

**INCONTRO INTERASSOCIATIVO 15/01/2012**  
**Rivisto dalla pattuglia il 08/01/2012**

Programma

- **7.30 ritrovo della pattuglia e del clan** di servizio

Il Clan (Agesci Pd2) avrà 1.5 € a iscritto per organizzare una colazione e un primo dignitosi. Quello che avanza rimane a loro. Metteranno anche un cartellone che spieghi il loro progetto Etiopia con scatola per eventuali offerte.

- **8.30 arrivo dei capi, accoglienza e colazione. Iscrizione dei capi** (o meglio conferma della loro presenza e consegna ai capi di uno stemmino colorato che servirà a dividerli in mutiglie)

- **9.00 alzabandiera** (cerimonia semplice curata da Kudù, con tutte le bandiere); **introduzione alla giornata** (bravi tutti, che bello essere qui come fratelli e bla bla bla); **introduzione al momento successivo**: i capi parteciperanno alla S. Messa/Momento di riflessione seguendo quello che gli dice il cuore, a prescindere dall'associazione di appartenenza. **(Carlotta)**

- **9.30 S. Messa - Momento di riflessione** (d.Riccardo/Carlotta)

- **10.30 Lancio attività (Andrea e Talita)**

C'è il ricevimento per il matrimonio del Re. Sono stati invitati i più valorosi (10) cavalieri e i membri delle loro compagnie (ossia i capiLC)

In cerchio arrivano il maestro di cerimonie e i suoi aiutanti, che accolgono i capi presenti e dopo i convenevoli del caso scopriranno che gli invitati sciagurati non hanno portato un dono per il re e la regale consorte.

Bisogna rimediare: si invitano i valorosi a riunirsi di compagnia e quindi ad andare alla conquista di un bel dono che manca nella lista nozze ma che sicuramente sarà apprezzato: un meraviglioso arazzo che ricordi le gesta e soprattutto le origini dei valorosi cavalieri del re. Per conquistare l'arazzo, i Valorosi dovranno sostenere 5 prove nelle vicinanze del grande salone dei ricevimenti.

**Suddivisione in mutiglie.** Le mutiglie hanno 5 minuti per pensare a un loro urlo.

Quindi parte il **Grande gioco** a tappe (NB le basi vanno messe secondo uno schema circolare)

Le basi durano 20 minuti.

Il materiale della base viene procurato (rimanendo economi) da chi gestisce la base.

Carlotta sarà sganciata dalle basi, sarà suo compito scandire i tempi con un fischio e tenere i contatti con la cambusa (principalmente "buttate la pasta").

**1. Tappa UNIFORMI E DISTINTIVI:**

arriveranno alla base, gestita da **Stefano**, due squadre.

Ogni squadra si troverà davanti un cartellone di circa 80x140 cm, con delle sagome (6/7) di un lupetto e/o di una coccinella in uniforme. Le immagini però non saranno complete, perché ogni sagoma avrà almeno 2 o 3 elementi mancanti (esempio: il lupetto agesci non avrà la camicia, niente calzini e niente distintivo della Promessa).

A terra ci saranno elementi di uniforme e distintivi, che OGNI SINGOLO CAPO, a staffetta dovrà raccogliere (un solo elemento alla volta) e cercare di attaccarlo al lupetto e/o coccinella al quale (crede) manchi proprio quel dato indumento/distintivo.

Il capo poi tornerà in fondo alla fila di capi e attenderà nuovamente il suo turno per andare a raccogliere un nuovo vestiario, da appiccicare al lupo/cocci mezzo vestito.

Ovviamente ogni volta che un capo partirà, dovrà correre al cartellone (posto ad una certa distanza) con una modalità diversa (corsa su un piede solo, all'indietro, tipo rana saltando accovacciato...): secondo un ordine che il capo che tiene la prova darà.

Scopo: stimolare il capo a conoscere la corretta uniforme (dei bambini) delle altre associazioni.

Vince la squadra che per prima termina il cartellone (facendo meno errori).

