



## Programma Caccia di Branco 24-25/03/2012

### "La Tregua dell'acqua"



**Obbiettivi:** Approfondimento della Legge del Lupetto, scoperta della bellezza del Creato e delle sue Leggi.

**Scaletta:**

Sabato 24/03/2012			
Orario	Attività	Responsabile	Materiale
16,00-16,30	Arrivo e sistemazione	Tutti	nulla
16,30-16,45	Racconto:"Come venne la Paura" versi 1-41	Hathi	nulla
16,45-16,55	Catechesi : <b>"La Creazione"</b>	Baloo	
16,55-17,10	Lancio e 1° Gioco : <b>" La Liana"</b> 2° gioco : <b>"La Tregua dell'acqua"</b>	Akela	Lancio: vestito da elefante ( cartone per la testa e le orecchie, stoffa ripiena per la proboscide, vestiti grigi x 2); materiale per segnare a terra
17,10-17,45	Gioco e lancio Attività natura	Akela e Mang	Gioco: pastelli di cera e schede foglia
17,45-18,00	Canti prove	tutti	Libretti per qdc
18,00-18,45	Santa Messa	Tutti	
18,50-19,50	Gioco giungla: gli animali alla pozza dell'acqua e scenette di sestiglia.	Tutti	1° parte :6 cartoncini per sestiglia raffiguranti 4 animali diversi; 4 cerchi più 1 cerchio giallo; 2° parte: 6 fogli per sestiglia papercraft; 4 colle; 8 forbici, pastelli; colle a caldo, bastoncini di bamboo.
19,50-21,00	Cena	Tutti	
21,00-22,00	Fiore Rosso " Tg Giungla"	Hathi e Chill	Teatrino : 1 cartone grande ritagliato sui 2 lati, Stoffa per siparietto, Lettore cd con sigla tg1 e sigle pubblicità: goccioline, euronix... Vestiti elefante e chill
22,00-22,30	Veglia delle Promesse	Tutti	Libretto qdc
22,40-23,00	Sistemazione e lavaggio		
23,00...	Ula Ula		





## Programma Caccia di Branco 24-25/03/2012 "La Tregua dell'acqua"



Domenica		25/03/2012	
Orario	Attività	Responsabile	Materiale
07,30-08,30	Sveglia, colazione e Toilette	Tutti	nulla
08,30-09,00	Sistemazione zaini	Tutti	nulla
09,00-09,10	Catechesi: "Adamo ed Eva, il paradiso terrestre"	Baloo	
09,00-09,15	Racconto "Come venne la Paura" versi 41-60	Hathi	Nulla
09,15-10,00	Gioco: " Shere Khan insozza l'acqua"	Akela e Mang	Vestiti tigre, akela, 1 palla, 13 strisce di stoffa
10,00-10,20	Racconto: "Come venne la Paura" versi 61-105	Hathi	
10,20-10,40	Gioco Natura: "La Bellezza della Giungla"	Akela	5/6 piante, cartoncino con nome della pianta, tavolo, cartoncini vuoti per sestiglia.
10,40-11,00	Attività Natura Poutpurri	Akela	Vaschette di alluminio 5, arance, cannella, vasetti.
11,10-12,00	Gioco Giungla: La Caccia della prima Tigre	Chill e Mang	Materiale per segnare a terra, 2 bambolotti,, 2 palloni di colore differente, fettucce di colore differente.
12,00-13,00	Prova cerimonia delle promesse	Tutti	Libretto qdc
13,00-14,30	Pranzo	Tutti	
14,30-15,00	Catechesi: "Caino e Abele"	Baloo	
15,00	Cerimonia delle Promesse	Tutti	





