiale:** triangoli specialità per il totem, fogli consegna specialità, libro delle specialità

Pomeriggio

### Catechesi

**Ob:** vedi allegato

Scenetta con il simbolo preparata dalla sestiglia di servizio. Il simbolo è un cuore trasparente, limpido, come il cuore di chi si pente veramente per le azioni che ha commesso come il pubblicano della parabola

### Sulla nave dei pirati

**Ob:** scoprire il valore della comunità  
Fare emergere le qualità dei singoli (PE punto 1.f)

**L'attività viene preparata dal clan.**

**Lancio: ci pensa il clan**

Ogni sestiglia sarà una ciurma di pirati che deve effettuare un percorso. All'interno ogni lupetto sceglie un ruolo tra questi:

- Marconista
- Pennese
- Timoniere
- Comandante
- Mozzo
- Vedetta
- Cuoco

In base al proprio ruolo ogni lupetto dovrà affrontare una prova diversa.

- 1° prova → pennese → Fare i nodi: 1. Nodo piano  
2. Nodo bocca di lupo  
3. Tiro alla fune
- 2° prova → comandante → La nave sta per affondare  
Occorre decidere cosa buttare in mare cosa invece tenere.  
Cose utili: corda, vela, cibo, torcia  
Cose inutili: ciabatte, legna, pallone, colori
- 3° prova → timoniere → Tutti bendati in fila indiana tranne il timoniere.  
Il timoniere guida la ciurma in un percorso.
- 4° prova → mozzo → L'albero maestro è caduto.  
Il mozzo deve ripararlo. Dovrà chiedere aiuto alla ciurma (comunità)
- 5° prova → vedetta → Deve capire ciò che il resto della ciurma  
(uno alla volta) mimerà da lontano
- 6° prova → cuoco → Viene detta una ricetta.  
Il cuoco dovrà scegliere gli ingredienti tra quelli proposti.  
Pizza: olio, farina, mozzarella, pomodori, lievito, acqua  
Frittata di verdure: uova, olio, zucchine, melanzane, spinaci, cipolla  
Torta al cioccolato: uova, farina, cioccolato, lievito, zucchero, latte  
Frittelle di mele e cioccolato: farina, uova, burro, mele, miele, cioccolato

- 7° prova → marconista → LEGNA – FORNO A LEGNA – FORNELLO – FRIGO – PADELLA – FORNO  
decifrare un testo per scegliere la rotta

**Materiale:** ci pensa il clan

## **!! Catechesi**

**Ob: vedi allegato**

Percorso del talismano della felicità  
Posizionamento del simbolo nella cappella

Sera

## **Adorazione**

**Ob: Fare sintesi del percorso fatto finora (arriviamo da strade diverse)  
Comprendere l'importanza di farsi dono per gli altri.**

### **L'attività viene svolta con il reparto e il clan**

Bisognerà preparare l'altare con: un piccolo "trono" una tovaglia e sei candele (che bruceranno tutta la notte)

- Ci troviamo tutti insieme alle 20.30 davanti alla cappellina del campo e proviamo i canti un paio di volte
- nel nome del Padre...
- cantiamo pane e vino sei (o pane del cielo) mentre il ministro espone il Santissimo (quando arriva il Santissimo tutti si inginocchiano)
- un attimo di silenzio
- leggiamo la meditazione di Stefania (o Il primo brano della moltiplicazione dei pani e dei pesci)
- in silenzio ognuno comincia la sua veglia (il branco va al fuoco, il reparto la veglia alle stelle, il clan la veglia)
- nel corso della notte tutti quanti (a coppie o singolarmente a seconda delle età) faranno un percorso di meditazione e preghiera con tappa
  - al fuoco,
  - al "laboratorio del pane",
  - al Santissimo (ai piedi del quale deporranno il pane fatto)

-Dopo l'adorazione personale ognuno va in silenzio a dormire

Per il **branco**:

fuoco: arriverà Santa Chiara, si siederà insieme ai lupetti e racconterà loro una storia.

