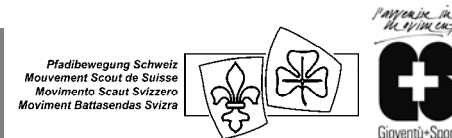


Modello di programma di massima (con esempio branca lupetti)

cudesch MSS.3047.01.it



Tema: I maghi di Akabar

Capo campo: Alessandro Baldini / Ringhio

Coach: Roger Berger / Spirou

Unità: Muta Baloo, Mendrisio

Luogo: Ambri, casermetta

Data: 6–13 ottobre 2007

Campo: campo autunnale

	Sabato 6 ottobre	Domenica 7 ottobre	Lunedì 8 ottobre	Martedì 9 ottobre	Mercoledì 10 ottobre	Giovedì 11 ottobre	Venerdì 12 ottobre	Sabato 13 ottobre
Resp:	Ringhio [Ri]	Archimede [Ar]	Ape [Ap]	Cerbiatta [Ce]	Quercia [Qu]	Ape [Ap]	Ringhio [Ri]	Quercia [Qu]
07.00		Diana	Diana	Diana	Diana	Diana	Diana	Diana
08.00		Colazione Igiene personale	Colazione Igiene personale	Colazione Igiene personale	Colazione Igiene personale	Colazione Igiene personale	Colazione Igiene personale	Colazione
09.00		AC 2.1 [Ar] Costr.	SC 3a [Ar] Olimpiadi dei maghi (I parte)	Prep. zaino SC 4a [Ce] Escursione	AC 5.1 [Qu] Legge e Promessa	SC 6a [Ce] Danze da streghe e folcloristiche	AC 7.1 [Ri] Test specialità	Preparare i bagagli
10.00	Ritrovo Da Mendrisio: 08.44	Spostamento	Spostamento	→ i maghi raggiungono la cima del vulcano magico	Spostamento	Spostamento	Spostamento	AC 8.1 [Ar] Pulizia casa
11.00	Ambri: 10.49 Spostamento alla casa	SC 2a [Ap] Giochi con la palla	SC 3a [Ar] Olimpiadi dei maghi (II parte)		AC 5.2 Concorso culinario con pozione magica	AC 6.1 [Ri] Specialità	SC 7a [Ar] Frisbee	
12.00	Pranzo al sacco	Pranzo Turni	Pranzo Turni	Pranzo al sacco	Pranzo Turni	Pranzo Turni	Pranzo Turni	SC 8a [Ce] Caccia al tesoro
13.00	AC 1.1 [Ri] Attività di accoglienza	SC 2b [Qu] Torri e case delle streghe	AC 3.1 [Ri] Atelier		SC 5a [Ap] Torneo di giochi magici	SC 6b [Qu] Piscina coperta Spostamento in bus	SC 7b [Ap] Hockey con le scope delle streghe	Da Ambri: 14.52 Mendrisio: 16.56
14.00	Sist. stanze Merenda							
15.00	SC 1a [Ce] C.O. fotografica nei dintorni	AC 2.2 [Ri] Preparazione specialità	AC 3.1 [Ri] Atelier		SC 5a [Ap] Torneo di giochi magici		AC 7.2 [Qu] Preparativi serata finale	Scioglimento
16.00				Riordino Doccia	Cena		Cena	
17.00								
18.00	Cena	Cena	Cena	Cena		Cena		
19.00					SC 5b [Ap] Gioco notturno		AC 7.3 [Qu] Serata finale	
20.00	AC 1.2 [Qu] Patto di campo e piano dei turni	AC 2.3 [Ce] Battesimo	AC 3.2 [Ce] Tana delle streghe	AC 4.1 [Ri] Serata relax		AC 6.2 [Ce] Promessa Sabba magico (bivacco)		
21.00	Chiusura giornata				Chiusura giornata			
22.00	Riunione	Chiusura giornata Riunione	Chiusura giornata Riunione	Chiusura giornata Riunione	Riunione	Chiusura giornata Riunione	Chiusura giornata Riunione	

Nota: I giorni dell'arrivo e della partenza valgono come 1 giorno di campo per l'annuncio a G+S.

Tema:

Capo campo:

Luogo:

Coach:

Data:

Unità:

Campo:

Resp:							
07.00							07.00
08.00							08.00
09.00							09.00
10.00							10.00
11.00							11.00
12.00							12.00
13.00							13.00
14.00							14.00
15.00							15.00
16.00							16.00
17.00							17.00
18.00							18.00
19.00							19.00
20.00							20.00
21.00							21.00
22.00							22.00

Nota: