

Libretto vecchi lupi VdB 2016

Staff

June/July 2016

| Vacanze di Branco 2016 | | | | | | | | |
|------------------------|---------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|------------------------------|
| | Dom 31 Luglio | Lun 1 Agosto | Mar 2 Agosto | Mer 3 Agosto | Giò 4 Agosto | Ven 5 Agosto | Sab 6 Agosto | Dom 7 Agosto |
| 07:30 | | Sveglia | Sveglia | Sveglia | Sveglia | Sveglia | Sveglia | Sveglia |
| 08:00 - 10:00 | Ritrovo Verifica+propositi | Ginnazio+Colazio Lavazio+Ispezio | Ginnazio+Colazio Lavazio+Ispezio | Ginnazio+Colazio Lavazio+Ispezio | Ginnazio+Colazio Lavazio+Ispezio | Ginnazio+Colazio Lavazio+Ispezio | Ginnazio+Colazio Lavazio+Ispezio | Ginnazio+Colazio Zainazio |
| 10:00 - 12:30 | Messa | Rifugi mistiglie Urlo+Stemma | Caccia | Bottega | Bottega | Giochi d'H2O + Doccia | Bottega | Verifica |
| 12:30 - 15:00 | Pappa+carico Via! | Pranzo+Servizi TL | Pranzo TL | Pranzo+Servizi TL | Pranzo+Servizi TL | Pranzo+Servizi TL | Pranzo+Servizi TL | Pranzo #SalutiEPianti |
| 15:00 - 16:30 | Arrivo | Compagnia dell'anello | Racconto 2 | Cluedo | Gioco Battaglia | Bottega | Caccia al tesoro | Pranzo+Pulizie |
| 16:30 - 17:30 | Salita al posto | Merenda Catechesi | Gioco Giungla 2 | Merenda Catechesi | Merenda Catechesi | Merenda Catechesi | Merenda Catechesi | |
| 17:30 - 19:30 | Regole+servizi +zaini | (O)GM | Doccia | (O)GM | (O)GM | (O)GM | (O)GM | |
| 19:30 - 21:00 | Cena | Cena | Cena | Cena | Cena | Cena | Cena | |
| 21:00 - 22:30 | Tema+Mistiglie Posta+canzone | Fuoco 1 | C.d'atmosfera | GiocoNotturmo | Fuoco 2 | Veglia alle stelle | Fiesta | |
| 22:30 | Nanna | Nanna | Nanna | Nanna | Nanna | Nanna | Nanna | |

1 Domenica 31/7

1.1 Timetable

- 8:30 Ritrovo + Verifica dell'anno + propositi per le vdb
- 12:00 Messa
- 13:00 - 15:00 Pappa + carico + Pronti... partenza... Via!
- 15:00 - 16:30 Arrivo a Limisano con il pullman
- 16:30 - 17:30 Strada fino alla casa
- 17:30 - 19:30 Gioco regole + lancio servizi + sistemazione zaini nelle camere
- 19:30 - 21:00 Cena
- 21:00 - 22:30 Fuoco
- 22:30 Nanna!

1.2 9:30 - 11:45 Verifica anno + propositi per le vdb

1.3 17:30 - 19:30 Gioco regole

1.3.1 Lancio

1.3.2 Gioco

4 botteghe e 4 gruppi che ruotano

- **Si fa silenzio quando qualcuno parla**

Per questa bottega si faranno due giochi: Nel primo caso faremo ascoltare dei versi di animali registrati e modificati con del rumore. I ff/ss dovranno riconoscere gli animali. Il secondo gioco è simile: i fratellini e le sorelline ascolteranno una canzone giungla registrata. Nella canzone ci saranno parole "intruse" che loro stessi dovranno riconoscere.