Nella “Leggenda di Santa Chiara Vergine” si raccontano vari miracoli operati da Santa Chiara. Si narrano episodi di moltiplicazione di pane, di bottiglie di olio comparse quando in convento era del tutto assente. Ma il più famoso tra i miracoli da lei operati è quello accaduto nel 1240, un venerdì di settembre, in cui Chiara di fronte ad un assalto di soldati saraceni penetrati con la forza anche nel chiostro del suo convento di S. Damiano, riesce a metterli in fuga mostrando loro l’Ostia Santa.

*La leggenda così racconta:*

*«Erano stanziati lì, per ordine imperiale, schiere di soldati e nugoli di arcieri saraceni, fitti come api, per devastare gli accampamenti e per espugnare le città. E una volta, durante un assalto nemico contro Assisi, città particolare del Signore, e mentre ormai l’esercito si avvicinava alle sue porte, i feroci Saraceni irruppero nelle adiacenze di San Damiano, entro i confini del monastero, anzi fin dentro al chiostro stesso. Si smarriscono per il terrore i cuori delle Donne, le voci si fanno tremanti per la paura e recano alla Madre (Santa Chiara) i loro pianti. Ella, con impavido cuore, comanda che la conducano, malata com’è, alla porta e che la pongano di fronte ai nemici, preceduta dalla cassetta d’argento racchiusa nell’avorio, nella quale era custodito con somma devozione il Corpo del Santo dei santi. E tutta prostrata in preghiera al Signore, nelle lacrime parlò al suo Cristo: “Ecco, o mio Signore, vuoi tu forse consegnare nelle mani dei pagani le inermi tue serve, che ho allevato per il tuo amore? Proteggi, ti prego, Signore, queste tue serve, che io ora, da me sola, non posso salvare”. Subito una voce, come di bimbo, risuonò alle sue orecchie dal Tabernacolo: “Io vi custodirò sempre!”. “Mio Signore, aggiunse, proteggi anche, se ti piace, questa città, che per tuo amore ci sostiene”. E Cristo a lei: “Avrà da sostenere travagli, ma sarà difesa dalla mia protezione”. Allora Santa Chiara, sollevando il volto bagnato di lacrime, conforta le sorelle in pianto: “Vi do garanzia, figlie, che nulla soffrirete di male; soltanto abbiate fede in Cristo!”. Né vi fu ritardo: subito l’audacia di questi, è presa da spavento; e abbandonando in tutta fretta quei muri che avevano scalato, furono sgominati dalla forza di colei che pregava.*

Nella scenetta compariranno due soldati che verranno fermati da Chiara che avrà in mano la cassetta d’argento con dentro il pane.

l’Eucaristia, per Chiara il centro della vita di fede; è la continua scoperta dell’amore di Cristo che si è offerto per noi e che vive dentro di noi. Se ci sentiamo amati da Gesù anche noi non possiamo che volerli bene e accogliere i nostri fratellini e sorelline e chi ci vive accanto.

Chiara racconta che passava moltissimo tempo davanti al Santissimo, al Corpo di Gesù. Spiega ai lupetti il significato di alcuni gesti perché... si prega anche con il corpo:

**IL SEGNO DELLA CROCE:** Quando entriamo in Chiesa la PRIMA cosa che facciamo è IL SEGNO DELLA CROCE con la mano bagnata con l’acqua benedetta.

Con il SEGNO DELLA CROCE vogliamo salutare la grande croce che sta sull’altare.

Questo gesto tocca la TESTA ed il PETTO cioè LA MENTE ed IL CUORE e tutta la nostra vita è abbracciata da Gesù che è morto e risorto per noi.

Dicendo “nel nome del Padre, del Figlio e dello Spirito Santo “ dichiariamo che Dio non è solo ma è una COMUNITA’ D’AMORE e noi siamo membri di questa FAMIGLIA.

**La GENUFLESSIONE:** Poi andiamo al banco e compiamo Il SECONDO gesto.....ci rivolgiamo verso il tabernacolo e salutiamo GESU’ presente realmente nell’Eucarestia.

Inginocchiarsi, oltre ad essere un gesto di rispetto esprime soprattutto il sentimento di umiltà e di sottomissione. Indica la volontà di adorare qualcuno. Inginocchiati solo davanti alla Santissima Trinità, o a chi La rappresenta

Ci METTIAMO IN GINOCCHIO ed apriamo il nostro cuore a Gesù. Stare in ginocchio è l’atteggiamento di chi si sente umile, piccolo, bisognoso di essere accolto ed amato. Stare in ginocchio esprime inoltre l’adorazione nei confronti di Dio che ci ama e ci ha donato la sua salvezza.

Quando sei in ginocchio non lamentarti se ti manca qualcosa di morbido su cui appoggiare le ginocchia! Pensa al significato di questo gesto e rinnova il tuo desiderio di aprire il tuo cuore a Dio.

Ora anche i lupetti sono pronti per seguire la traccia lasciata da Chiara. Andranno a coppie a impastare il pane e poi si recheranno in cappella per l'adorazione.

Cominceranno il percorso i più piccoli fino ad arrivare ai più grandi (in modo che i piccoli vadano prima a dormire).

Chi aspetta al fuoco su grosso telo bianco rappresenterà la leggenda di Santa Chiara, partendo dalla cornicetta intorno.

1	Noah	Stéphan
2	Kevin	Stefano
3	Federico	Elody
4	Davide	Zoe
5	Arianna	Lorenzo
6	Alessia	Raphael
7	Martina	Cécile
8	Elena	Cecilia
9	Gabriele	Francesco
10	Carlotta	Zoé
11	Etienne	Aurora
12	Yannik	Federica

#### Pane:

##### LIEVITO

Disse loro un'altra parabola: «Il regno dei cieli è simile al lievito che una donna prende e nasconde in tre misure di farina, finché la pasta sia tutta lievitata».

Matteo 13, 33

##### GRANO

La terra da se stessa porta frutto: prima l'erba, poi la spiga, poi nella spiga il grano ben formato.

Marco 4, 28

##### ACQUA

Gesù le rispose: «Se tu conoscessi il dono di Dio e chi è che ti dice: "Dammi da bere", tu stessa gliene avresti chiesto, ed egli ti avrebbe dato dell'acqua viva».

Giovanni 4, 10

##### SALE

Il sale è buono; ma se il sale diventa insipido, con che gli darete sapore? Abbiate del sale in voi stessi e state in pace gli uni con gli altri».

Marco 9, 50

##### OLIO

Ma un Samaritano che era in viaggio, passandogli accanto, lo vide e ne ebbe pietà; avvicinandosi, fasciò le sue piaghe versandovi sopra olio e vino, poi lo mise sulla propria cavalcatura, lo condusse a una locanda e si prese cura di lui

Luca 10, 33-34

Adorazione: in cappella i lupetti troveranno l'immagine di Santa Chiara con una preghiera sul retro, la musica di Taizé in sottofondo e dei cartelloni con i disegni dei gesti spiegati prima da Santa Chiara

**Materiale:** scrigno argentato, pane, costume da Chiara, costumi da soldati, telo bianco, pennarelli x la stoffa, farina, contenitore per l'acqua, olio, lievito, sale, frasi vangelo per gli ingredienti, segnalibri x lupetti, fogli adorazione

#### **Nanna**

Venerdì 26 agosto 2011

Mattina

## Catechesi

Inizieremo la giornata con **reparto** e **clan**, insieme divideremo il pane che abbiamo preparato durante la notte di veglia.

- alle 8.00 arrivano tutti in silenzio e si inginocchiano davanti al Santissimo per qualche istante
- leggiamo insieme Il primo brano della moltiplicazione dei pani e dei pesci (o la riflessione di Stefania)
- il ministro dice "preghiamo", dice l'orazione e l'assemblea risponde "amen"
- cantiamo pane e vino sei (o pane del cielo)
- il ministro acclama e l'assemblea risponde (forse cantando) ..Benedetto...

Deposto il Santissimo verrà distribuito il pane.

Dopo colazione (solo per il **branco**) davanti alla cappella troveremo la settima lettera del nostro percorso. Dietro la lettera "E". ci sarà scritta la settima Beatitudine

**Materiale:** lettera "E", bollino **blu**, spada di legno che capovolta diventa una croce

## Grande Gioco – Prima parte → coccodrillo (+personaggi)

**Ob:** rileggere la propria esperienza

**Rendere i ragazzi protagonisti e responsabili (PE punto 2.a)**

Scopo del gioco: ogni lupetto alla fine del gioco dovrà avere con se una biglia con un personaggio (uno e uno solo deve essere il coccodrillo). I personaggi serviranno a raccontare la storia delle VdB ai genitori al nostro ritorno.

