



AGESCI
Associazione
Guide e Scout
Cattolici Italiani

Zona di Vittorio Veneto



OBIETTIVI

Dal Programma di Zona:

"Dall'ascolto degli ultimi due anni, culminato con l'assemblea d'autunno 2007, abbiamo individuato la Progressione Personale Unitaria, quale ambito dell'agire per rinnovare la nostra azione educativa."

L'Evento L/C, o Caccia di Primavera, vuole essere ancorato con il programma di Zona che quest'anno ha come tema: la Progressione Personale Unitaria (PPU). Questo significa che nella nostra azione educativa, coi ragazzi, dobbiamo avere come obiettivo l'uomo e la donna della Partenza cioè persone che riescono a compiere delle scelte in autonomia.

La caccia si propone inoltre di far rivivere gli aspetti della progressione personale:

- i 3 momenti della progressione Personale (Scoperta, Competenza, Responsabilità);
- i 4 punti di BP che si specificano nei 7 filoni delle attività (Formazione religiosa, Natura e vita all'aperto, Formazione fisica, Allenamento dei Sensi, Abilità manuale, Espressione, Formazione sociale);

Questo tipo di strumento ha una doppia valenza: il **Protagonismo del singolo** in quanto il lupo è inserito in un branco di formazione; la **Coeducazione** dei membri del gruppo di formazione perché non conoscendosi devono imparare a conoscersi.

ATTIVITÀ e STRUMENTI

La caccia ha come tema di ambientazione "Un mondo: tante piste, un girotondo".
I lupi, suddivisi in gruppi di formazione rappresentano un popolo.
L'attività concreta della caccia sono le Botteghe.
Ad ogni Popolo sono assegnate le botteghe da fare.

Il Popolo:

I branchi di formazione sono identificati come un popolo, il numero dei popoli è 10.
A casa, viene fatto un lancio della caccia e presentato il popolo.
Il lupo del popolo deve costruirsi un simbolo identificativo.
Il Popolo è seguito da un capo che porta il segno distintivo del popolo.

I popoli sono:



Argentina – Ponte della Priula e Susegana



Armenia – Ceggia e Torre di Mosto



Brasile - Meduna



Cina – Oderzo e Ponte di Piave



Ghana – Croce Rossa



Nigeria – Orsago e Vittorio V. Fiore Rosso



Perù – Vittorio V. Seonee



Polonia - EPC



Repubblica Dominicana - Conegliano



Ucraina – Motta di Livenza

Le Botteghe:

Le Botteghe sono organizzate dai Vecchi Lupi e nell'ambientazione rappresentano un popolo, i VVLL impegnati in ogni bottega sono almeno 2.
Le attività proposte dalle botteghe rientrano nei filoni delle attività. Le botteghe devono lasciare un simbolo concreto ai lupi (lavoretto o altro).

Le botteghe hanno una durata di **40 minuti**, comprensivi della presentazione del popolo della bottega, della spiegazione dell'attività, degli spostamenti del gruppo.
Il viaggio fatto dal popolo è assegnato con una cartina che descrive il planisfero con indicato il percorso. In totale le botteghe da fare nella mattinata sono 3.
Alla fine della terza Bottega viene consegnato un pezzo di puzzle che comporrà poi il disegno per il gioco finale

Attività delle Botteghe:

Popolo	Capi	Filone	Attività Bottega
Armenia	4	Salute e forza fisica	Gioco: Le 7 Pietre
Rep. Dominicana	5	Salute e forza fisica	Gioco: "Baseball"
Ucraina	4	Allenamento dei sensi	Gioco: Kim tatto, vista, olfatto
Brasile	4	Espressione	Bottega: Danze
Cina	4	Abilità manuale	Bottega: Lanterne
Argentina	3	Abilità manuale	Bottega: Strumento
Perù	3	Formazione Religiosa	Bottega: Sandali
Nigeria	6	Natura e vita all'aperto	Giochi: Acqua, Back River, Animali
Polonia		Formazione Sociale	Gioco: Trova pericolo
Ghana		Formazione Sociale	Gioco:

Il Lancio:

Racconto della storia di Antonio Pigafetta, avventuriero vicentino che accompagnò Magellano nel suo viaggio intorno al mondo.

Una volta fatto il racconto della storia, Pigafetta e Magellano chiamano il VL che accompagnerà un popolo (e che vi appartiene) in mezzo al cerchio. Il VL porterà la bandiera del popolo che rappresenta (Bandiera fissata sull'asta). I Lupi appartenenti a quel popolo si raggruppano intorno alla bandiera. Il VL incarica un membro del popolo di andare da Pigafetta e Magellano a prendere la loro mappa con indicato il percorso delle botteghe. Fatto questo, il popolo esce dal cerchio e si dirige verso la prima bottega. Una volta giunti alla prima bottega ci sarà la fase di accoglienza-conoscenza.

