

Su per le montagne ci sono solo rogne.

Era una notte buia e tempestosa.

Il vento soffiava, la neve turbinava, i lupi ululavano, insomma tutte quelle robe lì'.

I moschettieri ronfavano della grossa, dopo una cena a casa della nonna di D'Artagnan, che faceva una magnifica porchetta e un vino ancora migliore.

Poi la notte, fattasi timida, si nascose allo sguardo di un' alba luminosa.

I moschettieri si alzarono dai loro letti, fecero colazione, e si rimisero a dormire. Incominciava un' altra operosa giornata per i nostri eroi.

Cloppiti, clop, cloppiti clo'.

I lupetti seduti in cerchio imitano i cavalli dandosi dei colpetti sulle guancie

Il cavallo passo' sulla strada, al di la' del giardino, e si allontanò lentamente. Una brezza leggera soffiava tra le cime degli alberi, mentre il sole riscaldava dolcemente la campagna in una splendida mattina d'autunno.

Riclop, riclop, riclop, riclo'.

I lupetti seduti in cerchio imitano i cavalli dandosi dei colpetti sulle guancie poi, ogni sestiglia avrà un verso da fare: "una i galli", le altre tre ognuna un tipo di uccellini".

Anche questo rumore andò a morire dolcemente quando il cavallo oltrepassò la curva.

Un lupetto della sestiglia gallo farà il solitario (non avrà cantato prima)

Un gallo ritardatario fece un chicchirichi' poco convinto, mentre qualche uccellino cinguettava allegramente tra le foglie dei pini.

Ririclop. ririclop, ririclop. Hihihih !!!

Questa volta il rumore degli zoccoli era proprio vicino. Il nitrito del cavallo pure, a circa otto centimetri dall' orecchio sinistro. Aramis provò ad aprire un occhio, ma le palpebre erano troppo pesanti.

Fece uno sforzo terribile, vide un filo di luce dall' occhio destro, ma subito tornò il buio. Poi sentì una mano che lo scuoteva dolcemente.

"Signore, signore ! La prego !"

La voce sembrava venire da un' altro pianeta, lontano milioni di miglia.

"Signor Aramis, si svegli !"

A questo punto Aramis aveva quasi deciso di collaborare, e cercare di svegliarsi, ma voleva fare con calma, diciamo metterci una buona mezz'ora. Invece il cavallo del messaggero aveva deciso di accelerare i tempi. Adocchiando l'orecchio sinistro di Aramis, che sporgeva (di circa un bel po', visto quanto era grande) fuori dal cappello, cacciò un metro di lingua grattuggiosa e bagnaticcia

e si mise a slinguazzare goduriosamente sulla faccia addormentata dell'impavido moschettiere.

GIOCO: LA LINGUA DEL CAVALLO

I lupetti, divisi per sestiglia si disporranno su file.

Parte il primo della fila portandosi dietro un pezzo di carta igienica (la lingua del cavallo), correrà sino ad una bacinella dove immergerà la carta igienica.

Tornerà correndo sino al secondo compagno disposto in fila. Il primo porrà la carta igienica bagnata sulla testa del secondo che correrà(o camminerà) sino alla bacinella, gli girerà intorno e tornerà a disporre la carta igienica (perfettamente srotolata sono vietati i cartocciamenti) su una linea.

Il secondo prenderà anch'esso un pezzo di carta igienica e così via. Vincerà la sestiglia che avrà composto la lingua più lunga.

Materiale:

Bacinelle e carta igienica.

A tutto c'è un limite: l'impavido moschettiere di cui sopra (cioè Aramis, insomma), schifatissimo da quella leccata rimediata di prima mattina, fece un salto sull'amaca e dette una sonora capocciata al ramo sopra la sua testa. Oddio, in verità ci sarebbe da discutere su quel "di prima mattina", visto che erano quasi le dodici. Ma la sera prima sappiamo come era andata. Poi la mattina, dopo colazione, Aramis aveva deciso che era proprio necessario fare un riposino, per arrivare al pranzo dopo aver recuperato tutte le sue forze. Quel giorno la nonna di D'Artagnan cucinava la zuppa di fagioli, e Aramis voleva essere in piena forma.

