

# 1° GIORNO: IMPEGNO (SABATO 24)

Partenza da Trebaseleghe ore 13:30 e arrivo previsto per le ore 16:00: sistemazione zaini

LANCIO: Davide viene unto da Samuele

Arriva in cerchio tra i lupi Samuele (un uomo molto vecchio) che dice di essere mandato dal Signore per scegliere il nuovo re d'Israele perché Saul (attuale re) si è comportato male. Samuele chiede ai lupi se per caso sanno qualcosa di lesse. A questo punto esce lesse sentendosi nominato e Samuele lo invita a chiamare tutti i suoi figli perché il Signore ha scelto uno dei suoi figli come re. Lesse ne presenta uno ma Samuele dice che non è lui, ne presenta un altro ma Samuele risponde che non è neppure quello il prescelto da Dio.

A questo punto Samuele chiede a lesse se ha ancora figli e lesse annuisce...a quel punto arriva da lontano Davide che sta tornando dal pascolo con le pecore.

Samuele dice: "E' lui che il Signore ha scelto" così Davide gli si avvicina e viene unto; Samuele gli dice: "Tu sarai re d'Israele, ma ancora lunghi saranno il tuo cammino e la tua vita." Davide risponde: "Ma io sono giovane, come posso diventare re?" e Samuele: "Non ti preoccupare, il Signore è con te". Davide: "E parto da solo per questa missione? Non c'è nessuno che viene con me?".

Allora i lupi vengono interpellati e partono accompagnando Davide, ma lui, prima di partire, chiede che anche loro devono prepararsi (come lui è stato unto).

## CONSIGLIO DELLA RUPE

Saranno appesi 4 cartelloni in posti diversi, ognuno conterrà una domanda a cui ogni lupetto liberamente risponderà (firmandolo)

1. come vorrei essere in queste VdB? : IO E IL MIO CARATTERE – rosso
2. cosa potrei fare x gli altri in queste VdB? : IO PER GLI ALTRI – blu
3. come farò del mio meglio nei giochi e nei canti? : IO E IL GIOCO/CANTO – verde
4. in queste VdB come saranno tese le mie "orecchie"? : LA MIA ATTENZIONE – giallo

quando avranno finito ritorneranno in cerchio e i VVLL, portando i cartelloni, chiameranno i lupi indicando le loro caratteristiche (come Samuele aveva chiamato Davide); il lupo chiamato in causa dovrà davanti a tutti leggere i 4 impegni scritti nei cartelloni.

Alla fine del suo intervento gli verrà consegnata la BISACCIA: simbolo dell'inizio del viaggio.

Alla fine di tutto i VVLL tireranno le somme e Davide esprimerà la sua felicità nel constatare che i lupi vogliono partire con lui.

[LANCIO ULISSE](#) (riprendere quello della Giornata Giungla ma senza gioco presentando la barca come progressione personale perché Don Roberto viene su domenica pomeriggio)

## SERA

FAMIGLIA FELICE: presentazione del turnometro e del cartellone con gli orari (eventualmente libretto delle preghiere)

Un uomo sta russando in mezzo al cerchio, e russa talmente forte che nessuno riesce a svegliare se non cantando il canto del risveglio: "Se qualcuno sta dormendo lo sveglio con..." ogni lupo dirà con che cosa lo sveglierebbe e si ripete mimando ogni cosa.

Dopodiché il Sig. Tale dei Tali (Tale di nome e dei Tali di cognome) si sveglia e si accorge che è tardissimo perché deve partire la nave da crociera dei sogni...è tutta la vita che vorrebbe andarci e proprio ora la sta perdendo...ma non si ricorda più cosa deve portarsi via e chiama la moglie Tala delle Tale facendosi aiutare, ma anche lei non si ricorda...a questo punto si chiederà ai lupi di dare una mano a trovare le cose da portare. Ad ogni 5 lupi si consegnerà un

foglio con una domanda a cui devono rispondere (chi?dove?con chi?perchè?cosa succede?). Quando avranno risposto tutti si leggerà la storia senza senso e Tale sospetterà che anche i lupi non possano aiutarlo.

Decide allora di frugare nel cassetto con la moglie e scopre il cartellone degli orari, ma dopo averlo letto e spiegato al branco capisce che non è il cartellone delle partenze che cercava.

Ma ad un tratto, ha un'ideona:per partire con la nave dei sogni occorre portarsi via la gioia! Ma per farla venire fuori bisogna intonare il canto della gioia (delle Coccinelle). Finito il canto la signora Tala ricorda che anche la felicità è importante da portare via e chiede ai lupi cos'è questa felicità...un VVLL dirà che non lo sa e allora per insegnargli cosa sia si intona la canzone della felicità. Finita si presenta il cartellone da colorare in base a quanto si è felici: perché la gioia si può misurare solo tramite il colore e non va mai dimenticata...

