

VACANZE DI BRANCO: I Puffi

TEMA: scoprire il proprio talento e metterlo a disposizione degli altri.

AMBIENTAZIONE: I PUFFI

TRAMA GENERALE: SolFaMi è un ragazzino dalle mille passioni, fa molto sport, ama la musica, il ballo, cucinare, il giardinaggio, la catechesi... Tutte le sue passioni sono però abbastanza passeggiere, dopo poco si stanca di tutto e lascia tutte le cose a metà. Ultimamente si è appassionato alla musica poiché ha trovato per caso un flauto particolare, un flauto a 4 buchi che aveva qualcosa di magico, non appena lo suonava tutti coloro che lo ascoltavano iniziavano a ballare e sprizzavano di gioia. Purtroppo però lo ha perso ed ora è molto triste. I lupetti incontreranno, come primo personaggio, SolFaMi, che ha già perso il flauto ed è triste. Per trovare una soluzione alla sua tristezza e per riavere il flauto, SolFaMi decide di andare dal suo amico mago Omnibus e chiederà ai lupetti di accompagnarlo. Il mago dice che solo i Puffi possono aiutare SolFaMi poiché sono coloro che hanno creato il flauto e sono le creature più sagge della terra, sanno fare molte cose e possono svelarci tanti segreti. Così fa una magia e ci spedisce nel Paese dei Puffi. I Puffi accolgono SolFaMi e i lupetti da amici. Grande Puffo ci presenta tutti i Puffi, ognuno di loro collabora all'organizzazione del villaggio, ognuno con la sua specialità. Il segreto dei Puffi sta nel fatto che ognuno fa la sua parte, sfruttando i suoi talenti e le sue passioni. Tutte le loro conoscenze sono racchiuse nel Libro delle Specialità. Ci invitano a restare per un po' con loro. SolFaMi, conoscendo i puffi, capisce che il suo talento è la musica, e d'ora in poi vuole dedicarsi solo a quello, ma come fa senza il suo flauto? I puffi, con l'aiuto dei lupetti ne costruiscono uno nuovo! Un giorno però tutto viene rovinato da un fatto orribile: Gargamella, nemico dei puffi, ruba loro il Libro delle Specialità! I lupetti aiuteranno i puffi a riprendere il libro. Alla fine festeggiano tutti insieme e i lupetti tornano a casa con qualcosa in più: come SolFaMi ha trovato la sua strada, anche loro possono inseguire le loro passioni e sfruttare i talenti che gli sono stati donati, cercando sempre di usarli al meglio per il benessere di tutti.

PERSONAGGI:

- **SolFaMi:** Fratel Bigio (vestito normalmente da bambino, calzoncini corti e maglietta)
- **Omnibus:** Kaa (cappello da mago, bacchetta magica, barba strana)
- **Grande Puffo:** Bagheera (pantaloni rossi, maglietta da puffo, barba bianca, cappello rosso)
- **Puffetta:** Chill (vestitino bianco, maglietta da puffo, cappello bianco)
- **Puffo capo stazione:** Mor (pantaloni bianchi, maglietta puffo e cappello bianco, fischietto)
- **Puffo architetto:** Chill (pantaloni bianchi, maglietta puffo e cappello bianco, blocco schizzi)
- **Puffi** vari a seconda della giornata: tutti i vecchi lupi (maglietta da puffo e cappello bianco)

5 AGOSTO

-Una nuova avventura-

9.00: Partenza da sotto i parcheggi, accompagnata da un momento di preghiera.

11.00: Arrivo e sistemazione nelle camere.

12.00: Pranzo al sacco.

14.00: Benedizione del campo.

15.00: Lancio: *I lupetti incontrano SolFaMi (Fratel Bigio) che gli parla delle sue mille passioni passeggiare e di come oggi sia triste perché ha perso un flauto speciale che aveva trovato per caso e che faceva felice la gente quando lui lo suonava. Ci chiede di accompagnarlo dal suo amico mago Omnibus che ha sempre una soluzione per tutto. Insieme a lui andiamo dal mago Omnibus a trovare una soluzione, il mago ci dice che il flauto a 4 buchi è stato costruito dai puffi, per trovare tutte le risposte dobbiamo andare da loro!*

Questi esseri centenari sono molto saggi e sapranno insegnarci un sacco di cose. Il loro villaggio però non si può raggiungere a piedi, serve una magia che va recitata sulle note della canzoncina "Noi puffi siamo così..."