GIOCO: PREPARA LA ZUPPA DI FAGIOLI

I lupetti, divisi per sestiglia si disporranno su file.

Dovranno preparare la zuppa, quindi ci sarà sempre un trasportatore (liberi di scegliere chi lo farà; potrebbe essere anche sempre lo stesso).

I lupetti attraverso la cariola umana (tutti i lupetti faranno la cariola compreso il trasportatore) porteranno dei fagioli nella pentola (bacinella) per fare la zuppa.

Un punto per ogni fagiolo trasportato che raggiunge correttamente la pentola. - 1 punto per ogni fagiolo caduto durante il percorso.

Materiale:

Fagioli secchi

Bacinelle

Scatole

Ma un vero eroe deve essere pronto alla chiamata del dovere, soprattutto quando viene svegliato dalla lingua di un cavallo. Non ti dico poi com'era l'alito del cavallo in questione. Forse più adatto a far svenire una persona che a svegliarla, ma unito alla leccatina, e alla capocciata sul ramo, ebbe l'effetto di far precipitare Aramis dalla sua amaca in un attimo.

"Che cosa c'è?" chiese Aramis mentre cercava di darsi un contegno.

"Signore, messaggio urgente del Re."

"Ma che vuole il re? noi siamo in vacanza!"

"Signore, è una Grave Emergenza Nazionale. E poi il nome del Re si pronuncia con la R maiuscola!"

"Va bene, va bene" fece Aramis prendendo il foglio dalle mani del messaggero "vado a svegliare gli altri".

Viene consegnata ad ogni sestiglia una busta sigillata

Si avvio' sotto il pergolato, dove trovo' parte del lavoro gia' fatto. Athos stava facendo pipi' dietro un cespuglio di rose pieno di spine. Quando lo chiamarono si giro' di scatto, e urto' il cespuglio con qualcosa. Dall' urlo che fece, non era con i pantaloni. Comunque, era ben sveglio.

D'Artagnan, detto Darti per gli amici, si stava lisciando i baffi mentre prendeva un aperitivo con Leonardo. Il quale Leonardo, siccome non riusciva nemmeno in vacanza a stare senza far niente, aveva inventato il giorno prima il frigorifero e anche lo scomparto del ghiaccio. D'Artagnan stava per l'appunto apprezzando come era buono il "Martini on the rocks", che poi e' un modo elegante di dire "Martini con i cubetti di ghiaccio".

GIOCO: MARTINI ON THE ROCKS

I lupetti, divisi per sestiglia si disporranno su file.

Partirà il primo lupetto con un bicchiere di Martini on the rocks (bicchiere d'acqua con 2 o 3 palline da ping pong) dovrà quindi effettuare un percorso (magari con degli ostacoli) ed alla fine porre i cubetti di ghiaccio in una scatola e travasare il martini in una bottiglia.

Ogni cubetto di ghiaccio equivale ad un cm. D'acqua. E' ovvio chi vince.

Materiale:

Bicchieri di carta

Taniche d'acqua

Bottiglie

Scatole

Imbuti

Materiale per creare gli ostacoli.

Insomma, erano quasi tutti svegli. Restava pero' Porthos, e quello era un problema mica da poco.

Si era sistemato su un'altra amaca, attaccata tra due querce secolari, grandi e robuste, adatte al duro lavoro di sostenere il peso del moschettiere. Ronfava rumorosamente, e inizialmente rispose ai tentativi di svegliarlo solo con dei grugniti.

Aramis ebbe una bella idea: c'era una mosca che svolazzava fastidiosamente intorno al suo cappello; con un rapido gesto la acchiappo' e la infilo' nella bocca di Portos. Il risultato pero' non fu quello sperato: Portos fece un po' di rumori strani, poi caccio' una specie di superstarnuto e lancio' la povera mosca a mezzo chilometro di distanza. Si giro' su un fianco e continuo' a dormire (Porthos, non la mosca. La mosca invece, dopo quella esperienza, chiese la pensione di invalidita').

GIOCO: LANCIO DELLA MOSCA

I lupetti, divisi per sestiglia si disporranno su un'unica fila a 4 a 4.