Il sig. Tale decide di partire: in fondo ha conosciuto molte persone nuove e si è divertito tantissimo stasera con loro tanto che decide di invitarli a restare, la moglie Tala è felice e lo dice a tutti. Gioco: divisione del cerchio in 2, il messaggio da trasmettere è: IL SIGNORE TALE RESTA, COSA? RESTA! AH! RESTA! Vince chi fa arrivare il messaggio prima.

Tale, uomo d'affari, ha però moltissimo lavoro da fare ora che è rimasto a casa e chiede al branco se vuol entrare in affari con lui: tutti accettano e allora si presenterà la ruota dei servizi da svolgere tutto il giorno. Per festeggiare il contratto si canta il gatto e la volpe.

RIASSUNTO: 1 - bans del risveglio

2 – storia senza senso      cartellone con orari

3 – canto della gioia

4 – canzone della felicità      cartelloni da colorare

5 – Tale resta      ruota dei servizi

6 – il gatto e la volpe

#### MOMENTO FINALE:

Durante la preghiera si presenteranno la navi come impegno giornaliero e si affidano a Gesù perché sappia condurle sempre nel porto sicuro.

## **MATERIALE**

LANCIO POMERIGGIO	Costumi personaggi: Samuele, Iesse, Davide e i due figli di Iesse
CONSIGLIO DELLA RUPE	4 cartelloni
	Pennarelli
	28 bisacce
SERA	Costumi personaggi: Tale e Tala
	Cartellone con il canto della gioia
	Fogli di carta per la storia
	Pennarelli
	Cartellone con orari
	Ruota dei servizi
MOMENTO FINALE	Cartelloni da colorare
	28 navi
	Libretto delle preghiere

## 2° GIORNO: FEDE / FIDUCIA (DOMENICA 25)

### MATTINA

LANCIO (posticipato nella tenda preghiera): Davide prepara la sfida contro Golia, affidandosi a Dio.

#### GIOCO:

Tutti i lupi vengono bendati e si dispongono in fila indiana con le mani sulle spalle del lupo davanti, tranne il più giovane del branco che sarà alla fine e che quindi dovrà guidarli: tocco a dx, a sx, due mani stop, due battiti accucciarsi, attraverso un percorso con ostacoli. L'arrivo è nella tenda preghiera che verrà presentata.

Li incontreranno Davide che racconterà che lui era molto devoto al Signore e spesso di rifugiava in luoghi silenziosi per pregarlo, come è successo nel deserto prima di affrontare l'orso e il leone. Poi racconta l'episodio di come si sia offerto per affrontare Golia, anche su fiducia di Dio.

ATTIVITA': abbellimento tenda preghiera

Dato che la giornata è basata sulla fede sarebbe molto bello che i lupi costruissero o facessero un lavoretto da mettere poi nella tenda preghiera.

### POMERIGGIO

LANCIO: Ulisse lascia l'isola dove è stato tenuto prigioniero da Calipso e si appella agli dei per tornare alla sua terra: Itaca.

Ulisse arriva in mezzo ai lupi ancora smemorato e aiutato da loro si ricorda che è naufrago nell'isola di Ogia. Ha perso tutto il suo equipaggio mentre stava tornando a casa dalla guerra di Troia e ora non sa più come fare per tornare a casa. Si appella perciò agli Dei che lo aiutino a tornare a casa e poi chiede ai lupi se vogliono aiutarlo a tornare a casa, sfidando il mare e Nettuno (è il Dio che lo odia). I lupi (ovviamente) accettano e Ulisse comincia così a cercare qualche albero per costruirsi una zattera e salpare nel mare. In quel momento arriva Nettuno infuriato che chiede chi ha osato sfidarlo e partire dall'isola di Ogia.

#### GIOCHI VARI:

##### 1. Tutti in barca

Il branco viene diviso in due squadre: una di marinai che si posiziona all'estremità del campo, e che deve raggiungere la scialuppa di salvataggio, che sarà un cerchio al centro, senza essere scalpati da Nettuno (l'altra squadra) altrimenti annegano. Quando tutti i marinai non scalpati sono riusciti a salire nella barca si farà cambio con i Nettuno.

Ulisse è contento perché alla fine tutti sono riusciti a salpare, anche chi si credeva annegato. Nettuno però non vuole assolutamente lasciarli stare e mentre navigano crea delle tempeste.

##### 2. Le scialuppe

Tutti in cerchio con Ulisse che dà il voga finché Nettuno urla: Naufragio! Scialuppe da ... e chi resta fuori viene eliminato.

Alla fine del gioco tutti fanno finta di galleggiare in acqua perché sono in mezzo al mare, in balia di Nettuno: se solo trovassero un salvagente....

##### 3. Salvagente

Tutti sono dispersi nel mare (campo) e nuotano finché Ulisse grida: salvagente colore... e tutti i lupetti devono correre verso i cartoncini sparsi per il mare del colore chiamato.

Così Nettuno non può eliminare il marinaio se tocca il cartoncino (è sulla falsa riga di strega comanda colore). Chi viene toccato diventa un Nettuno.

Alla fine del gioco Nettuno si stanca di tormentare Ulisse e gli concede visto il suo coraggio e quello di tutto il suo equipaggio di partire tranquillizzando il mare.

4. Bans dei pirati  
Per festeggiare Ulisse propone il bans dei pirati.

## **SERA**

### **CACCIA CON GESU'**

Si divide il branco durante l'ora di cena in 4 gruppi con i colori a dita. Durante il momento del fuoco ci saranno 4 punti in cui ogni gruppetto incontrerà un personaggio vissuto all'epoca di Gesù.

## **MATERIALE**

MATTINA	LANCIO	Personaggi: Davide
	GIOCO	\
	TENDA PREGHIERA	Quaderno
		Pennarelli
		Crocifisso
LAVORETTO	???????	
POMERIGGIO	LANCIO	Personaggi: Ulisse e Calipso
	GIOCO	Farina per delimitare il campo o nastro bicolore
		Cartoncini colorati
SERA	CACCIA CON GESU'	Candele
		Fotocopie delle preghiere
		Pennarelli
		Cartelloni

3° GIORNO: CORAGGIO (LUNEDI' 26)

## **MATTINA**

**LANCIO:** Davide affronta Golia

Davide arriva in cerchio e dirà che grazie ai loro lavoretti e al rapporto con il Signore (farlo molto soft, a portata di bambino) ora è convinto di poter affrontare il gigante Golia. Chiederà, come sempre ai lupi se vorranno anche loro partecipare a questa lotta ed aiutarlo a sconfiggere Golia. I lupi acconsentiranno e, divisi per sestiglia, dovranno trovare le pietre grazie alle quali poi sconfiggere Golia. Per riuscirle a prenderle bisogna però affrontare delle prove.

**GIOCO:** I lupi divisi per sestiglia si sposteranno in 5 posti gioco e dovranno conquistare le pietre:

- 1) Indovinare da bendati i nomi dei propri sestiglieri attraverso il tatto
- 2) Vincere una gara facendo i bruchi fino ad un punto prestabilito
- 3) Rispondere a più indovinelli
- 4) Kim vista
- 5) Fare una figura con i corpo unendo tutti i sestiglieri

Il tempo sarà scandito dall'urlo del Golia per cambiare postazione e alla fine ogni sestiglia avranno delle pietre (circa 2 per lupo) perché le prove sono state tutte superate. Compariranno i Golia (VVLL) e i lupi con le pietre potranno colpire i Golia eliminandolo solamente se lo colpiranno in testa. I Golia però potrà scalpare i Davide (i lupi) e prendersi così 1 pietra. Alla fine Davide vincerà e abatterà così definitivamente i Golia.

## **POMERIGGIO**

**ATTIVITA':** piccolo laboratorio di maschere (tenuto da Leo): si comincia a fare il laboratorio di maschere in cui ogni lupetto colorerà, ritaglierà e dipingerà una maschera di cartoncino raffigurante gli animali. Dopo aver terminato si festeggerà con la canzone "Nella vecchia fattoria" dove ognuno imiterà un animale.

**LANCIO:** All'improvviso arriverà una strana personaggio, la Maga Circe, che offrirà da bere a tutti i lupetti un intruglio magico, arriva anche Ulisse attorno ai lupi tutto affannato perché, nonostante Giove lo avesse avvertito del pericolo non ha fatto a tempo ad arrivare. Improvvisamente tutti i lupi e i VVLL che hanno bevuto la pozione di Maga Circe saranno trasformati in animali, derisi da Circe che se ne andrà via...

Ulisse però è disperato perché il suo equipaggio (i lupi) è stato trasformato in animali e si ricorda che Mercurio gli aveva rivelato come sconfiggere la Maga e cessare il sortilegio, serve un'atra pozione magica!!

**GIOCHI SULL'ACQUA:** bisogna recuperare tutti gli ingredienti della pozione: Paiolo, Mestolo, Erbe, Acqua e il Gotalax per espellere meglio la pozione della perfida e cicciona Maga Circe.

Ulisse prepara la pozione con tutto il branco ma...Maga Circe gliela ruba di soppiatto e la nasconde nella sua casa ben protetta dai guardiani...

**Paiolo:** sarà una staffetta per recuperare il maggior numero di parti del paiolo che sarà posto all'estremità opposta del luogo da dove partiranno, saranno legati con una camera d'aria attorno alla pancia e un elastico legata ad essa.

**Erbe:** un telone saponato in discesa e devono prendersi per le caviglie costruendo una catena per raggiungere l'erba una volta raggiunta dovranno trovare un sistema per portarla su in cima.

**Acqua:** sarà una staffetta per recuperarne maggior quantità.

Mestolo:ci saranno delle bacinelle di acqua con un pezzo di legno galleggiante dentro e i bambini a coppie dovranno portare il maggior numero di pezzi dall'altra parte.

Una volta conquistato il necessario si mette tutto dentro ad una grande pentola e se ne tira fuori la pozione vera e propria (aranciata) che però un perfido inserviente della Maga Circe la ruba e la porta in un punto del campo.

Inizia quindi un grande gioco dove i lupetti devono riuscire a recuperare le pozioni magiche che si trovano in un punto del campo e portarle nella loro base, ogni lupo avrà 3 vite (cartoncini) e i VVLL, aiutanti della maga Circe, possono spruzzarli con gli spruzzino e prendergli una vita.

Alla fine si riusciranno a prendere le pozioni e trasformare di nuovo l'equipaggio in esseri umani

## **SERA**

### GIOCO SERALE:

I lupi devono trovare la veggente sibilla perché è da molto tempo che non vedono Ulisse e la strada per raggiungerla verrà segnata da delle pietre luminose (candele): quando l'avranno trovata lei darà loro un segno, che richiamerà il giorno successivo. A metà gioco purtroppo la sibilla viene rapita e tutti i lupetti dovranno andare a liberarla dalle grinfie dei suoi perfidi aguzzini (i VVLL): i lupi verranno richiamati da un inserviente della veggente che spiegherà loro cosa devono fare. La sfida sarà ad alce rossa e dovranno riuscire a fare una strada con le pietre luminose dal luogo fino alla casa creando così una strada che permetta alla maga di ritornare a casa e quindi all'equipaggio di ritrovare Ulisse.

## **MATERIALE**

MATTINA	LANCIO	Personaggi: Davide
	GIOCO	Pietre: palline di giornale arrotolate Indovinelli (su un foglio)
POMERIGGIO	LANCIO	Personaggi: Ulisse e Maga Circe
	LABORATORIO	Cartoncini bianchi
		Intruglio magico
	GIOCHI SULL'ACQUA	10 parti del paiolo
		1 camera d'aria
		1 elastico
		2 teloni saponati
		4 bacinelle
		pezzi di legno galleggianti
		aranciata
1 grande pentola		
Bicchieri		
SERA	GIOCO	Candele
		Strisce per alce rossa

## 4° GIORNO: FATICA (MARTEDI' 27)

### MATTINA

LANCIO: Davide fugge da Saul che vuole ucciderlo ( 1Sam 19, 1-7 e 20, 1-42)

Mentre si sta finendo la colazione arriva Gionata molto preoccupato che dopo avere spiegato chi è e perché sta cercando Davide chiede a tutti dove sia finito, parte per cercarlo e dà appuntamento ai lupi poco dopo..

Insieme cercano Davide che sta pascolando il gregge...I lupi riferiranno a Davide che suo padre il Re Saul vuole ucciderlo perché è geloso di lui!!Davide ringrazia Gionata ed il branco per averlo avvertito e chiede a loro se vogliono accompagnarlo in un posto che solo lui conosce...si danno appuntamento poco dopo aver preparato le loro cose e si parte per l'escursione..

### POMERIGGIO

LANCIO Dopo aver mangiato ed essersi rifocillati, Davide ringrazia il branco con una canzone, poiché lui sa suonare la cetra e si va a nascondere...

Al ritorno ci saranno le docce.

### SERA

CERCHIO DI FAMIGLIA FELICE: passaggio Scilla e Cariddi

Il viaggio di Ulisse è ancora lungo...bisognerà navigare anche di notte attraversando il passaggio davanti alle grotte di Scilla e Cariddi un posto tetro e pieno di scogli aguzzi..

Inizierà quindi un gioco a due squadre come battaglia navale ma al posto delle navi si dovranno individuare gli scogli...la sestiglia che avrà individuato per prima uno scoglio dovrà proporre un canto o un bans per festeggiare!!vince chi indovina prima dove sono gli scogli!