**Lancio: Wendy, Gianni e Michele** hanno saputo da voci sentite tra indiani, pirati e fate che le sirene nascondono un segreto: nella loro laguna sono conservate da migliaia di anni delle preziose perle capaci di raccontare le storie che le stesse perle hanno visto finora col passare del tempo. **Wendy, Gianni e Michele** credono possano essere utili per sconfiggere una volta per tutte Capitan Uncino perché è importante imparare dalle esperienze e dagli errori o dalle vicende concluse bene del passato per affrontare il nostro presente. Chiedono ai **Bimbi Sperduti** di aiutarli a recuperare queste misteriose perle.

Dicono loro che devono andare nella laguna delle sirene per cui è necessario indossare il costume da bagno per non rischiare.

I **bimbi sperduti** si recano alla laguna delle sirene (la piscina) sorvegliata da alcune sirene che non fanno avvicinare nessuno. Prendono i Bimbi Sperduti a numeri. Se un BS riesce a superare la sirena può entrare nella piscina e prendere una perla (biglia). A quel punto è libero di scorazzare. Se incontra un altro BS e viene sfidato giocherà a morra cinese. Chi perde consegna la propria perla al vincitore e dovrà recarsi nuovamente nella laguna delle sirene per recuperare un'altra perla. Chi vince guarderà il numero del codice che c'è sulla biglia e può decidere quale biglia tenere e quale scartare. La biglia scartata deve essere consegnata a **Michele** che provvederà a rimetterla in gioco (rimetterla nella piscina).

Quando **Giovanni** fischia bisogna rinchiudersi nella tana al sicuro e controllare le perle per completare la sequenza. Ogni sestiglia dovrà avere 6 biglie con tutti numeri diversi (1-2-3-4-5-6). Se la sequenza non ha doppi va bene, la sestiglia si ferma nella base se invece ci sono numeri doppi dovranno mettersi d'accordo



per fare uscire un solo bimbo sperduto con lo stesso numero che cercherà di trovare sfidando gli altri bimbi sperduti il numero mancante della sequenza (o i numeri se mancano più numeri alla sequenza). Ogni sestiglia dovrà quindi completare la sequenza. Una volta completata la sestiglia non sarà più in gioco e dovrà aspettare che le altre sestiglie siano pronte per la prossima tappa.

Quando le sestiglie avranno completato tutte le sequenze verranno nuovamente chiamati perché occorre poter decifrare i codici.

Nell'isola che non c'è accanto ad ogni albero (quelli usati nel servizio alla base) ci sarà un bigliettino con il codice e il personaggio a cui è riferito. Ogni lupetto andrà alla ricerca del suo codice, tanto il codice (lettera + numero) sono personali, chi ha la biglia B4 dovrà andare cercare il bigliettino B4 sul quale ci sarà scritto il nome del personaggio.

Codice		personaggio
Lettera	Punteggio	
A	1	Sirena
B	1	Fata
C	2	Amico del Bimbo Sperduto
D	5	Wendy
E	4	Indiano
F	2	Amico del Bimbo Sperduto
G	3	Pirata
H	5	Gianni
I	6	Fata
K	4	Pirata
L	1	Sirena
M	2	Amico del Bimbo Sperduto
N	6	Fata
O	6	Sirena
P	6	Sirena
Q	5	Michele
R	2	Amico del Bimbo Sperduto
S	3	Pirata
T	3	Indiano
U	4	Pirata
V	5	Coccodrillo
W	3	Indiano
X	1	Fata
Z	4	Indiano

**Materiale:** piscina, biglie con il codice, numeri, coda sirena (1), biglietti con i codici, bigliettini storie (4)



## Catechesi

**Ob: vedi allegato**

Scenetta con il simbolo preparata dalla sestiglia di servizio. Il simbolo è la spada di legno che capovolta diventa la croce. La scenetta racconterà la chiamata di San Francesco che diventa cavaliere di Dio.