Partirà il primo lupetto che lancerà la mosca (peso) su un campo in cui si saranno definite con delle linee i punteggi (usando delle canne abbastanza ravvicinate potrebbe esserci un ordine progressivo per il punteggio)

Durante il lancio della mosca il lupetto dovrà anche fare un potente starnuto pena la nullità del tiro.

Si sommeranno i punteggi ottenuti dalle varie sestiglie e si vedrà chi vince,

Materiale:

*Peso
Canne*

La situazione si faceva disperata. Dovevano correre, il Re richiedeva il loro intervento urgente, e quel pollo di Porthos continuava a dormire. Gli altri tre moschettieri si rivolsero al loro amico e consulente scientifico con una implorazione. "Leonardo, pensaci tu !".

Leonardo ci penso' un po' su, e si rese conto di avere la soluzione in mano. Nel senso che aveva finito di bere tutto il suo "Martini on the rocks", e nel bicchiere erano rimasti solo i cubetti di ghiaccio. Con un movimento rapido e deciso ne infilò due nella camicia di Porthos, sui pelazzi del petto, e appena quel poverino si cominciò ad agitare mise altri due cubetti nel colletto, proprio sulla schiena.

GIOCO: INFILA IL GHIACCIO

I lupetti, divisi per sestiglia si disporranno per file.

Ogni sestiglia avrà un cucchiaino legato ad un cordino.

Il primo dovrà far passare il cucchiaino nella manica della camicia e farlo uscire dalla gamba dei pantaloni e via via fino all'ultimo.

Nel caso di sestiglie composte di un numero inferiore di lupetti il cucchino dovrà ripassare dal primo sino ad eguagliare il numero della sestiglia più numerosa.

Vince chi termina prima al grido di tutti per uno uno per tutti.

Materiale:

Cucchiaini

Cordino

Fu una battaglia eroica, ma impari, tra il sonno di Porthos e i rivoletti di acqua gelata che gli scorrevano sul corpo. Salto' giu' dall' amaca, inciampo', e finì lungo lungo per terra. Forse piu' largo che lungo. Quando si rialzo', non era di ottimo umore, ma almeno era sveglio.

Aramis gli consegnò il messaggio. Porthos ebbe inizialmente qualche difficoltà per leggerlo. Penso' che fosse dovuta al risveglio brusco, poi si rese conto che stava tenendo il foglio dalla parte bianca. Lo giro' e lesse ad alta voce:

I lupetti apriranno le buste sigillate e dovranno tradurre in morse:

"Andate subito nella città più a nord tra quelle che avete sin ora visitato. Questione della massima importanza per la sopravvivenza della Francia. E MUOVETEVI. Firmato il Re".

I lupetti scriveranno la risposta sul foglio, la riporranno nella busta.

Non c'era da discutere. Afferrarono le spade, saltarono a cavallo e partirono al galoppo.

Quel giorno Porthos non prendeva le cose dal verso giusto: salto' in sella al contrario, e prese la coda invece delle redini. Pero' il cavallo, quando si sentì alzare la coda, fece una rumorosa puzetta, così Porthos capì che stava dal lato sbagliato.

"Amiens" (ricordarsi di non pronunciare il nome ma magari dire: La città) era piuttosto vicino alla fattoria della nonna di D'Artagnan. Pero' era tutta salita, e ripida.

Dopo un'ora di strada, faceva freschetto.

Dopo due ore, faceva freddo.
Dopo tre ore, faceva un freddo cane.

I moschettieri si erano avvolti nei loro mantelli, da cui spuntavano solo i nasi. Il vento fischiava, e la neve imbiancava i baffi, mentre i lupi ululavano minacciosi dal bosco, pronti a lanciarsi su qualunque preda. Però se si fossero lanciati su Porthos, affamato e arrabbiato com'era, ne avrebbe infilzato un paio sulla spada per farseli allo spiedo, alla faccia del WWF.

Dopo una lunga e faticosa salita (soprattutto per i cavalli, perché nessuno dei moschettieri faceva la dieta), arrivarono al paese.