### **MATERIALE**

MATTINA	LANCIO	Personaggi: Gionata e Davide
SERA	GIOCO SERALE	Cartellone per battaglia navale

## 5° GIORNO: ALTRUISMO (MERCOLEDI' 28)

### **MATTINA**

**LANCIO:** Davide e Gionata sono molto amici, nonostante Saul (il padre di Gionata) non voglia

Davide arriva in cerchio e racconta e ricorda quello che i lupi hanno vissuto fino ad ora (la sua unzione, l'affidamento a Dio, la battaglia contro Golia, la fuga da Saul). Ad un certo punto arriva Gionata da dietro e batte sulla spalla a Davide, lui si gira e lo abbraccia contentissimo di vederlo e di ritrovarlo perché dopo la fuga da suo padre non ha saputo più nulla di lui. Davide si stupisce che Gionata sia potuto andarlo a cercare, ma Gionata risponde che suo padre non sa nulla altrimenti non glielo avrebbe mai permesso di vederlo e di parlargli, così i due dialogano un po' su quanto abbiano giocato assieme da piccoli e quante ne facevano. Arriva poi Saul cattivissimo e furibondo perché suo figlio Gionata è ancora con Davide e li divide, imponendo e vietando assolutamente a suo figlio di vedere Davide. Così i due amici vengono separati e da lontano chiedono ai lupi di aiutarli a ricongiungerli.

**GIOCO:** I lupi devono recuperare i sassi per costruire la strada che ricongiunga Davide e Gionata.

I lupi saranno gli aiutanti dei 2 amici, mentre noi VVLL saremo i Saul che difenderemo i sassi; al centro del campo ci sarà una zona delimitata in cui dentro ci saranno i sassi con scritto il nome di ogni lupo (ance 2 o 3 per lupo, per tirare di più il gioco), difendere questa zona ci saranno i Saul. Divisi per sestiglia, con 5 basi distinte, i lupi cercheranno di entrare nella zona a centro campo cercando di riportare in tana il sasso con il proprio nome. Noi VVLL ci difenderemo scalpando i lupetti che saranno costretti a ritornare in tana.

Se è brutto, i lupi conquisteranno i sassi rispondendo a delle domande sulla catechesi in genere

### **POMERIGGIO**

**LANCIO:** Ulisse approda nell'isola di Nausica e viene accolto da Alcinoò

Ulisse naufrago giunge in un'isola dove vede delle belle ragazze che giocano a pallavolo e armato di coraggio si fa avanti per capire dove è giunto. Alla vista di quel uomo tutte le ragazze scappano impaurite, tranne una: Nausica che si avvicina a lui, interessandosi e chiedendo da dove viene e come mai è approdato in quel posto. Ulisse gli racconta cosa ha vissuto e quali esperienze ha fatto e gli racconta che ha perso il suo equipaggio nella lotta contro Silla e Cariddi. La ragazza prova compassione con lui e lo porta dai suoi genitori, signori molto ricchi e potenti, Nausica spiega tutto su Ulisse e il padre, molto generoso gli offre un pasto caldo, le serve che lo lavano e lo aiutano. Alcinoò spiega che è tradizione nell'isola che proprio nel giorno in cui è arrivato si disputi il GRANDE TORNEO della tribù. Ulisse accetta con piacere di partecipare.

**GIOCO:** "palla ugandese"

Inizia il torneo per sestiglie o a gruppi di PALLA NAUSICHESE non prima di avere intonato il canto ufficiale del torneo: il primo premio sarà: l'anguria!!

### **SERA:**

**CERCHIO DI FAMIGLIA FELICE:**

Alcinoò invita tutti a festeggiare con lui alla maniera dell'isola attraverso il gioco di Ulisse: come il gioco dell'oca ma vince chi arriva prima a Itaca

## MATERIALE

MATTINA	LANCIO	Personaggi: Davide, Gionata e Saul
	GIOCO	Sassi di cartone Farina per delimitare il campo
POMERIGGIO	LANCIO	Personaggi: Ulisse, Nausica e le sue amiche, Alcinoos
	GIOCO	Palla
SERA	GIRO DELL'OCA	Cartellone del giro dell'oca

## 6° GIORNO: CREATIVITA'(GIOVEDI' 29)

### MATTINA

LANCIO: presentazione laboratori

Arriva Davide in cerchio che propone ai lupi di fare un canto assieme a lui, dopo aver cantato e suonato, un VL si complimenterà con Davide che dirà che ognuno di noi ha dei talenti dentro di sé: basta scoprirli: ma come? "Allora io so" dice Davide "che qui vi sono degli abilissimi artigiani che sanno fare moltissime cose...(ed elenca i vari laboratori)" dopodiché invierà i lupi a suddividersi equamente nei laboratori e si iniziano i lavori.