Il vecchio lupo di questa bottega lancerà i servizi di **Animazione e giornalino** (vedi 1.3.4)

- **Luoghi tabu**

Prato fiorito tipo il gioco di Windows '95/'98/2000/XP: Dividiamo i fratellini e le sorelline in due sottogruppi (saranno circa 7 o 8 per cui faremo sottogruppi da 3,5 o 4 persone). Ci sarà una griglia/scacchiera con dentro dei fogli capovolti. I fogli potranno avere simboli "buoni" oppure una "bomba" (simbolo del tabù).

Ogni fratellino o sorellina dovrà posizionarsi su una casella e girare il foglio; se nel foglio ci sarà disegnata la bomba allora il fratellino è esploso (anzi, solo eliminato dai...). Se nel disegno ci sarà qualcosa di diverso dalla bomba il fratellino è salvo e potrà scegliere un'altra casella quando sarà di nuovo il suo turno (quindi quando tutti gli altri avranno fatto la loro mossa).

Le squadre giocheranno contemporaneamente sullo stesso campo (quindi prima componente della squadra 1 e poi quello della squadra 2 e così via a turno).

Vince chi fa esplodere meno bombe oppure la squadra che ha più componenti quando tutte le caselle sono aperte.

Variante: Una delle figure rappresentate sarà una cucina/cambusa. Chi trova questa figura è salvo (per una volta) alla prima bomba che trova

In questo modo lanceremo il servizio "Aiuto cambu".

Il vecchio lupo di questa bottega lancerà i servizi **Aiuto cambu** (cfr 1.3.4)

- **Si mangia quello che c'è**

Staffetta con la bacinella d'acqua. I fratellini e le sorelline dovranno portare in salvo i frutti dentro una bacinella senza usare le mani ma solo addentandoli. I frutti che non saranno caduti alla fine della staffetta li mangeranno i fratellini e sorelline da merenda.

Alla fine del gioco si spiegherà la regola specificando bene che: - Se sai che non ti piace chiedine poco - Quello che entra nel piatto lo mangi e non rompi - Se chiedi il bis/tris lo finisci, non vale la storia che non ti va più perché ne hai già mangiato tanto

Il vecchio lupo di questa bottega lancerà i servizi di **Catechesi** (vedi 1.3.4)

- **Si tiene in ordine** Gli diamo dei vestiti, con questi i fratellini e le sorelline dovranno “disegnare” qualcosa disponendo in ordine i vestiti stessi (come faceva Neil in ArtAttack). Le cose da disegnare saranno: - Un albero - Mor il pavone - La Waingunga e ciò che ci sta attorno - Scritta “Branco” con ogni lettera di un colore diverso

Il vecchio lupo di questa bottega lancerà i servizi di **Pulizia** (vedi 1.3.4)

1.3.3 Materiali

- File audio degli animali (Akela)
- File audio della canzone (Akela)
- Bacinella per l'acqua
- frutta (Cambusa)
- Cruciverba su San Francesco (Akela)
- Immagine con cose che non vanno bene da trovare (gioco servizio pulizia) (Akela)

1.3.4 Note

Questo gioco prevede anche il lancio dei servizi:

Alla fine dell'ultimo turno delle botteghe (quando saranno state fatte tutte e 4 le rotazioni dei gruppi iniziali) il vecchio lupo di ogni bottega darà al gruppo che ha in quel momento un biglietto, indizio per una mini caccia al tesoro.

Mentre i fratellini cercano il posto i vecchi lupi vanno nel luogo indicato, dove faranno fare al gruppo che arriva un gioco per lanciare uno o più servizi (alcuni li abbiamo accorpati perché avevamo più servizi che regole).

- Catechesi: Cruciverba su San Francesco
- Giornalino: Ogni fratellino
- Pulizia (bagno+campo): Immagine con cose fuori posto o in disordine. I fratellini dovranno trovare cosa c'è che non va.
- Animazione: I fratellini proporranno 2 giochi e 2 canti che gli piacerebbe fare durante le vdb (Gli Anni non vale!!!)
- Aiuto cambu: dire 10 modi per incrostare una padella.

Concluse queste brevi prove si tornerà in cerchio e ogni gruppo condividerà il servizio scoperto.