Il Gioco finale:

Lancio: Pigafetta dirà ai popoli della terra: "Vi meritate un immenso grazie voi popoli della terra, che avete aiutato Magellano a realizzare il suo sogno di esplorare e conoscere le varie civiltà e culture del mondo e di creare una nuova rotta per incontrarvi"
"Tracciando le vostre piste siete riusciti a costruire il planisfero! Questo è un ottimo planisfero, però credo che manchi ancora qualcosa. Manca la vostra firma! Sì proprio così! Non vedete com'è scolorito questo planisfero? Infatti guardate Gaia, l'anima della terra, com'è mogia, mogia. Essa è così triste e scolorita perché nel corso del viaggio che avete fatto oggi avete tracciato la vostra pista, ma vi siete dimenticati di autenticarla con i colori che rappresentano le regioni incontrate."

Funzionamento: Gaia è l'anima della terra che purtroppo si è intristita perché il planisfero costruito dai popoli del mondo è privo di colori.

Scopo del gioco: Prendere un cartellino del colore chiamato da Gaia senza farsi prendere dai cancellini, arrivare nella zona protetta da Gaia e dipingere una parte del planisfero con il colore conquistato¹.

Dinamica del gioco: I popoli sono suddivisi in navi che stanno navigando per i mari della terra alla ricerca dei colori.

Il gioco inizia quando Gaia chiama il primo colore. In questo momento da ogni nave parte un solo componente di quel popolo, il primo della fila, che dovrà prendere dalla zona dove stanno i cancellini il colore chiamato.

Se si viene colpiti da un cancellino mentre si va alla conquista dei cartellini colorati, si deve ritornare alla propria nave e mettersi in coda. Se si viene presi con il cartellino in mano prima di arrivare nella zona protetta da Gaia si lascia il cartellino al cancellino e si ritorna in coda. Chi torna in coda tocca sulla spalla il primo della propria nave, che parte alla conquista dell'ultimo colore chiamato da Gaia.

Se si riesce a raggiungere la zona colori, dopo aver conquistato il cartellino, si consegna a Gaia o ad uno dei suoi aiutanti il cartellino e si comincia a colorare una parte del planisfero. Saranno Gaia e i suoi aiutanti a indicare ai cittadini del mondo la parte da colorare. Quando un popolano ha terminato di colorare, ritorna alla propria nave e si rimette in coda dopo aver toccato sulla spalla il primo della fila. Questo parte alla conquista dell'ultimo colore chiamato da Gaia.

Nessun cittadino del mondo può partire dalla sua nave se prima non viene toccato sulla spalla da un proprio concittadino.