Attività: Aiutiamo il mago Omnibus a fare una magia, la magia è complicata: la dobbiamo fare noi, con la nostra fantasia e il nostro impegno: ogni lupetto, diviso in sestiglia, deve scegliere un ingrediente secondo lui indispensabile perché una magia riesca e deve trovare qualcosa che lo rappresenti (per esempio: un pastello = i colori; un sasso = la forza, ...). Una volta trovato il simbolo e l'ingrediente ne parlano in sestiglia e scrivono una filastrocca con i nomi degli ingredienti scelti; poi tutto il branco insieme compone la canzoncina sulla base di "Noi puffi siamo così". Questa è la filastrocca magica che ci permetterà di fare avvenire la magia.

18.00: Momento di preparazione delle preghiere per la Messa e dell'offertorio al quale i lupetti porteranno i versi della loro filastrocca, che è il risultato di un lavoro in collaborazione.

20.00: Cena

21.30: Messa con il Reparto

22.30: Fine messa.

Si mettono insieme i pezzi della filastrocca e il mago Omnibus fa la magia mettendo nel suo pentolone tutti gli oggetti che simboleggiano gli ingredienti scelti dai lupetti. La magia ha inizio...e avrà effetto nella notte, mentre dormiremo.

23.00 Preghiera serale: Preghiera del buon umore (T. MORO)

Tutti a letto così che di notte la magia avvenga.

OCCORRENTE: pentolone.

6 AGOSTO

-Fratellanza-

8.30: *Risveglio: la magia è avvenuta!! I lupetti trovano tutta l'ambientazione del villaggio dei puffi intorno a loro e in casa: funghetti, animaletti, puffetti, la casa di grande puffo, ecc...*

8.45: Ginnastica

9.00: Colazione

10.00: Catechesi. Salmo "Com'è bello" accompagnato dalla canzone e lettura Vangelo Giovanni 13, 34-35.

10.30: Lancio: *Arriva Grande Puffo con Puffetta e altri puffi. Accolgono i lupetti e SolFaMi e ci mostrano il villaggio: vivono nelle case fungo e ogni Puffo ha il suo ruolo. Ci accolgono con amicizia ed entusiasmo.*

SolFaMi dice che è triste per il suo flauto e perché non sa mai cosa vuole fare, in cosa è bravo e in cosa no.... Grande Puffo lo invita e ci invita a stare un po' con loro perché hanno molta esperienza e possono insegnarci un sacco di cose! Noi e SolFaMi decidiamo di restare con loro, allora però dobbiamo diventare un po' puffi anche noi e dobbiamo avere un riparo!

Attività: tintura delle magliette (in una bacinella si mette acqua calda con un pezzo di carta crespata blu dopo averla allargata, si lascia per un'ora a bagno, poi si toglie la carta dopo averla strizzata e si immerge nell'acqua ormai blu una maglietta bianca, si lascia a bagno per tutta la notte), si distribuiscono i cappelli bianchi da puffo, si procede poi con la costruzione delle case-fungo sino all'ora di pranzo.

13.00: Pranzo

14.30: Si continua con la costruzione dei funghi e infine ogni sestiglia decide le regole del proprio fungo e fa un cartellone che appende fuori dalla porta. Anche fuori dalla casa di grande puffo ci sono le regole fondamentali della convivenza.

17.30: Si lanciano i tornei di **PUFFAVOLO** e **CALCIOPUFFOTENNIS**.

Regole del calciopuffotennis:

Il numero di giocatori per squadra è variabile a seconda delle dimensioni del campo. In genere si gioca in squadre di 2, 3, 4 giocatori.

Variabile è anche la lunghezza della partita che normalmente si gioca al meglio dei 3 set con ogni set vinto al raggiungimento del 15° punto.