Finito tutto i gruppi, a turno, sistemeranno gli zaini nelle camere. Chi rimane in cerchio farà ban e giochi

1.4 21:00 - 22:30 Lancio tema + mistiglie + posta + canzone del campo

1.4.1 Lancio

1.4.2 Gioco

1.4.3 Materiali

1.4.4 Note

2 Lunedì 1/7

2.1 Timetable

- 7:30 Sveglia
- 8:00 - 10:00 Ginnastica, colazione e ispezione
- 10:00 - 12:30 Rifugi di mistigliae, urli e stemmi
- 12:30 - 15:00 Pranzo, servizi, TL
- 15:00 - 16:30 Gioco compagnia dell'anello
- 16:30 - 17:30 Merenda + Catechesi
- 17:30 - 19:30 **Gioco**
- 19:30 - 21:00 Cena
- 21:00 - 22:30 Fuoco
- 22:30 Nanna!

2.2 10:00 - 12:30 Rifugi mistiglie/Urlo/Stemma

2.2.1 Lancio

2.2.2 Gioco

2.2.3 Materiali

2.2.4 Note

Durante questa attività i fratellini e sorelline dovranno anche pensare di mistiglia ad un gioco e un canto da proporre durante il fuoco serale

2.3 15:00 - 16:30 Gioco compagnia dell'anello

2.3.1 Lancio

2.3.2 Gioco

Ci sono quattro basi, una per mistiglia. Ogni mistiglia ha un colore (che è anche quello della maglia e dello stemma). Ogni componente della mistiglia ha un pezzo di lana del colore della mistiglia. I ff/ss si sfidano tra di loro a scalpo. Chi vince prende lo scalpo e accompagna il perdente dal suo vecchio lupo di riferimento. Consegna lo scalpo al vecchio lupo ed è libero di andare a sfidare altri ff/ss. Il perdente deve rispondere ad una domanda, da parte del vecchio lupo, sulla mistiglia rivale. Se risponde bene rimane nella sua mistiglia di appartenenza conservando il suo pezzo di lana. Se risponde male diventerà parte della mistiglia avversaria, consegnerà il suo pezzettino di lana e ne avrà in cambio uno del colore della sua nuova mistiglia

2.3.3 Materiali

- Scalpi (Tutti)
- 4 gomitoli di colore diverso tra loro (Kaa)
- domande (?)

2.3.4 Note

2.4 16:30 - 17:30 Catechesi

2.5 17:30 - 19:30 Gioco

2.5.1 Lancio

2.5.2 Gioco

2.5.3 Materiali

2.5.4 Note

2.6 21:00 - 22:30 Fuoco

2.6.1 Lancio

Finito il kamaludu il primo personaggio si presenta e lancia il primo gioco.

I personaggi racconteranno la loro storia a coppie (Ogni personaggio pensa alla propria presentazione).

2.6.2 Gioco

Tema del fuoco: fare comunità/stare assieme

Ogni personaggio dopo essersi presentato chiederà ad una mistiglia di insegnargli un ban e un canto in modo alternato.

Cioè:

- Coppia di personaggi 1
- Mistiglia 1 con un ban
- Coppia di personaggi 2
- Mistiglia 2 con un canto.
- E così via per il 3 e 4

Contributi dei personaggi si alternano a contributi delle mistiglie. Le mistiglie pensano ad un gioco e ad un canto da proporre durante l'attività "Rifugio/Urlo/Stemma". Le mistiglie scriveranno il loro gioco e canto in un biglietto messo dentro una busta che daranno ai vecchi lupi durante la cena. In questo modo sappiamo quali ban e canti faremo e se ci sono sovrapposizioni ci prepariamo delle alternative

Faremo i canti e i giochi delle mistiglie + 1 canto e 1 gioco proposto dai vecchi lupi. Il canto e gioco dei vecchi lupi sarà scelto tra questi 3 (e 3):

Canti:

- Il falco
- Cenerentola
- La gioia

Bans:

- Giovanni e i suoi strumenti
- TiIaIa
- In un giardino ciucciua ciucciua !