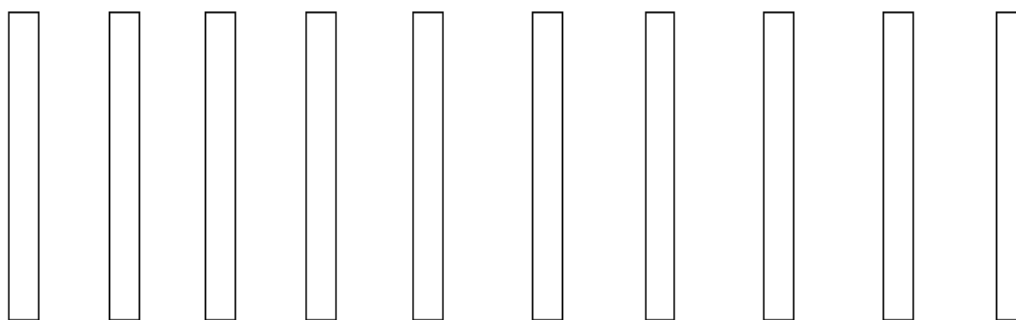
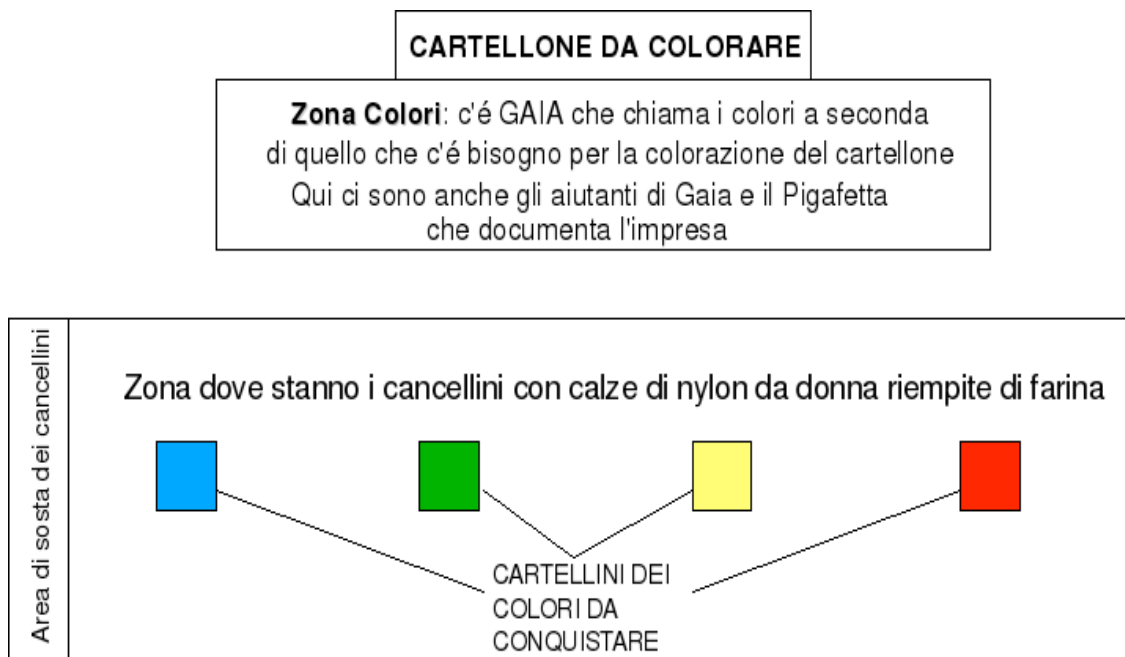
Quando Gaia chiama un nuovo colore NON parte un altro cittadino alla conquista di quel colore, ma chi è già fuori dalla propria nave dovrà cercare di impadronirsi del nuovo colore chiamato da Gaia². Questo non vale per chi ha già conquistato il cartellino e si appresta a raggiungere la zona protetta da Gaia.

1 La colorazione verrà fatta con un pennello fissato su una canna per le parti in alto e semplicemente con un pennello per le parti più basse del cartellone

2 Ad esempio se un brasiliano era partito per conquistare il giallo e, mentre è fuori e non ha ancora conquistato il cartellino, Gaia chiama il rosso, il brasiliano dovrà cercare di impossessarsi del rosso.

I cancellini portano uno scalpo³ fissato alla gamba con un elastico. Se un componente di un popolo riesce a scalpare un cancellino questo viene eliminato, va a posizionarsi nella zona di sosta dei cancellini e qui permane sino alla chiamata di un nuovo colore da parte di Gaia.

Schema disposizione gioco finale:



Navi dei Popoli: sono dei rettangoli lunghi fatti con del nastro rosso e bianco da cantiere

³ Si consiglia ai Vecchi Lupi di usare uno scalpo diverso dal proprio fazzolettone per evitare che si sporchi a seguito di un possibile contatto con le mani colorate di un lupetto

ORGANIZZAZIONE

Luogo: **Area Fenderl (Vittorio Veneto)**
Data: 25 Maggio 2008

Numero dei Branchi partecipanti: **12**

per un totale di Lupetti partecipanti: circa **343** (310 censiti+18+15)