Al termine (prima di pranzo) colui che tiene questa tecnica darà ai lupi dei talenti (o brocche di vino per ubriacare Poliremo) che poi serviranno per il pomeriggio come ricompensa per aver seguito l'esempio di Davide (non vanno persi).

### POMERIGGIO

LANCIO: Entra Ulisse tutto spaventato e racconta che sono stati imprigionati da Polifemo e ora ha bisogno dell'aiuto di tutto il suo equipaggio per uscire da quella situazione. Allora ogni lupo tirerà fuori i suoi talenti o brocche di vino e li userà per aiutare Ulisse.

GIOCO: (Più giochi)

#### PRIMA FASE

Vi sarà una base con Polifemo (disegnato) e i suoi compagni, che dovranno difenderlo dall'attacco cartaceo dei lupi, butteranno fuori le palline e cercheranno di parare i colpi dei lupi. Il gioco finisce quando Polifemo cade per terra abbattuto.

#### SECONDA FASE

Ora si deve accecare Polifemo finché è disteso per terra ubriaco e allora gara di tiro con l'arco: ci si dividerà in 9 gruppetti da 3 lupi, i quali dovranno costruire (con un VL accanto) un arco e delle frecce per colpire l'occhio di Polifemo.

### SERA

LANCIO: Davide chiederà ad ogni gruppo cosa ha fatto e si complimenterà con lui!!

Arriva Ulisse che chiede dove si erano cacciati con una piccola verifica delle giornate tecniche. Da lontano si sente un urlo: un ciclope gli sta ancora correndo dietro: bisogna trovarlo e accecarlo!

GIOCO: il ciclope avrà un cappello bianco in testa, vince il lupetto che per premio riuscirà a togliergli il cappello! Ma prima bisogna trovare il Ciclope e accecato, ci sarà il budino al cioccolato.

## **MATERIALE**

MATTINA	LANCIO	Personaggi: Davide
	GIOCO	Talenti
		Materiale per tecniche (ognuno ci pensa)
POMERIGGIO	LANCIO	Personaggi: Ulisse
	GIOCO	Sagoma di Polifemo
		Palline
		9 fogli di cartone
	9 archi (?)	
SERA	GIOCO SERALE	Cappello bianco

## **7° GIORNO: LEALTA' (VENERDI' 30)**

### **MATTINA**

LANCIO: Scenetta con Davide che risparmia Saul (1Sm 16, 14- 23)

Davide incoraggia i lupi a vivere quello che ha vissuto lui molti anni prima, attraverso un'avventura (= gioco). Ricorda che l'importante è essere leali e onesti, cercando di seguire la volontà del Signore. (Sarà Davide a spiegare il gioco)

### **GIOCO**:

I lupi vengono divisi in 2 squadre: ogni lupetto ha 5 vite (cartoncini tutti uguali); in ogni squadra 4 o 5 lupetti possiedono le vite di colore diverso, queste rappresentano parti del mantello di Saul e coloro che li possiedono sono i "re Saul" della squadra. La squadra avversaria non dovrà sapere chi ha i cartoncini di colore diverso e non serve dividere il campo di 2, si gioca su tutto il campo, occorre però che partano su 2 punti diversi.

Scopo del gioco è di riuscire a possedere più parti del mantello di Saul al termine del gioco (avere più cartoncini di colore diverso). Al via i lupi avanzano verso la squadra avversaria e a tocco potranno sfidarsi a morra cinese (sasso, carta o forbice) per 3 manches. Il perdente darà al vincitore una sua vita (le vite vanno tenute in tasca). Si continua finché i VVLL dicono stop.

Nel caso un lupo avesse solo la vita di colore diverso, e perde, gliela darà al vincitore e non dovrà dire a nessuno della sua squadra chi possiede il cartoncino di diverso colore.

### **POMERIGGIO**

LANCIO: Telemaco cerca suo padre in tutta la Grecia e sta inseguendo degli indizi molto particolari: sono messaggi lasciati in giro da qualche Dio.

GIOCO: caccia la tesoro

Ci saranno 15 tappe in giro per il campo e le 5 sestiglie che dovranno fare tutto il percorso; i biglietti per le 5 sestiglie saranno messi tutti assieme e le sestiglie, nello spirito di lealtà, non dovranno nascondere i biglietti delle altre sestiglie.

# **SERA**

## **CACCIA FRANCESCANA**

1° LANCIO: Entra in scena Francesco che fa vedere ai lupetti la sua vita prima della conversione. Narra la sua vita da dissoluto (feste con gli amici, in giro per il paese con gli amici, poco lavoro ecc.). In sottofondo si mette una musica di festa. Francesco è vestito con alcuni addobbi da ricco che coprano un po' il saio.