GIOCO: ADDORMENTA I LUPI

Per addormentare i lupi non c'è di meglio che del buon sonnifero.

Verranno disposte 4 bottiglie che rappresentano il sonnifero, con delle canne si predispongono una linea di tiro

I lupetti, divisi per sestiglia si disporranno per file.

Ogni lupetto sparerà con il suo fucile cercando di colpire il sonnifero. Per ogni centro verrà consegnato un lupo (la cui pelle potrebbe perfino essere ricomprata dai Vecchi Lupi).

Materiale:

Fucili ad elastico (un pezzo di legno di forma quadrata (2 cm. X 2 cm lungo 40/50 cm. su cui i ragazzi avevano inchiodato una molletta che consentiva di sparare dei comuni elastici) o, in alternativa, palle di carta accartocciata e scotchata

Elastici

Bottiglie

Canne

Disegni di lupo

Per strada non c'era nessuno. Piazze, strade, negozi, tutto deserto. Sembrava un paese addormentato.

I moschettieri si divisero e cominciarono a percorrere tutte le strade. Bussarono a mille porte, chiamarono ad ogni finestra, ma nessuno rispondeva.

Si ritrovarono nella piazza principale e chiesero consiglio a Leonardo.

"Io direi di rompere una porta ed entrare in una casa. Forse hanno inventato la televisione, e sono tutti occupati a guardarla" disse Leonardo, ma per una volta si sbagliava.

Scelsero la casa più grande della piazza, presero la rincorsa e dettero tutti insieme una fortissima spallata al portone. Il portone non si mosse nemmeno di un centimetro.

Athos sembrava molto spaventato, mentre si massaggiava la spalla. "Secondo me qui c'è sotto qualche magia. Il paese addormentato, tutte le porte chiuse... forse stiamo combattendo contro un incantesimo."

Aramis si fece avanti (anche lui massaggiandosi la spalla) e con aria decisa disse: "Se c'è un incantesimo lo combatteremo con le formule magiche."

Si piazzò davanti alla porta, piantò bene i piedi per terra, si schiarì la voce, snudò la spada, e la puntò minacciosamente verso il portone.

Dopo tutta questa preparazione, cacciò fuori solo due parole, però le disse proprio bene. Sembrava uno di quelli del telegiornale.

"APRITI SEDANO !".

Ovviamente la porta non si mosse. D'Artagnan penso' che forse la formula magica era sbagliata, perche' gli ricordava un po' troppo quella che diceva sua nonna quando faceva i sedani ripieni al forno, e non poteva essere la stessa formula che apriva i portoni. Stava per dire la sua opinione, quando intervenne Leonardo.

GIOCO: PAROLA MAGICA

I lupetti, divisi per sestiglia cercheranno di indovinare la parola magica con il sistema Master Mind.

Vince chi termina prima al grido di tutti per uno uno per tutti.

Materiale:

Fogli di cartai

Guardo' quei quattro babbei con aria schifata, caccio' dalla tasca un temperino laser che aveva inventato il sabato precedente prima di colazione, e taglio' la porta come se fosse di burro. Aramis lo guardo' ammirato.

"Che cosa e' ?"

"Un laser ad eccimeri" fece Leonardo.

Dovete sapere che Aramis faceva finta di essere l'intellettuale del gruppo, quello che leggeva i libri (veramente leggeva solo le raccolte di Topolino) e che capiva quello che diceva Leonardo. Allora cerco' di fare la faccia intelligente (gli altri dicevano che non gli riusciva molto bene) e disse: "Interessante, molto interessante. Vuol dire che sfrutta l'energia degli starnuti - eccimeri viene da ecci', per voi ignoranti - e la concentra in un raggio laser. Veramente geniale, Leonardo. Continua cosi'."

Leonardo li guardo' con aria ancora piu' schifata.

GIOCO: ENERGIA PER IL LASER

I lupetti, divisi per sestiglia si disporranno per file.

Il primo dovrà fare un percorso soffiando su una striscia di carta velina, ritornato al punto di partenza partirà il secondo e così via.

Vince chi termina prima al grido di tutti per uno uno per tutti.