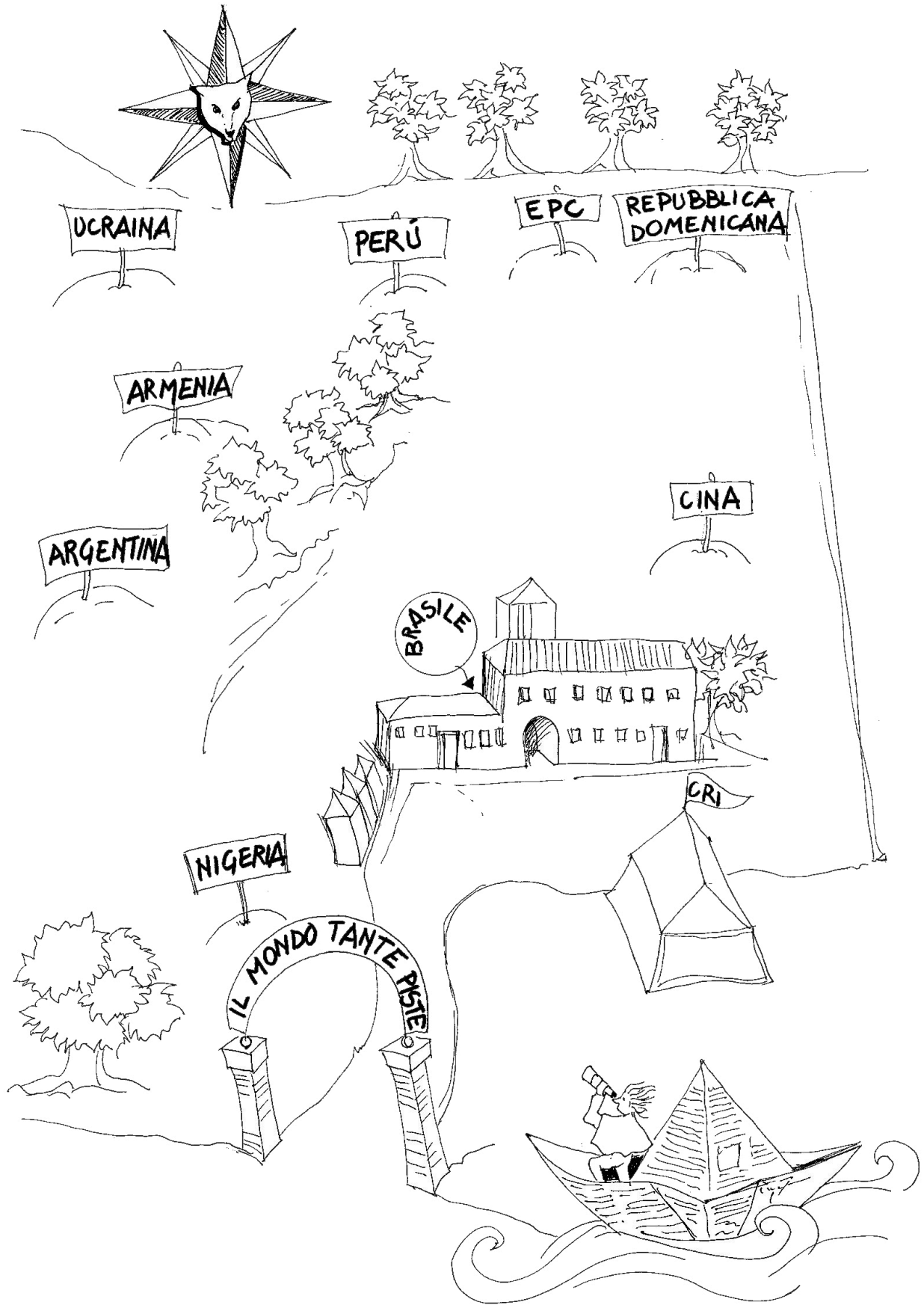
Numero dei Capi partecipanti: cfr file **30** sicuri **3** in forse

Totale partecipanti: circa 380 (343 L/C + 40 Capi o simili)

Le tappe della Caccia:

- | | |
|------------|--|
| ore 9,00 | Arrivo dei Branchi della zona ed iscrizione |
| ore 9-9,30 | Bans e giochi nell'attesa che arrivino tutti i gruppi LC |
| ore 9,30 | LANCIO: Pigafetta è tra di noi..... racconto del viaggio, del desiderio di scoprire nuovi paesi con usi e costumi. Divisione per paesi/branchi di formazione. Consegna della bandiera e della mappa per intraprendere questo viaggio, spiegazione del gioco. |
| ore 10,00 | INIZIO BOTTEGHE: si parte alla scoperta di nuovi mondi |
| ore 12,30 | Pranzo al sacco |
| ore 13,30 | GRANDE GIOCO: coloriamo il mondo spiegazione del gioco |
| ore 14,30 | fine del gioco, piccola e rapida sistemazione |
| ore 15,00 | SANTA MESSA |
| ore 16,00 | Chiusura con saluti e consegna dell'adesivo |

Disposizione sul terreno:



Sunto previsione spese: (vedi file CdPo8_soldi_materiale.xls)

PREVENTIVO D'ENTRATA (massima)

Descrizione	Importo (€)	Note
Quota di Partecipazione	1.200,5	€ 3,50 a partecipante (343 L/C)
TOTALI	1.200,5	

PREVENTIVO DI SPESA (massima)

Descrizione	Importo (€)	Note
Costo dell'area "Zona Fender"	380	€ 200 + € 1 per ogni altro partecipante sopra i 200
Materiale per laboratori	180	€ 20 per 9 laboratori
Materiale gioco finale	100	Cartellone con disegno, colori a tempera, struttura
Costo Adesivo	180	€ 0,45 a pezzo
Prestazione CRI	100	
TOTALI	940	560 spese fisse + costo area fenderl

Quorum necessario per supportare il costo della caccia è di **223** partecipanti (pari a € 780 di entrate).

Previsione partecipazione: 228 partecipanti pari a €798.