2°LANCIO: Francesco racconta quando in sogno udì la chiamata, dove Dio lo esortò a cambiare vita (ci può essere anche una voce fuori campo registrata). Francesco resta solo con il saio. Da quel momento Francesco racconta ai lupi il cambiamento che ha avuto dopo la chiamata e incontro con quei personaggi che gli hanno cambiato la vita. Poi li invita ad incontrare i personaggi che, come sono stati importanti per lui, potrebbero esserlo anche per loro. In sottofondo si mette una canzone francescana. Francesco divide il branco in 4 gruppetti e li accompagna verso i 4 luoghi.

**IL LEBBROSO:** All'inizio il lebbroso è nascosto. Quando arrivano i lupetti dapprima è impaurito e non vuole esporsi, poi si fa vedere e chiede loro cosa vedono in lui, un'impressione a prima vista. Dopo racconta la sua storia. Alla fine un lupetto alla volta toglie una benda dal corpo del lebbroso e sul retro trova un messaggio di San Francesco, frasi o insegnamenti del Vangelo. Le bende dovranno essere facilmente sfilabili dal corpo del personaggio. Il lebbroso mette in evidenza che non bisogna guardare solo l'aspetto esteriore, ma scoprire una persona per com'è realmente, coprendone così gli aspetti positivi. Mette in evidenza anche che probabilmente è stato difficile per qualcuno avvicinarsi a lui per prendere la benda ma alla fine è riuscito nell'intento ed ha scoperto chi era realmente il lebbroso e che tesoro nascondeva dietro quel aspetto malsano. Si possono fare anche comparazioni con la realtà quotidiana.

**IL LUPO: LANCIO:** Il lupo presenterà il suo incontro con San Francesco spiegando tutta la storia (vedi libretto piccolo di san Francesco),e facendo notare come la sua conversione sia nata perché una persona che lui non conosceva neppure l'abbia accolto con tanto affetto e dolcezza.

**ATTIVITA':** i lupetti si sederanno a terra bendati e uno alla volta si sbenderanno; uno volta alzati andranno a fare un gesto di affetto (bacio, carezza, abbraccio) a un lupetto seduto e bendato che chiaramente non dovrà capire da chi arriverà questo gesto (proprio come il lupo non conosceva chi era Francesco ma ha assaporato la gioia di essere accolto) e dovrà solamente gustare la dolcezza del momento. Chiaramente di volta in volta chi si alzerà dovrà poi risiedersi e ribendarsi per aspettare la fine del giro. I vecchi lupi dovranno stare attenti che tutti i lupetti abbiano ricevuto un gesto di tenerezza, altrimenti lo dovranno fare loro.

**IL FRATICELLO:** In questa tappa si è pensato a un momento personale per il lupetto. Al termine del racconto ogni bambino pensa a quello che ha vissuto in queste VdB, particolarmente alle difficoltà incontrate. In un posto un po' distaccato viene sistemata una lampada, che rappresenta la luce che il fraticello ha visto. Ad un albero, vicino alla luce, vengono legate delle cordicelle, le quali rappresentano il legame con San Francesco e il Signore. Ad uno ad uno i lupetti prendono una cordicella dalle mani del fraticello e vanno dove c'è la luce. Si sistemano su un luogo preparato prima dal personaggio (un poncho oppure una coperta) dove hanno un po' di tempo per stare con il Signore (possono ringraziarlo oppure chiedergli scusa oppure chiedergli di aiutarli nelle situazioni difficili ecc.). Il lupetto,

se se la sente, va a legare la propria cordicella con San Francesco e Gesù, impegnandosi a seguire il loro esempio. Gli altri, mentre aspettano il loro turno, rimangono in silenzio oppure si può mettere una musica di sottofondo che aiuti la riflessione. Il racconto dovrà essere non troppo lungo per favorire questo momento personale.

**L'ANGELO:** Dopo il racconto l'angelo fa esempi sulla sofferenza (sofferenze quotidiane, sofferenze nel mondo ecc.) interagendo con i bambini. L'angelo insegna che il dolore aiuta, fa notare anche il lato positivo della sofferenza e che bisogna imparare dalle difficoltà. Come simbolo l'angelo consegna ai lupetti immagini con bambini disagiati che, pur nel dolore, sono sereni.