## Grande Gioco – Seconda parte

**Alla seconda parte del gioco parteciperanno anche reparto e clan.**

**Ob: tessere relazioni tra grandi e piccoli  
favorire lo sviluppo dello spirito di gruppo**

**divisione squadre:** caso 1: 4 sq. → 4 eg + 6 lc

caso 2: 3 sq. → 7 eg + 6 lc / 4 eg + 9 lc / 4 eg + 9 lc

**Lancio → fase 1:** i lupi scoprono il piano segreto di capitan uncino.

I **Pirati** si stanno comportando in modo strano, stanno tornando alla loro nave con sottobraccio qualcosa di strano e urlano che ora verranno premiati da capitan Uncino: hanno finalmente scoperto dove si trovano l'accampamento **indiano** e la **Grande Quercia**...

**Wendy** allora suggerisce ai lupi di seguire i **pirati** senza farsi vedere e sentire. I lupi che vengono visti e chiamati per nome dai pirati devono tornare dai VVLL e seguire a distanza ciò che avviene insieme a loro. I **pirati** faranno in modo che alcuni lupi arrivino alla nave.

Chi riesce ad arrivare alla nave pirata senza essere visto potrà ascoltare di nascosto i loro discorsi.

I **pirati** radunati sul ponte della nave, parlano, (meglio urlano, come se fossero un po' ubriachi) del piano di Uncino di rubare due dei più grandi tesori dell'Isola, (ma non dicono cosa sono).

Il piano prevede che i **pirati** raggiungano con delle scialuppe i punti indicati sulla mappa con indicazioni topografiche tipiche degli **indiani**, e che da lì partano per cercare di nascosto i tesori custoditi nell'accampamento pirata e nella grande quercia. Dicono inoltre che l'attacco avrà luogo di lì a mezz'ora. Partono e ognuno dice ad un'altro di prendere la mappa, ma alla fine la mappa rimane sulla nave.

I **bimbi sperduti** recuperano la mappa e tornano dai VVLL e raccontano ciò che hanno visto e sentito e fanno vedere la mappa, che risulta incomprensibile a loro, quindi insieme decidono di andare dagli **indiani** a raccontargli tutto e prepararsi insieme per respingere l'attacco dei pirati.

**Materiale (1 fase):** cartina topografica della base, nave dei pirati

**Fase 2:** Attacco alle scialuppe pirata

**Bimbi sperduti** e **Indiani** cercano di attaccare le scialuppe per respingere l'attacco e allo stesso tempo cercano di capire quali oggetti Uncino vuole avere.

**Bimbi sperduti** e **Indiani** vengono divisi in 3 Squadre, ogni squadra ha un colore.

Scopo del gioco affondare le imbarcazioni dei pirati.

Nel campo di gioco ci sono sparse dei disegni di scialuppe divisi in varie zone, le squadre devono cercare di colorare le zone delle scialuppe senza essere catturati dai pirati. Ogni parte ben colorata avrà un punteggio a secondo della grandezza della zona da colorare. Ogni squadra potrà colorare quante parti vuole, ma se al termine del gioco ci sono parti evidentemente bianche in una scialuppa, tutti i punti di quella squadra su quella scialuppa, verranno annullati.

I **pirati** devono proteggere le loro imbarcazioni con l'utilizzo delle cime (nastri bianchi e rossi) se un lupetto o un esploratore viene toccato da un pirata o da una cima, questo è catturato, viene avvolto nella cima e deve seguire il pirata che lo ha catturato. I Pirati hanno 3 cime ognuno, quando le finiscono perché hanno catturato 3 avversari, li conducono alla nave prigionie e lasciano lì i prigionieri recuperando così le loro cime.

Ai prigionieri vengono dati dei bigliettini numerati da 1 a 3, scelti a caso dai pirati, quando nella prigionie ci sono 7 persone con lo stesso numero possono uscire mostrando i numeri al **Capo Indiano** che con una formula indiana li libera e ritira i biglietti con i numeri.

Alla fine del gioco si conteranno i punti e si daranno tanti galloni (unità di misura scelta a caso dai capi) d'acqua alle squadre in base al punteggio ottenuto.

La fase termina quando le scialuppe vengono affondate (colorate) e i **pirati** scappano alla loro nave.