Le regole sono una combinazione di quelle del calcio, del tennis e del beach volley:

- 1- Si gioca su un campo di circa 8 metri di lato diviso da una rete alta un metro*
- 2- Il giocatore della squadra che batte si deve porre all'esterno della linea del campo e lanciare la palla nel campo avversario (senza toccare la rete e senza farla rimbalzare nel proprio) calciandola esclusivamente con il piede dopo averla lanciata in aria con le mani e colpendola al volo o di rimbalzo.*
- 3- Chi fa punto batte e conserva tale diritto fino al primo errore; in questo caso la battuta passa all'avversario. La battuta che tocca la rete e finisce nel campo avversario è valida.*
- 4- La squadra che riceve la battuta deve rimandare la palla nel campo avversario con un massimo di tre tocchi.*
- 5- La palla può essere colpita in modo valido con tutte le parti del corpo eccetto che le braccia e le mani. Non sono consentiti i doppi tocchi.*
- 6- Toccata la palla una volta, questa non può rimbalzare in terra. Sono consentiti solo passaggi al volo.*
- 7- L'invasione di campo, commessa quando si tocca la rete con il corpo o si tocca l'avversario nel suo campo al di sopra della rete, dà un punto all'avversario.*

20.00: Cena

21.30: Fuocopuffolandio gestito dalla Staff.

("Pronto chi parla" coi puffi, canzone tra le varie del canzoniere, tg fatto dalla staff imitando il comportamento da loro tenuto in giornata ecc)

Catechesi serale: Preghiera "Apri i nostri occhi" (Madre Teresa Di Calcutta)

OCCORRENTE: oggetti dell'ambientazione, magliette bianche, vaschette e carta blu per la tintura, cappelli da puffo bianchi, ombrelloni e base funghi per la costruzione della case fungo, cartelloni per scrivere le regole. Per i tornei: rete pallavolo e rete da costruire per calcio tennis (nastro bianco/rosso e cordino).

7 AGOSTO

-Ognuno di noi ha un talento-

8.30: Risveglio

8.45: Ginnastica

9.00: Colazione

10.00: Catechesi. Parabola dei talenti

10.30: Lancio: *Iniziamo a conoscere i puffi. Ogni Puffo ha la sua caratteristica (Puffo Golosone, Poeta, contadino, ingegnere, inventore, forzuto...). **Puffo capo stazione** annuncia l'arrivo di un puffotreno proveniente da un villaggio dei puffi molto lontano. Questo treno, al cui interno vi è anche un famoso **puffo architetto**, porterà molte cose da imparare agli ometti blu. Queste nuove cose, verranno appunto insegnate dai puffi che erano nel treno. Puffi provenienti dal paese da cui il mezzo è partito. All'interno del treno è custodito anche il LIBRO DELLE SPECIALITÀ e i quaderni dei puffi che verranno subito consegnati ai lupetti per poter prendere appunti.*

Attività: SEI STAZIONI (sei vagoni in cartone che terremo noi: infilando un braccio nel finestrino): i lupetti scelgono quale stazione li interessa per prima e poi a turno le dovranno visitare comunque tutte. La durata dell'attività in ogni stazione sarà all'incirca 20 minuti:

- 1- Stazione specialità Giardiniere / Botanico / Amico Natura/ Amico Animali / Maestro del bosco. **Puffo Giardiniere (Fratel Bigio)** dopo aver presentato tutte le specialità della sua stazione insegna ai lupetti a piantare alcune piantine a terra e fa realizzare delle targhette da infiggere nel terreno con il nome della pianta.
- 2- Stazione specialità Mani Abili/ Giocattolaio / Ripara- Ricicla/ Artigiano. **Puffo Giocherellone (Bagheera)** dopo aver presentato tutte le specialità della stazione insegna a realizzare dei giocattoli con materiali di riciclo (vestitini per le bambole con i sacchetti, trottole, tiri al bersaglio con colli di bottiglia, ecc ...)
- 3- Stazione specialità Cuoco/ Massaia. **Puffo Golosone (Hathi)** dopo aver presentato tutte le specialità della stazione insegna a preparare le palline colorate con la ricetta base del serpente di cioccolato.
- 4- Stazione specialità Infermiere/ Maestro della salute. **Puffo Infermiere (Akela)** dopo aver presentato tutte le specialità della stazione insegna ai lupetti a preparare delle ricette a base di prodotti naturali consigliati dalla nonna (Per le ricette vedi [allegato A](#)).
- 5- Stazione specialità Attore/ Canterino/ Musicista/ Scrittore/ Disegnatore/ Atleta/ Montanaro/ Maestro di giochi/ Maestro di danze. **Puffo Artista (Chill)** dopo aver presentato tutte le specialità della stazione fa inventare ai lupetti un gioco, una danza o un ban.
- 6- Stazione specialità Folclorista/ Cittadino del mondo/ Giornalista/ Collezionista/ Guida/ Fotografo / Kim. **Puffo Reporter (Mor)** dopo aver presentato tutte le specialità della stazione fa scrivere un articolo e fa fare le foto.