Materiale:

Striscette di carta velina

Entrarono zitti zitti e quatti quatti, ma non ce n'era bisogno. Al primo piano i proprietari erano tutti in camicia da notte e papalina, infilati nei loro letti, e ronfavano tranquillamente. Insomma, quasi tranquillamente, diciamo che il rumore era sopportabile anche senza i tappi nelle orecchie, non era come quello che faceva Athos quando russava.

In quella casa sembrava che non ci fosse nient' altro di interessante. Tutto in ordine, finestre chiuse, mobili spolverati. Ma agli occhi attenti dei moschettieri non sfuggi' un unico, piccolo, insignificante ma fondamentale indizio.

Un cumulo di calzini bucati era ammonticchiato in un angolo.

D'Artagnan fu colpito da questo particolare. Veramente dalla puzza, perche' i calzini erano sporchi, oltre che bucati, e ognuno era stato usato per almeno una settimana da qualcuno che si lavava i piedi molto raramente. Comunque, Darti dimostro' subito di essere un Moschettiere con la M maiuscola: snudo' la spada,

la infilo' nel mucchio di calzini, ne infilzo' uno e lo alzo' verso il naso di Porthos.

"Annusa" gli disse.

"Fossi matto !" disse Porthos, "annusa tu se ti piace tanto. Poi, se sono calzini bucati, probabilmente sono di"

GIOCO: TIENITI TU I TOI CALXINI PUZZOLENTI

I lupetti, divisi per sestiglia si disporranno per file. Si scontreranno due sestiglie alla volta, quindi è opportuno creare due campi da gioco per velocizzare il tutto.

Viene piantato un palo (una canna) ben salda nel terreno. In cima alla canna viene legato un cordino alla cui estremità viene legato un palloncino.

Si scontreranno 2 lupetti alla volta. Questi dovranno colpendo la palla far arrotolare la corda facendola girare alla propria destra del palo fino che non vi sarà più corda disponibile.

Da valutare se far giocare tutti o se ogni sestiglia nomini 2 campioni.

Il gioco è come palla brasiliana.

Materiale:

2 canne

Cordino

Palloncini gonfiati

I tre moschettieri, che poi erano quattro, anzi cinque con Leonardo, si guardarono l'un l'altro spaventati. Non poteva essere che lui, di nuovo sulla loro strada. Lui, il piu' crudele, terribile, il piu' cattivo dei cattivi, il piu' malvagio dei malvagi.

Il cardinal Richelieu non si tagliava mai le unghie dei piedi, e bucava tutti i calzini. Era la sua firma, il suo segno di riconoscimento. Così' come i pittori mettono la firma sui loro quadri, il cardinal Richelieu lasciava calzini bucati nei posti dove faceva le sue cattivissime cattiverie.

"Che cosa avra' fatto, questa volta ?" chiese ad alta voce Porthos

"Secondo me ha cantato la ninna nanna per ore e ore, e tutti si sono addormentati " rispose Athos. Gli altri lo guardavano poco convinti.

Aramis era vicino alla finestra, e butto' un occhio giu' (ma no, per modo di dire, insomma l'occhio era rimasto al posto suo, diciamo che butto' giu' una occhiata). "Guardate !" urlo' spaventatissimo "anche i cavalli si sono addormentati !"

I moschettieri e Leonardo si precipitarono alla finestra. Porthos inciampo' nei calzini e arrivo' per primo, ma steso col panzone per terra. Gli altri approfittarono della situazione e gli salirono sulla schiena per vedere meglio. Era proprio vero: i loro cavalli, purosangue della miglior razza, allenati ad ogni genere di fatica, veloci come il vento e forti come le salsicce piccanti, stavano beatamente dormendo appoggiati a tutti i muri che avevano trovato. Eh, gia', perche' tutti sanno che i cavalli dormono in piedi. Quando Athos era piccolo pensava che era un buon sistema per non dover rifare il letto la mattina.

"Che cosa e' successo ?" disse D'Artagnan. Leonardo stava guardando in giro e cercando di analizzare la situazione.

"Guardate" disse indicando il pozzo nella piazza "i cavalli hanno bevuto".

"E allora ?"