**Materiale (2 fase):** 15 disegni scialuppe divisi in zone da colorare con punteggio, pennarelli di 4 colori, nastro bianco e rosso, serie di numeri da 1-3 (x 10), 4 contenitori grossi x l'acqua

**Fase 3:** sconfitta di Capitan Uncino

I pirati hanno ottenuto ciò che volevano e lo hanno portato alla nave. Il gioco si sposta quindi alla nave.

Ogni squadra ha a disposizione l'acqua ottenuta nella fase precedente e 1 pistola piccola e 1 pompa ad acqua (la squadra che ha all'interno il lupetto-coccodrillo avrà anziché la pistola ad acqua il liquidator. Vedi

gioco LC mattino). In più le due squadre che avranno fatto + punti nell'affondare le scialuppe avranno in dotazione una pompa ad acqua in più ciascuna.

Lo scopo del gioco è riuscire a distruggere la bandiera di carta dei pirati con l'acqua. I **pirati** difendono la bandiera con il loro corpo. Quando la bandiera sarà distrutta i pirati abbandoneranno Uncino che rimasto solo ammainerà la sua bandiera (quella di tela).

**Materiale (3 fase):** bandiera carta crespa, bandiera di tela, pompe ad acqua (6), pistole ad acqua (3), liquidator (1)

Sera

### **Fiore Rosso con scenette**

**Ob:** rileggere la propria esperienza

**Rendere i ragazzi protagonisti e responsabili (PE punto 2.a)**

**Lancio: Wendy, Gianni e Michele** sono entusiasti delle avventure all'Isola, ma più di tutto vogliono tornare a casa e raccontare alla famiglia che l'Isola esiste, non è una finzione, che si possono vivere grandi avventure che possono essere raccontate anche agli altri. Chiedono ai bimbi sperduti di aiutarli a raccontare ognuno la propria avventura sull'Isola in modo che il racconto al ritorno a casa sia avvincente!

Ogni sestiglia racconta un pezzo di storia.

Durante il Fiore Rosso e poi il giorno dopo al cerchio verrà letta la lettera di Wendy come introduzione.

Viene letta dal narratore o da un Vecchio Lupo (**Wendy**) la lettera scritta nelle pagine del libretto che introduce al racconto delle avventure delle sestiglie nell'Isola che non c'è.

**Materiale:** costumi

### **Catechesi**

**Ob: vedi allegato**

Percorso del talismano della felicità

Posizionamento del simbolo nella cappella

Eirene

Ula, ula

**Nanna**

Sabato 27 agosto 2011

Mattina

### Catechesi

Andremo all'angolo preghiera e troveremo l'ottava lettera del nostro percorso. Dietro la lettera "T". ci sarà scritta l'ultima Beatitudine

**Materiale:** lettera "T", bollino **viola**, talismano

### Sistemazione della casa

**Ob: Vivere nella comunità**

**Mettersi al servizio degli altri**

La sestiglia camere e la sestiglia bagni saranno aiutate dalle altre due sestiglie per pulire la casa. Finché tutti non avranno finito nessuno sarà disoccupato!

Occorre lasciare la casa presto!

Gli zaini dovranno essere pronti tenendo fuori solo il quaderno di caccia.

### Consiglio della Rupe

**Ob: rendere i ragazzi protagonisti e responsabili (PE 2.a)**

**Rileggere la propria esperienza**

Visto che il campo di gruppo si colloca alla fine del percorso del nostro progetto educativo, il Consiglio della Rupe farà da ponte. Ci fornirà la visione del branco rispetto al progetto educativo di gruppo. Ovviamente non si parlerà in "vecchiolupese" ma in "lupettese", per cui gli obiettivi del PE verranno tradotti ed accorpati se necessario per semplificare il tutto.