13.00: Pranzo

14.30: *Si continua il giro delle stazioni e poi una volta che tutti i lupetti hanno visitato tutte le stazioni, mettiamo in pratica le cose imparate al mattino!! Il famoso architetto che si trovava nel treno vorrebbe costruire un puffalbergo nel villaggio dei puffi. Con l'aiuto dei puffi e praticando ciò che si è imparato al mattino, si tenta di lanciare il progetto: ognuno contribuisce coerentemente alla specialità che ha scelto. Tutto andrà bene, il progetto verrà approvato, l'architetto ed i suoi collaboratori se ne andranno soddisfatti e riconoscenti!! A puffolandia dal prossimo anno ci sarà finalmente un albergo!! Alla fine dell'attività Grande Puffo consegna ai lupetti il modulo per poter chiedere la specialità, d'ora in poi, quando vorranno, potranno compilarlo. Si conclude la giornata con la merenda a base di palline di cioccolato realizzate dalla stazione di puffo golosone.*

17.30: Tornei

20.00: Cena

21.30: Fuoco con il Reparto.

Momento di Catechesi serale: "Siate il meglio" (Douglas Malloch)

OCCORRENTE: treno di cartone, libro specialità, piantine, materiale di riciclo, ingredienti per palline di cioccolato, ingredienti per i rimedi della nonna.

8 AGOSTO.

-Collaborazione e imparare facendo-

8.30: Risveglio

8.45: Ginnastica

9.00: Colazione

10.00: Catechesi. "La moltiplicazione dei pani e dei pesci"

10.30: Lancio: *SolFaMi è sempre più triste. E' contento di aver conosciuto i puffi ma gli manca il suo flauto. Pensa di avere trovato per una volta la sua vera strada, la sua specialità, il canterino! Come farà senza il suo flauto magico? Grande Puffo gli dice che un flauto simile si può rifare, però tutti dobbiamo collaborare! Dobbiamo cercare di mettere a frutto ciò che abbiamo imparato!!*

Prima di costruire il flauto, dobbiamo trovare i vari pezzi che lo compongono. Come? Con una **CACCIA AL PUFFTESORO!!**

Si inizia con 4 palloncini appesi a 4 differenti alberi contenenti il messaggio di inizio. Ogni volta che procedono con le tappe, riceveranno da grande puffo un pezzo dello strumento. (Per caccia al tesoro vedi [allegato B](#))

13.00: Pranzo

14.30: Si continua con la caccia al tesoro e si compone il flauto (è un flauto di Pan realizzato con 4 canne di bambù di lunghezze diverse che vengono legate insieme a forma di scala con uno spago).

17.30: Tornei

20.00: Cena

21.30: CACCIA MARIANA (Vedi [allegato C](#))

9 AGOSTO

-Ridere e cantare anche nelle difficoltà-

8.30: Sveglia

8.45: Ginnastica

9.00: Colazione

10.00: Catechesi "La pesca miracolosa"

10.00: Lancio: *Grande puffo è disperato ed i puffi spaventati: il loro nemico Gargamella (che sarà soltanto una voce fuori campo) ha rubato il libro delle specialità dove sono contenute tutte le loro conoscenze. AIUTO!! Dobbiamo aiutarli ma Gargamella è terribile, non siamo pronti ad affrontarlo, ci dobbiamo preparare!*

Attività: GRANDE GIOCO

Il Grande Gioco sarà costituito da 4 prove. Due si svolgeranno in mattinata, due nel pomeriggio.

MATTINO:

- 1. PROVA MASSAIO:** Applicazione con il vinavil di tovagliolini con figure dei puffi sulle magliette (precedentemente da noi tinte di blu) per essere riconoscibili durante la battaglia. Le magliette andranno poi stirate per fissare il disegno.

- 2. PERCORSO HEBERT:** Tutti dovranno svolgerlo!

13.00: Pranzo

POMERIGGIO:

- 3. PROVA SUGLI ALFABETI :** Devono riuscire a decifrare dei messaggi. Tali messaggi sono scritti con dei linguaggi particolari, linguaggi sviluppati dai puffi con lo scopo di non farsi capire dal malvagio Gargamella. Utilizzeremo il codice morse, il codice segreto ed i segnali di pista dopo aver distribuito ai lupetti i fogli contenenti questi codici.
- 4. PROVA DI TEATRO:** Gioco con le puffo-carte. In base alla carta pescata si mette su una scenetta.