"Allora e' chiaro: l'acqua di questo paese fa addormentare".

"Beh, non e' male" fece Porthos. "Dopo tutta quella cavalcata, io quasi quasi mi farei una bella bevuta e un sonnellino – c'e' anche un letto libero, nell' altra stanza".

Leonardo lo blocco' immediatamente.

"Fermo ! Forse non ti risveglieresti mai piu'. Non sappiamo ancora che cosa c'e' in quest' acqua. Potrebbe essere un veleno potentissimo, oppure chissà' quale pozione magica. Magari ti fa dormire per tre giorni di seguito e poi ti svegli all' improvviso....e sai che fame, dopo tre giorni di digiuno !".

Porthos si convinse che poteva essere qualcosa di pericoloso. Per scongiurare il pericolo, prese la sua borraccia e si fece una sorsatina di vino rosso, che aveva portato da casa e che era sicuramente buono.

"Ho capito tutto !" disse D'Artagnan. Il cardinale sta usando questo paesino per sperimentare una pozione magica che fa addormentare tutti. Poi la usera' nelle citta', a Parigi, nella reggia, e chissà' dove. E chiederà' al Re di abti... abvi... abvd..."

"Abracadabra" disse Athos.

"Abdullah" fece Porthos

"Amblimblo'" disse Aramis

"No, no, quell' altra cosa...."

"Abdicare" suggerì Leonardo.

"Ecco, si. Il Re dovra' abdicare, e il cardinal Richelieu diventera' Re e sara' un Re cattivissimo e crudelissimo, e come prima cosa ci licenziera' senza liquidazione e si trovera' altri moschettieri".

"Oooooohhhhhh !" fecero tutti gli altri in coro. Non erano per niente contenti di essere licenziati, soprattutto senza liquidazione. Trovato il problema, bisognava risolverlo. E per risolvere il problema, nessuno era meglio di Leonardo.

"Leonardo, dove puo' essere il cardinale ?"

Leo ci penso' un po' e si accorse di avere la soluzione sotto il naso. Nel senso che il suo naso indicava il pozzo nella piazza.

"Dunque, al centro della piazza c'e' un pozzo. I cavalli hanno bevuto dal pozzo e si sono addormentati. Il paese e' piccolo, forse tutti prendono l'acqua da quel pozzo. Sicuramente gli abitanti di questa casa la prendono da li', perche' ce l'hanno proprio di fronte al portone. Insomma, secondo me il cardinale sta dentro al pozzo."

I moschettieri erano uomini di azione. Si precipitarono per le scale, e corsero al pozzo. Aramis, che era il piu' basso, fece un salto per appoggiarsi al muro del pozzo e guardare meglio dentro.

Con i piedi penzoloni, comincio' a dire "Veramente, io non lo vedo il cardinale..."

Athos e Porthos erano ai suoi lati. Si scambiarono uno sguardo, e rapidi come solo i moschettieri sanno essere presero in un attimo la decisione giusta.

Athos acchiappo' la gamba destra, Porthos quella sinistra, e con un rapido colpo

buttarono Aramis dritto dritto nel pozzo. Si senti' la fine della frase:
"Veramente, io non lo vedo il cardinale Richelieeeeeeeeeuuuuuuuuuuuu....."
"Così guarda meglio" disse D'Artagnan. Poi si affacciò al pozzo e chiese: "Lo hai trovatoooooo ?"

Dal profondo del profondissimo pozzo, che era profondo trecentotrentatre metri e un settimo, si senti' una vocina che diceva "Siiiiiii, gli sono caduto proprio in testaaaaa. Si e' addormentato subito anche senza bere acquaaaaa".
"Va bene, allora tiralo su !"

E così il cardinal Richelieu fu impacchettato bene bene e mandato in prigione. Per essere sicuri che non scappava, gli fecero il bagno tutto intero nell' acqua del pozzo. Poi non si capì bene se stava dormendo o si era congelato, perché era diventato come il cubetto di ghiaccio del Martini di Leonardo, solo un bel po' più grande.

Arrivati a Parigi, fu condannato a centotrentaquattro anni di prigione, e li passò tutti dormendo.