## Programma Caccia di Branco 24-25/03/2012

### "La Tregua dell'acqua"



- ✧ Racconto Come venne la Paura versi 1-41
- ✧ **Lancio:** dopo il racconto Hathi porta i lupetti in mezzo al campo da calcio, dove troveranno tutti gli animali della giungla (vecchi lupi) radunati a bere la poca acqua rimasta intorno alla pietra dell'acqua. Gli animali discutono tra loro e ciascuno parla delle proprie usanze, ma sempre con il timore di essere cacciato (se si tratta di una preda) o con l'ansia di cacciare (se cacciatore). Arrivato hathi col branco, il primo inizia a parlare della Legge della Giungla che come la liana tutto avvolge ed alla quale nessuno può scappare (racconto sulla falsa riga di quella giungla). Introdotto il concetto di Liana, Hathi lancia il 1° gioco. **Materiale: Costumi giungla.**
- ✧ **1° Gioco: La Liana Gigante**  
Spiegazione: tutti i lupetti si schierano ad una estremità del campo da calcio, mentre un lupetto (il più veloce), viene posizionato al centro del campo. Al via tutti i lupi devono attraversare il campo e correre verso l'estremità opposta senza essere catturati dalla Liana. Chi verrà catturato aiuterà la Liana a crescere sempre di più...siamo tutti sotto una stessa Legge. **Materiale: 1 vestito/stoffa verde per la liana.**
- ✧ **2° Gioco: La Tregua dell'acqua**  
Spiegazione: Sul campo da gioco vengono tracciate 2 linee parallele. Akela sta nel centro (sta in mezzo alla corrente del fiume), mentre hathi dall'altra parte con una torcia in mano. Metà dei lupetti sono schierati su di una riga, mentre su quella opposta è schierata l'altra metà del branco, i lupetti sono gli animali della giungla venuti a bere (ovviamente devono fare il verso). Il gioco comincia quando hathi dice: "Gli stagni si sono ritirati, le correnti sono secche, e noi siamo amici tu ed io, fino a che quelle nubi non si scioglieranno e la pioggia non infrangerà la Tregua dell'acqua". I lupetti possono bere sicuri fino a quando il sole (la torcia accesa che ha in mano Hathi) splenderà nel cielo, ma appena compariranno le nubi (torcia spenta) la tregua sarà finita ed Akela tornerà il cacciatore di sempre. A questo punto i lupetti dovranno correre verso gli angoli del campo per non essere catturati da Akela. **Materiale: Farina per segnare il campo.**
- ✧ **3° Attività Natura:** Spiegazione dei vari tipi di foglie e dei delicati equilibri ecologici esistenti in natura.  
**Lancio:** gioco dei pastelli  
Spiegazione: sul terreno vengono sparpagliati diversi pastelli a cera, i lupetti devono cercarli raccogliergli e segnare su scheda (1 per sestiglia) in ordine dal primo all'ultimo i colori che hanno trovato.  
Spiegazione e catalogazione delle foglie e dei fiori:  
**Materiale: 4 schede "pastello", 4 schede foglia, pastelli a cera e pennarelli, vaschette per la raccolta.**
- ✧ Canti
- ✧ Santa Messa.



## Programma Caccia di Branco 24-25/03/2012

### "La Tregua dell'acqua"



#### 4° Gioco Giungla: "Gli animali si riuniscono alla pozza dell'acqua"

Spiegazione: sul terreno di gioco vengono posizionati 5 cerchi, 4 di essi (disposti a 4 angoli opposti) vengono assegnati ciascuna ad una sestiglia. All'interno di ciascun cerchio verranno disposti 10 papercraft, 1 solo tipo per cerchio, mentre il 5° cerchio rappresenta la pietra della pace. Con la tregua dell'acqua tutti gli animali stanno insieme, perchè protetti dalla stessa Legge. Ciascuna sestiglia deve conquistare tutti gli animali posti nei cerchi delle sestiglie avversarie, ricomponendo così il gruppo di animali che dovranno andare alla pietra della pace. Lo scontro tra sestiglie avviene a scalpo italiano, ciascuna sestiglia, attacca per conquistare gli animali che le mancano e che si trovano nelle altre sestiglie, e difende gli animali affidati, quando ciascun sestigliere avrà il proprio animale (ci sono 4 animali diversi obbligatori) l'intera sestiglia può correre verso la roccia della pace. Chi viene scalpato per un turno non potrà attaccare la stessa Pozza (cioè il cerchio della sestiglia che lo ha scalpato). Vince la sestiglia che per prima arriva alla roccia al completo.

