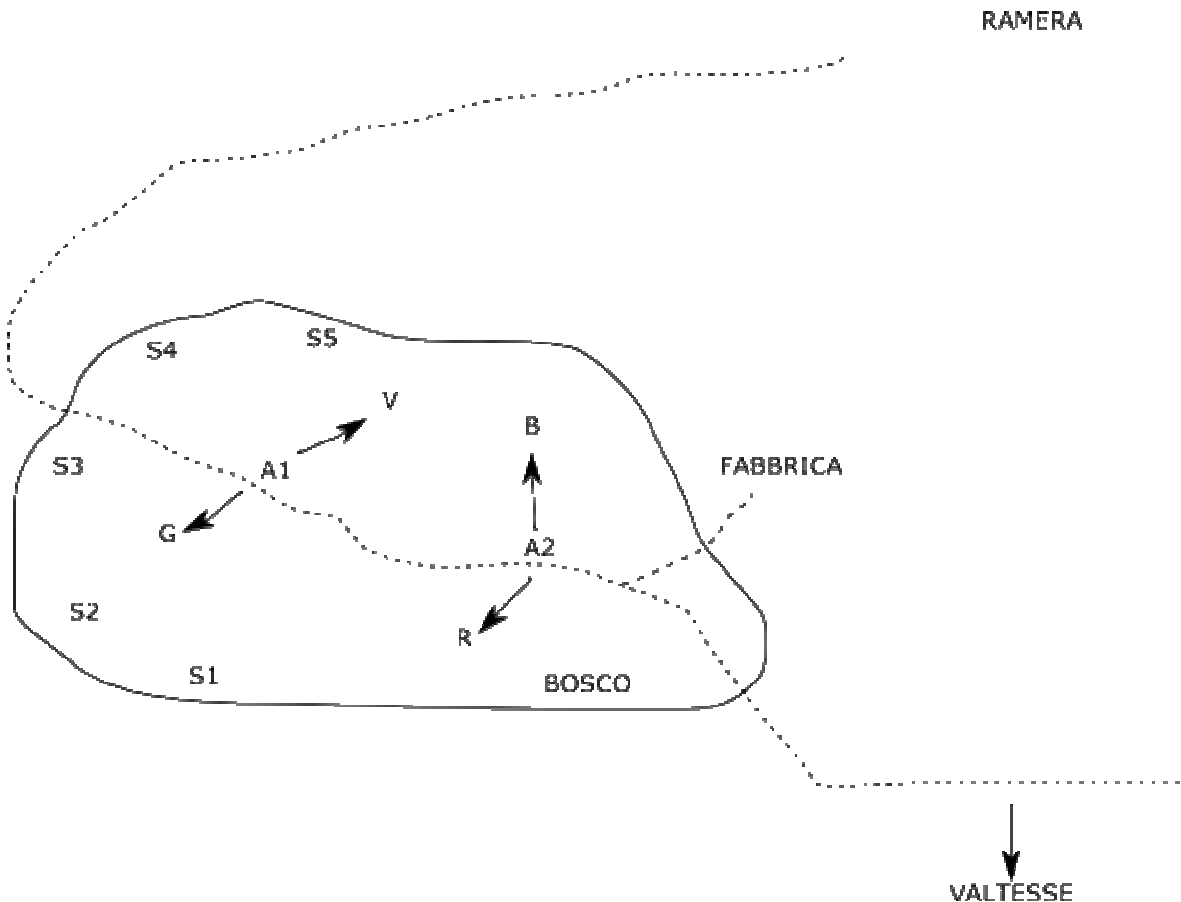


BIGNAMI GIOCO DI CARNEVALE: LA FABBRICA DI CIOCCOLATO II

Ad uso dei capi, dei ragazzi del clan, e del noviziato.



ORE 8.30-10.00 - Ritrovo dei 2 reparti alla Ramera con i loro capi ma senza gli aiuti. Gioco a squadre (roverino a quattro) per fare la divisione nei quattro colori (verde, blu, giallo, rosso) con striscette di stoffa da legare al polso.

Contemporaneamente il branco Frate Fuoco si troverà a Valtesse ed il branco La Verna si troverà a *luogo da definire* sempre senza gli aiuti dove faranno anche loro dei giochi per dividere i ragazzi nelle quattro squadre.

Terminati i giochi le unità si sposteranno verso la valmarina cercando di raggiungere il luogo dell' attacco per le ore 10:00

ORE 10:00-10:30 - Attacco dei reparti da parte di un gruppo di oompa loompa nel punto **A1** e contemporaneamente dei branchi (che si incontreranno sul percorso) da un altro gruppo di oompa loompa nel punto **A2**.

In questo momento i capi dei reparti fuggiranno lasciando i ragazzi in balia degli oompa loompa e torneranno subito dopo travestiti da capi-tribù per mettere in fuga gli oompa loompa e liberare i ragazzi. Ogni capo avrà un suo colore e raggrupperà attorno a se i ragazzi di quel colore. Similmente faranno i capi branco.