**GLI UCCELLI DEL BOSCO:** Gli uccelli del bosco raccontano come nel bosco tutti andassero d'accordo poi lo stormo si divide e Francesco giunge e ricostituì il gruppo. I bambini dovranno trovare e ricomporre un puzzle che rappresenta una parte dello stormo di uccellini che san Francesco ha riunito poi una volta ricomposto il disegno, girandolo comparirà una preghiera, il cantico delle creature.

Quando la rotazione è terminata, i personaggi accompagnano i lupetti che si trovano nella propria stazione verso la tappa finale. In un luogo chiuso i Vecchi Lupi posizionano, prima dell'inizio della caccia, dei grandi cartelloni bianchi a terra con tempere, pennarelli, matite colorate, cartapesta, forbici, colla, pennelli ecc. Ogni personaggio spiega al proprio gruppetto il dà farsi. Ai lupetti viene chiesto di pensare a quello che hanno vissuto durante la serata e di dipingere un aspetto che l'ha più colpito, quello che la serata ha suscitato loro, quello che si sentono di rappresentare in riferimento alla caccia. Alla fine avviene una piccola condivisione con il lupetto che presenta la sua opera (chi ha piacere di condividere).

## MATERIALE

MATTINA	LANCIO	Personaggi: Davide
	GIOCO	125 Cartoncini tutti uguali 25 Cartoncini diversi
POMERIGGIO	LANCIO	Personaggi: Telemaco
	GIOCO	75 Biglietti per caccia al tesoro 5 mappe del posto
SERA	CACCIA FRANCESCANA	bende bianche
		disegno di due uccellini con preghiera dietro
		lampada
		spago
		immagini bambini disagiati
		poncho o coperta
		cartelloni grandi
		pennarelli, tempere, pennelli, cartapesta
		CD con musiche festose
CD con musiche francescane		
lumini		

# 8° GIORNO: UNIONE (SABATO 1)

## MATTINA

LANCIO: da definire

GIOCO: ci sarà un grande gioco diviso in 2 parti

*Prima parte:* vi sono 12 tribù Levi, Giuda... che hanno dei pezzi del regno d'Israele, saranno disposte intorno ad un cerchio difeso dai vecchi lupi che avranno al collo dei cartelli con scritto delle parole che creano divisione guerra litigi egoismi e dovranno cercare di portarli in una base al centro del campo dove alla fine uscirà un disegno che è quello dell' arca dell' alleanza chi verrà toccato dovrà tornare indietro e cambiare bigliettino.

*Seconda parte:* Trovata l'arca dell'alleanza simbolo di unione bisogna portarla dentro alla tenda sacra bisognerà che tutto il banco faccia fatica insieme per portare tutti insieme l'arca che altrimenti da soli non ci si riuscirebbe.

## POMERIGGIO

LANCIO: consiglio della rupe

Esce Davide <<so che avete fatto molte cose in questa settimana e che al suo inizio vi eravate presi degli impegni ora andate a mettervi in divisa scendete e prendete la vostra barca al fischio arriverete, ci si ritrova poi con le proprie navi e il proprio quaderno caccia per iniziare il consiglio della rupe. Davide ripassa con il branco tutti i momenti vissuti in questa settimana...Davide si era impegnato per la sua missione e c'è riuscito!ed i lupi?

Ripensate ai giorni trascorsi e provate a pensare a:

1. Qual è l'ambito /impegno che durante il campo ho osservato di più
2. Qual è l'attività che mi è piaciuta di più
3. Cosa porto a casa da queste Vacanze di Branco

LANCIO: Ulisse approda ad Itaca e vuole rivedere la sua famiglia<< dopo venti anni non ancora posso io vedere la mia adorata moglie e il mio amatissimo figlio>> un suo fedele servitore gli dice però che non può farlo perchè i proci dominano sulla sua casa per potersi riunire dovranno faticare molto.

GIOCO: Ulisse arriva a Itaca

Ulisse arriva a Itaca e vuole rivedere suo figlio Telemaco ma i proci si mettono in mezzo quindi ci saranno due squadre con un campo come quello di palla prigioniera lo scopo del gioco è quello di riuscire a riunirsi un componente della squadra A dovrà andare in contro a quello della squadra B cercando di non essere toccato dalla squadra C una volta che si saranno toccati i due componenti si uniranno e torneranno nella loro parte del campo in coppia da dove ripartiranno per andare a toccare un altro lupetto da solo o in coppia con un altro.

## SERA

FESTA: Ulisse è tornato a casa: cerchio di famiglia felice

## MATERIALE

MATTINA	LANCIO	Personaggi: Davide
	GIOCO	Cartoncini
POMERIGGIO	LANCIO	Personaggi: Davide
	CONSIGLIO DELLA RUPE	
	LANCIO	Ulisse e un servitore
	GIOCO	Palla