Al termine del gioco: verrà consegnato ad ogni capo un foglio A4 con l'immagine di lupetti e coccinelle (nelle uniformi delle varie associazioni) che si danno la mano, in girotondo.

Cosa serve:

- 1) due fogli di grandi dimensioni con le sagome "abbozzate" su cui attaccare i pezzi mancanti.
- 2) Pezzi di indumenti e distintivi (2/3) per ogni lupo/cocci delle associazioni
- 3) Scotch
- 4) 100 fogli A4 con il girotondo di bambini vestiti in modo perfetto

- 5) Cartoncini colorati (ad ogni colore corrisponde una modalità di percorrere lo spazio fino a giungere al cartellone)

## **2. Tappa DANZE E CANTI:**

arrivano le due mutiglie insieme alla tappa tenuta da **Alice**.

Ad una chiedo di imparare/ripassare una danza (semplice) per i lupi

All'altra chiedo un canto del cerchio

Proveranno singolarmente e poi si riuniranno e lo presenteranno una mutiglia all'altra (facendolo insieme).

Scopo: ripassare o imparare danza/e e canti, come strumenti tipici della nostra branca.

Cosa serve:

testo del canto (con accordi)

strumenti musicali (**Talita** porta una chitarra)

spiegazione dei passi delle danze.

## **3. Tappa PP verticale.**

tenuta da **Andrea e Talita**.

Fase 1: Giuoco. Ogni mutiglia deve conquistare dei pezzi di un antico manufatto... come si fa? La mutiglia A ha una base e un cestino pieno di pezzi del manufatto della mutiglia B (e viceversa). La mutiglia B dovrà cercare di ottenere i pezzi del proprio manufatto. Quindi sfida a scalpo leale (1contro1, a sfida), con una mano dietro alla schiena e cambio di mano dichiarato. Chi scalpa ha diritto a prendere un pezzo del manufatto della propria mutiglia.

Dichiarati i vincitori, si procederà alla ricostruzione da parte di ogni mutiglia del proprio manufatto (sono uguali, ma non importa). La ricostruzione impiegherà circa 30 secondi.

I manufatti sono una rappresentazione grafica dei 4 punti di B.P. così come applicati dalle associazioni.

Fase 2: Ciacoe (ovvero: questo manufatto cosa vuol dire?)

In questa fase le mutiglie saranno separate.

Il coordinatore mostrerà alla mutiglia una legenda di colori. La mutiglia prima o poi capirà – e sennò sarà il coordinatore a spiegare – che il manufatto ha a che vedere con i 4 punti (+1?) di BP.

A questo punto si darà uno spunto sul fatto che la PP in tutte le associazioni è indirizzata ai punti di bp. Si suggerirà ai capi di raccontarsi come funzionano le PP verticali: la differenza più evidente è quella che ci siamo detti: scelta delle prede/impegni da parte del bambino oppure prede/impegni/prove fisse? Da qui può aprirsi un calderone, che in questa base inizierà soltanto, e procederà a pranzo, magari.

Cosa serve:

- 2 manufatti (secondo il design stabilito in pattuglia)

- 2 cestini

- scalpi

## **4. Tappa CdA**

ci siamo detti che gli elementi comuni sono 1. proposta per grandi, 2. preparazione al passaggio.

**Gloria** tiene questa base.

Fase 1. Gioco del tipo "il bersaglio" della settimana enigmistica. (se non lo conoscete, cercatelo, è carino).

Le regole per collegare le parole sono:

- parole della stessa area semantica
- parole che si uniscono togliendo lettere /aggiungendo lettere /anagrammando le altre
- parole che fanno rima

La catena di parole che io e Talita abbiamo individuato sulla base delle regole di cui sopra è:

Cannocchiale

Orione

Nerone

Sovrano

Inri

Giorni

Lavorativi  
 Inattivi  
 Off  
 Dispositivo  
 Antiparticolato

Vince la mutiglia che per prima ha scoperto la catena di parole... nel bersaglio ce ne saranno anche alcune che non c'entrano.

da queste parole, in quest'ordine, prendendo le prime lettere, viene fuori CONSIGLIO D' A... Ergo, ogni mutiglia si prenderà 5 minuti per individuare 2 caratteristiche del CdA per associazione. Poi, confronto con l'altra mutiglia.