Le persone in questione sono:

Nel punto **A1** con i reparti - **Skara** (BLU), Set (VERDE), Angela (GIALLO) e **Rita** (ROSSO)

Nel punto **A2** con i branchi - Matteo (BLU), **Betta** (VERDE), **Pietro** (GIALLO) e Maskà (ROSSO)

A questo punto i capi **Betta** e **Pietro** si sposteranno verso il punto **A1** dove raggiungeranno i capi-tribù del loro stesso colore (rispettivamente Set e Angela) ed i capi **Skara** e **Rita** si sposteranno verso il punto **A2** per raggiungere rispettivamente Matteo e Maskà.

Una volta raggruppata la tribù ci si allontana dal sentiero e si sceglie un posto dove stare di tribù (**G,V,R,B**)

ORE 10:30-13:30 - Tempo di tribù:

Durante questo periodo le tribù hanno tempo per:

- Formare **5** gruppetti (pattuglie) equilibrate come rapporto EG/LC da max 5-6 componenti.
- Preparare i costumi dei ragazzi
- Scegliere un urlo / motto / danza / atteggiamento che caratterizza la tribù
- Preparare una preghiera dei fedeli per la messa
- Socializzare e fare gruppo (bans canti, giochi)
- Mangiare

Le tribù hanno anche dei nomi che sono:

CINKA TRINKA - ROSSI - Maskà e Rita

GRASPA BRASA - VERDI - Set e Betta

SPIILLO DILLO - BLU - Skara e Matteo

LAZZI SPRAZZI - GIALLO - Pietro e Angela

I capi-tribu oltre a doversi preparare prima il loro vestito dovranno avere anche un oggetto caratteristico della loro tribù (tipo un fiaschetto di vino per i cinka trinka). N.B. I capi tribù verranno forniti di parrucca colorata. Anche il materiale per i travestimenti verrà fornito. I capi dovranno invece portare forbici e pinzatrici.

IN QUESTO MOMENTO PER FACILITARE LA GESTIONE DEI RAGAZZI CI SARA' UN AIUTO DI CLAN IN OGNI TRIBU'

Sempre durante questo periodo le persone libere (clan, noviziato e personaggi vari) allestiranno le basi degli oompa loompa (**S1, S2, S3, S4, S5**) la **FABBRICA** e la **PRIGIONE**.

ORE 13:30 - Verso le quest' ora le tribù si sposteranno verso la fabbrica dove Willie Wonka e Charlie faranno il lancio e spiegheranno le regole del gioco e distribuiranno il materiale necessario (alci rosse e barattoli graduati) per il gioco alle tribù. Contemporaneamente gli oompa loompa si piegheranno nelle loro basi e quelli vaganti nascosti lungo il sentiero.

ORE 14:00 Il gioco ha inizio.

Scopo delle pattuglie è di raggiungere un silo e riuscire ad accedere nell' area del silo con il maggior numero di componenti della propria pattuglia. A fine attacco per ogni EG entrato in questa area gli oompa loompa riempiranno il barattolo graduato per 1 tacca, per ogni LC lo riempiranno per 2 tacche.

Per difendere il silo gli oompa loompa possono leggere il numero che i ragazzi avranno sulla fronte (alce rossa). Se letto correttamente il ragazzo beccato non avrà più diritto di ricevere la sua tacca di ingrediente. Alla fine dell' attacco tutti i ragazzi (sia quelli che entrano, sia quelli sgamati) dovranno consegnare la loro alce rossa agli oompa loompa e tornare alla fabbrica per riaverne una nuova e versare la loro dose d'ingrediente nel pentolone della loro squadra.

Sulla via del ritorno le pattuglie possono essere incrociate dagli oompa loompa vaganti (max 2 o 3) che se colpiscono anche 1 solo membro della pattuglia con una calza con la farina catturano tutta la pattuglia e la portano nella prigione. La pattuglia catturata può uscire dalla prigione solo versando 8 tacche di ingrediente nel pentolone degli oompa loompa. Se com' è probabile non avranno con loro abbastanza ingrediente dovranno chiedere alle altre pattuglie della loro tribù di versare il restante.

ORE 15:45

Scade il tempo per il gioco (segnato da un grande cronometro di cartone a lato dei pentoloni) e nessuna tribù ha raccolto abbastanza ingredienti per vincere la gara. Quindi Willie Wonka decreta che li assume tutti a lavorare nella propria fabbrica e offre a tutti una cioccolata (che prepara durante la fase di gioco) gli oompa loompa pentiti tornano da wonka che li perdona e cioccolatizza anche loro.

Per le ore **16:30** tutti devono aver raccolto le proprie cose ed essere pronti per partire verso la ramera dove alle **16:45** faremo la messa.

Per chiarimenti contattateci pure.