2.6.3 Materiali

- Fogli e buste. (Akela)

2.6.4 Note

3 Martedì 2/7

3.1 Timetable

- 7:30 Sveglia
- 8:00 - 10:00 Ginnastica, colazione e ispezione
- 10:00 - 12:30 Partenza + Racconto 1 + GiocoGiungla 1
- 12:30 - 15:00 Pranzo **al sacco**
- 15:00 - 16:30 Racconto 2
- 16:30 - 17:30 **Ankus!!!**
- 17:30 - 19:30 Doccia
- 19:30 - 21:00 Cena
- 21:00 - 22:30 Caccia d'atmosfera
- 22:30 Nanna!

3.2 8:00 - 10:00 Ginnastica, colazione e ispezione

3.2.1 Note

Durante la colazione vogliamo fare un lancio della caccia? tipo la compagnia dell'anello che si ritrova per partire. Ci sarebbe l'effetto sorpresa perchè gli viene detto durante la colazione (se dopo l'ispezione dicessimo rimanete in pelliccia sarebbe ovvia la caccia) d'altra parte hanno tempo per prepararsi all'idea di dover partire.

3.3 10:00 - 12:30 Racconto 1 + Gioco Giungla 1

3.3.1 Lancio

Racconta: Wontolla Spiega:

3.3.2 Gioco

3.3.3 Materiali

3.3.4 Note

3.4 15:00 - 16:30 Racconto C.S.I.

3.4.1 Lancio

Racconta: Akela, "elementare Watson"!

3.4.2 Gioco

3.4.3 Materiali

- Ankus
- Stelle filanti
- Fischietto

3.4.4 Note

3.5 21:00 - 22:30 Caccia d'atmosfera

3.5.1 Lancio

3.5.2 Materiali

-

3.5.3 Note

4 Mercoledì 3/7

4.1 Timetable

- 7:30 Sveglia
- 8:00 - 10:00 Ginnastica, colazione e ispezione
- 10:00 - 12:30 Bottega
- 12:30 - 15:00 Pranzo, servizi, TL
- 15:00 - 16:30 Gioco Cluedo
- 16:30 - 17:30 Merenda + Catechesi
- 17:30 - 19:30 **Gioco**
- 19:30 - 21:00 Cena
- 21:00 - 22:30 Gioco Notturmo
- 22:30 Nanna!

4.2 10:00 - 12:30 Bottega

4.2.1 Lancio

4.2.2 Gioco

4.2.3 Materiali

4.2.4 Note

4.3 15:00 - 16:30 Gioco Cluedo

4.3.1 Lancio

4.3.2 Gioco

4.3.3 Materiali

-

4.3.4 Note

4.4 16:30 - 17:30 Catechesi

4.5 17:30 - 19:30 Gioco

4.5.1 Lancio

4.5.2 Gioco

4.5.3 Materiali

4.5.4 Note

4.6 21:00 - 22:30 Gioco notturno

4.6.1 Lancio

4.6.2 Gioco

4.6.3 Materiali

4.6.4 Note

5 Giovedì 4/7

5.1 Timetable

- 7:30 Sveglia
- 8:00 - 10:00 Ginnastica, colazione e ispezione
- 10:00 - 12:30 Bottega
- 12:30 - 15:00 Pranzo, servizi, TL
- 15:00 - 16:30 Gioco Sfondamento (Battaglia)
- 16:30 - 17:30 Merenda + Catechesi
- 17:30 - 19:30 **Gioco**
- 19:30 - 21:00 Cena
- 21:00 - 22:30 Fuoco
- 22:30 Nanna!