Il coordinatore della base, in questo caso, si limita ad ascoltare ed eventualmente, solo alla fine, se dovesse esserci uno smortume, darà degli spunti.

Cosa serve:

1 bersaglio con le parole.

**5. Tappa legge:**

Tenuta da **Nicolò**

Il gioco funziona come la ruota della fortuna. Ci sono delle frasi in tema cavalleresco che contengono, oltre alle altre, le parole delle leggi di tutte le associazioni. Una volta indovinata tutta la frase, attraverso delle maschere (fogli di cartone bucati in corrispondenza delle parole che formano una determinata legge) si leggeranno solo le parole rimaste. Quindi, non avrete capito un tubo, ma fidatevi che tutto torna. PS: ci siamo limitati alla legge perché sennò si metteva troppa carne al fuoco. Il resto poi si ritrova nel glossario.

Ex: per l'Assiscout

		IL	CAVALIERE			
		NON	ASCOLTA	MAI		
LA	PAURA	MA	CREDE	IN	SE	STESSO,
NON	CEDE	COME	I	VILI	E	
	PENSA	SEMPRE	AD	AIUTARE		
		GLI	ALTRI			

**Il lupetto**

		NON	ASCOLTA			
					SE	STESSO

Materiale:

- bicicletta con la ruota davanti decorata come una ruota della fortuna
- cartelloni con le frasi da indovinare
- maschere "svela leggi"

- **12.30 (a spanne)**

Ritrovo attorno al **Giullare (Carlotta)** che consegnerà a ogni mutiglia un pezzo dell'arazzo.

Si coglie l'occasione per spiegare la tempistica successiva.

quindi **Pranzo** di mutiglia + condivisione dell'attività

**Pranzo con domande e TOVAGLIE:**

si mangia di mutiglie. Il primo viene offerto dal clan e ogni singolo capo partecipante avrà consegnato, appena arrivato, il proprio secondo (che il clan avrà suddiviso per permettere ad ogni partecipante di mangiare). Ogni mutiglia da circa 10 capi, si troverà a terra un cartellone bianco, di circa 80x 80 cm, su cui dovrà disegnare, in grande, una lettera. Tutto intorno alla lettera ogni capo (o tutta la mutiglia, riportando le riflessioni comuni) scriverà emozioni- riflessione- osservazioni- ecc... sull'esperienza di unione vissuta durante la mattinata e ciò che ne ha ricavato dal confronto del pranzo.

Cosa serve:

11 fogli 80x80 da usare come tovaglie

Pennarelli per scrivere sulle tovaglie.

- **14.15** un rappresentante per mutiglia all'alzabandiera (**ricomposizione dell'arazzo**)

- **14.30** All'alzabandiera **conclusione:**

Ci troveremo tutti insieme in un grande cerchio e, in ordine sparso, verranno chiamati i 10 rappresentanti/portavoce delle mutiglie, che stenderanno, ben visibili, i cartelloni uno accanto all'altro. Dopo aver condiviso il "prodotto" di ogni mutiglia, cercheremo di capire quale parola si formerà dalle varie lettere che sarà FRATELLANZA (sono 11...ma una è nostra, di pattuglia organizzatrice).

**Consegna** dei glossari

**saluti e baci** (ci rivedremo, questo è appena l'inizio evviva bravi tutti)

**Ammainabandiera.**

Ricordiamo le altre aree di competenza non esplicitate sopra:

- |  |                 |
|--|-----------------|
| • Contatti col Clan Agesci Padova 2          | Andrea          |
| • Logistica                                  | Carlotta        |
| • Contatti Kudù (alzabandiera-ammaina)       | Carlotta        |
| • Glossario e cartina                        | Nicolò e Gloria |
| • Domande a cui rispondere durante il pranzo | Stefano e Alice |
| • Introduzione e Conclusione                 | Carlotta        |