#### 1) formare un carattere critico e attivo che incarna il buon cittadino di B.P.

a) favorire l'interesse verso il mondo che ci circonda	spettacolo genitori	racconto	biglia	in volo	La mia avventura nell'Isola che non c'è e la mia disavventura all'Isola che non c'è da raccontare al ritorno a casa
b) conoscere- incontrare persone associazioni ed enti..	servizio alla base	\	\	\	\
c) porre attenzione al messaggio evangelico in ogni attività	bussola beatitudini	Gesù	vele	in mare aperto	Quanto ho sentito Gesù vicino?
d) stimolare l'autoeducazione con particolare attenzione alla PP	prede e legge	il mio impegno	prua	alla partenza	Quanto mi sono impegnato nel cacciare le mie prede. nelle attività?
e) attivare percorsi di catechesi per sottolineare momenti importanti dell'anno liturgico	\	\	\	\	\
f) fare emergere le qualità dei singoli	specialità	specialità	\	pirati	Ho cacciato con impegno la mia specialità? Sono stato capace di metterla al servizio degli altri?

## 2) Rilanciare la proposta scout

a) rendere i ragazzi protagonisti e responsabili	cda	il mio impegno	prua	alla partenza	Quanto mi sono sentito protagonista sulla pista? ho aspettato che facessero gli altri o mi sono impegnato in prima persona?
b) riconoscere la bellezza del creato attraverso l'attività all'aperto	natura	Lago, bosco, cielo	\	indiani	Lago, Bosco, Cielo? Cosa ho imparato di nuovo?
c) incentivare l'acquisizione di competenza e la partecipazione ad eventi di formazione associativa	piccole orme	\	\	\	\
d) stimolare l'attenzione al servizio e alle B.A. nell'ottica caritatevole del servizio al prossimo	gioco talismano	Gesù	vele	in mare aperto	Ho saputo aiutare gli altri? Come mi sono sentito?
e) vivere con protagonismo, con attenzione e con rispetto le cerimonie	cerimonie	\	\	\	\
Campo di Gruppo - spirito di gruppo			cima	laguna delle sirene	Come sono stato con gli altri F&S? e con il reparto e il clan? Mi sono sentito parte del gruppo Aosta?

Ogni lupetto avrà un foglio A4 con degli spazi da riempire e altre domande a cui pensare. Dopo di che procederemo alla costruzione del veliero che ci riporterà a casa, ma non prima di aver ripercorso le tappe della nostra avventura e aver fatto un ultimo giro all'Isola che non c'è.

Ogni lupetto condividerà le risposte con gli altri F&S facendo fare al suo veliero il giro dell'Isola che non c'è.

Le tappe sono: la partenza (ognuno parte da dove vuole), mare aperto, indiani, pirati, laguna delle sirene, in volo. Ad ogni tappa corrisponde una domanda e una loro risposta.

Prima di spiccare il volo ognuno prende da un sacchetto una biglia, condividerà con il branco il suo pensiero felice e poi lo scriverà sopra.

**Materiale:** piscina, Isola che non c'è galleggiante, fogli per barca, penne, biglie, penna indelebile

### Prova scenette

**Ob:** favorire l'interesse verso il mondo che ci circonda → genitori (PE punto 1.a)

rileggere la propria esperienza

Rendere i ragazzi protagonisti e responsabili (PE punto 2.a)

Durante la giornata dobbiamo fare in modo che le sestiglie riescano a provare la scenetta almeno una volta o in una pausa del viaggio oppure se riusciamo già al mattino.

**! Materiale:** fare in modo che i lupetti abbiano il loro costume nello zainetto piccolo e tutto il materiale per la scenetta a portata di zampa.

## Pomeriggio

### Viaggio di ritorno

**Ob:** tessere relazioni tra grandi e piccoli  
favorire lo sviluppo dello spirito di gruppo

Viaggio di ritorno in relax, lasciando che grandi e piccoli (**reparto** e **branco**) comunichino tra di loro. Il **clan** tornerà in pullmino.

## Sera

### Accoglienza genitori e conclusione campo di gruppo

**Ob:** favorire l'interesse verso il mondo che ci circonda → genitori (PE punto 1.a)

**Lancio:** Viene letta dal narratore o da un Vecchio Lupo (**Wendy**) la lettera scritta nelle pagine del libretto che introduce al racconto delle avventure delle sestiglie nell'Isola che non c'è.

Alla fine delle scenette, durante il cerchio con reparto e clan annunceremo la sestiglia di bimbi sperduti distintasi alle VdB. La sestiglia attaccherà al totem la bandierina con il disegno in ricordo del campo.

**Materiale:** costumi, bandierina