Cerchiamo di dare un tempo all'ultima prova così da farli finire ad un orario decente e dedicarci un po' ai tornei.

18:00: Tornei

20.00: Cena

21.30: Fuoco

22:30: Momento di catechesi serale: preghiera "Quando nel momento della prova..."

OCCORRENTE: fazzolettini dei puffi, vinavil, alfabeti fotocopie per tutti, carte dei puffi.

10 AGOSTO **-Natura e Strada-**

8.30: Sveglia

8.45: Ginnastica

9.00: Colazione

10:00: Lancio: *Gargamella si trova molto lontano. Dobbiamo muoverci per andare da lui a riprenderci il libro...* **USCITA DI BRANCO** (Luogo da valutare con l'aiuto di Alessandro)

Catechesi del mattino: Arcobaleno dell'alleanza da fare durante il tragitto.

Pranzo al sacco e giochi a tema, da lontano vedremo la casa di Gargamella, ma lui non si farà trovare, non avendolo potuto recuperare il libro delle specialità non ci resta che lasciare un messaggio di sfida tramite una canzone: (*Là nel bosco una casetta, Gargamella non ci aspetta, un puffetto corre in fretta, bussa al suo porton: Noi vogliam le specialità, senza quelle cosa fare, noi vogliamo lavorare, diamoci la man...*)

18:00: Ritorno e docce

19:00: Tornei

20.00: Cena

21.30: Breve fuoco

22:00: Momento di catechesi serale: Preghiera della strada.

22.30: GIOCO SERALE: *Si sente la voce fuori campo di Gargamella che dice: "Ho in mano il vostro libro, i miei gatti lo stanno proteggendo, non riuscirete mai a riaverlo...è troppo prezioso per me!" Grande Puffo risponde a Gargamella: "eh no, bello non sarà così facile, dovrai fare i conti con noi...forza ragazzi!" e spiega le regole del gioco per riprendere il libro:*

Il gioco si svolgerà su di un campo quadrato/ rettangolare.

(Cerchiamo di limitare bene il campo in modo che la cosa non diventi troppo dispersiva)

Ai 4 angoli del campo ci saranno le 4 basi dei lupetti, una per sestiglia.

Al centro ci sarà la "base dei gatti di Gargamella" che conterrà il libro delle Specialità (cerchio più piccolo delle basi delle sestiglie).

Scopo del gioco (per i lupetti) è conquistare il libro delle specialità.

Noi saremo gli aiutanti di Gargamella che dovranno cercare di non farsi riprendere il libro. Lo faremo rubando i cappelli da puffo ai lupi.

Una volta perso il cappello, il lupetto non potrà più giocare ma, avrà una vita in più a disposizione. Dovrà conquistarsela recandosi presso un tavolo dove si troverà qualcuno di noi, bevendo una "pozione". Se perderà anche questa vita sarà eliminato.

OCCORRENTE: nastro bianco e rosso, sbobba.

11 AGOSTO

-Saper ringraziare e Consiglio della Rupe-

8.30: Sveglia

8.45: Ginnastica

9.00: Colazione

10.00: Catechesi. "Preghiera Grazie".

10.30: Lancio: *Grande Puffo e tutti i puffi festeggiano alla grande con i lupetti per aver riportato il libro delle specialità a casa. Si festeggia con la **FESTA DELLE PUFFOCASCATE**, ossia, i giochi d'acqua!*

13.00: Pranzo

14.30: Consiglio della Rupe

PREGHIERA DEI TALENTI

- *Hai scoperto il tuo talento?*
- *Pensi che ci sia qualcosa che potresti mettere a disposizione degli altri?*
- *A casa, a scuola, nel Branco quale puffo penso di essere o vorresti diventare?*

18.00 Tornei

20.00 Cena

21.00 Ultimo fuoco, Grande Puffo e i puffi salutano i lupetti dicendo loro che ognuno di loro ha scoperto il proprio talento: " portatelo con voi nelle vostre case!". Grande Puffo rifà la magia per rimandarci a casa nostra e cantiamo la canzone magica "Noi puffi siamo così...". Tutti a nanna.

OCCORRENTE: palloncini e tubo per giochi d'acqua.

12 AGOSTO

Giornata dei genitori!

Messa, pranzo tutti insieme e ritorno.