5.2 10:00 - 12:30 Bottega

5.2.1 Lancio

5.2.2 Gioco

5.2.3 Materiali

5.2.4 Note

5.3 15:00 - 16:30 Gioco Sfondamento (Battaglia)

5.3.1 Lancio

5.3.2 Gioco

Ci sono 4 basi: ogni base ha 10 scalpi. Ogni squadra ha un vecchio lupo di riferimento. Ogni fratellino o sorellina avrà un biglietto con un numero da 1 a 10. Su alcuni biglietti si sarà scritto o “Elmo” o “Spada” invece che il numero. Ad ogni componente della mistiglia verrà dato un biglietto (del colore della propria mistiglia) con il numero/ruolo

Obiettivo: al fischio finale del gioco vincerà la squadra che avrà il maggior numero di scalpi. Come si prendono gli scalpi? Sfida al tocco: A questo punto i due fratellini/sorelline confronteranno il numero ricevuto. Vince chi ha il numero più basso. Chi vince prende entrambi i biglietti e li porta nella propria base.

Se un fratellino/sorellina entra nella base senza che nessuno lo sfidi allora può prendere uno scalpo.

“Spada” vince su tutti i numeri, Elmo perde con tutti ma vince con Spada.

5.3.3 Materiali

- Scalpi
- Biglietti (Kaa)

5.3.4 Note

5.4 16:30 - 17:30 Catechesi

5.5 17:30 - 19:30 Gioco

5.5.1 Lancio

5.5.2 Gioco

5.5.3 Materiali

5.5.4 Note

5.6 21:00 - 22:30 Fuoco

5.6.1 Lancio

4 vecchi personaggi del SdA racconteranno a turno una storia che riguardi i 4 elementi (aria, terra, fuoco, acqua). Una leggenda per ogni popolo (umani, nani, elfi ecc..)

Mentre il narratore racconta i fratellini e sorelline fanno i quadri fissi della storia raccontata.

5.6.2 Gioco

Gioco in base alla caratteristica del popolo

- Aria –i Mickey Mouse (Raksha)
- Fuoco –i Danza del fuoco di Chil (F) e Raksha
- Acqua –i Vascello di Raksha v! (dedicato a borrach!)
- Terra –i Il ban bellissimo di Raksha

Per concludere canto: (Ooh) Freedom (canto in onore della fine della battaglia)

5.6.3 Materiali

Storie (?)

5.6.4 Note

Testo del "ban bellissimo di Raksha"

Guarda questo sole come picchia forte (si indica in alto e si fa segno con la mano aperta del sole che picchia) a pensarci bene il mi faccio un blues (Si fa segno di pensare e si muove il bacino a tempo di musica)

RIT:

Sicci! uoh oh, sicci! uoh oh, (Si muovono le braccia in alto in basso a tempo di musica)
siccitaaaa! uohh oh oh,
sicci! in blues!

prendo una pala scavo una fossa (si mima la presa di una pala e si finge di scavare una fossa) E mi butto in faccia un po' di terra moscia (con le mani si fa finta di buttarsi della terra in faccia)

RIT

(o in alternativa Arrammpampam)

6 Venerdi 5/7

6.1 Timetable

- 7:30 Sveglia
- 8:00 - 10:00 Ginnastica, colazione e ispezione
- 10:00 - 12:30 Giuochi d'acqua + Doccia
- 12:30 - 15:00 Pranzo, servizi, TL
- 15:00 - 16:30 Bottega
- 16:30 - 17:30 Merenda + Catechesi
- 17:30 - 19:30 **Gioco**
- 19:30 - 21:00 Cena
- 21:00 - 22:30 Veglia alle stelle
- 22:30 Nanna!

6.2 10:00 - 12:30 Giuochi d'acqua

6.2.1 Lancio

6.2.2 Gioco

6.2.3 Materiali

6.2.4 Note

6.3 15:00 - 16:30 Bottega

6.3.1 Lancio

6.3.2 Gioco

6.3.3 Materiali

-

6.3.4 Note

6.4 16:30 - 17:30 Catechesi

6.5 17:30 - 19:30 Gioco

6.5.1 Lancio

6.5.2 Gioco

6.5.3 Materiali

6.5.4 Note

6.6 21:00 - 22:30 Veglia alle stelle

6.6.1 Lancio

6.6.2 Gioco

6.6.3 Materiali

6.6.4 Note