**Materiale: 7 papercraft per sestiglia, 5 cerchi**

#### 5° attività Manuale: Papercraft

Spiegazione: conquistato il proprio animale, ciascun lupetto, per sestiglia dovrà ricomporlo. Ciascuna sestiglia avrà a disposizione: **1 colla, 2 forbici, 7 bamboo, pennarelli.**

#### 6° attività espressiva: tg Giungla (legge e disastro ambientale)

Spiegazione: ciascuna sestiglia dovrà inventare e provare una scenetta per il fiore rosso utilizzando i papercraft.

#### 7° Fiore Rosso "Tg Giungla"

- ◆ Servizi: Siccità, disastro ambientale, arresto di chi non rispetta la legge...
- ◆ Spot pubblicitari: goccioline, euronix...

**Materiale: Teatrino : 1 cartone grande ritagliato sui 2 lati, Stoffa per siparietto, Lettore cd con sigla tg1 e sigle pubblicità: goccioline, euronix...**

**Vestiti elefante e chill**

- 8° Veglia (vedi libretto).





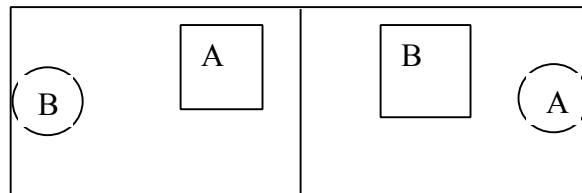
## Programma Caccia di Branco 24-25/03/2012 "La Tregua dell'acqua"



Domenica 25/02/12

- ❖ Racconto Come Venne la Paura versi 41-60
- ❖ **Gioco Giungla: Shere Khan insozza l'acqua**

Spiegazione: i lupetti divisi in due sq., ogni sq elegge il proprio portiere che si posizionerà all'interno del cerchio posto nel campo avversario. A centro campo si posiziona il pallone. I passaggi avvengono con e mani. Scopo del gioco è quello di inviare la palla al proprio portiere che la deve prendere al volo. Con la palla in mano si possono fare max 3 passi, prima di tirare la palla al proprio portiere, la sq deve aver fatto almeno 4 passaggi a 4 giocatori differenti. Vince la sq che riesce a fare insozzare di meno la propria acqua. **Materiale: 1 palla, segni distintivi, farina/gesso per segnare i cerchi.**



- ❖ **Attività natura**

**Lancio: Gioco natura "La Bellezza della Giungla"**

Spiegazione: Akela espone su di un banchetto una rappresentazione "naturale" della giungla ed invita i lupetti per sest. A creare la giungla più bella, utilizzando solo elementi naturali.

- ◆ **Attività Natura: poutpurri**

Vediamo insieme quali elementi utilizzare per creare il nostro pout-pourri profumato: Quando vi regalano dei fiori non gettateli via se stanno per appassire. Tagliate il bocciolo in prossimità del gambo e conservatelo sottosopra. Aspettate qualche giorno e quando saranno ben secchi conservateli in un sacchetto di nylon o attendete che si asciughino all'aria aperta. Inoltre, conservate sempre i petali che cadono dal vaso e provate a far essiccare anche quelli. Provate a sperimentare con diversi tipi di fiori: petali di gerbere, boccioli di rosa etc.

**Materiale:**

- **Essenze profumate**
- **Ciotoline di vetro o cestini di vimini**
- **Fiori secchi**

- ❖ Prendete un'arancia e tagliatela a fettine sottili. Lasciatela asciugare al sole nei periodi estivi o ponetela sopra le stufe, i camini o i termosifoni in quelli invernali. Assicuratevi che non si bruci: se si accartocchia leggermente è segno che si sta essiccando. Mettete le fettine da parte quando vi sembreranno completamente secche. Fate la stessa cosa con un





