

Salviamo la PARMALAT

Uscita di Reparto 27/28 Marzo 2004

SABATO POMERIGGIO

LANCIO [**tempo:** 15 minuti; **materiale:** amico disposto a recitare]

Alla stazione, mentre il gruppo si trova in cerchio per definire i particolari del fine settimana, arriva un tipo ben vestito, giacca e cravatta, ventiquattrore (amico dei capi, sconosciuto a tutto il reparto) che si presenta al gruppo dicendo di essere uno dei commissari straordinari della Parmalat, un aiutante di Bondi, incaricato di trovare modi alternativi per riuscire a risollevare le sorti dell'azienda in crisi. Spiega a grandi linee cosa è successo all'azienda (tutti i ragazzi erano al corrente, molti conoscevano i particolari). Dal momento che il risanamento in atto, che parte dai vertici aziendali, non sta dando i risultati sperati, il nostro Dr Treccoline vuole partire dalla base, e chiede al reparto di aiutarlo a produrre latte diventando ottimi allevatori. Detto questo se ne va. Il gioco quindi si svolgerà per squadriglie, ovvero in 4 gruppi.

PROVE DURANTE LA STRADA

Lungo la strada dalla stazione di arrivo alla casa (circa 3 chilometri), il reparto viene sottoposto a tre prove, per testare la loro idoneità, la loro attenzione all'ambiente e la loro capacità di essere guida di una mandria di mucche al pascolo.

1 – Il Latte della Lola

Materiale: una cannuccia a testa, 4 bicchieri di plastica e 4 bottiglie di acqua.

Per essere allevatori bisogna avere un palato allenato e quindi si dà il via alla prova di degustazione del latte (in questo caso acqua). Le squadre si dispongono su 4 file, ognuno con la sua cannuccia in mano. A distanza di una diecina di metri c'è un capo con un bicchiere in mano e l'acqua nell'altra. Al via parte il primo e deve bere il "1 latte" dal bicchiere pieno con la cannuccia, fatto questo il capo riempie di nuovo e parte il secondo e così via finché non si finisce tutta la bottiglia, e ovviamente vince la SQ che termina prima. (Effetto positivo: nessuno avrà sete durante il cammino)

2 – Conduzione della mandria

Materiale: un fazzolettone a testa.

Per evitare che la mandria sia spaventata dal terreno accidentato bisogna condurla bendata. Quindi ogni SQ forma una fila indiana in cui tutti sono bendati e si tengono uniti con le mani appoggiate sulle spalle del precedente, tranne l'ultimo che però essendo muto può dare indicazioni soltanto battendo le mani sulle spalle di chi ha davanti. L'informazione sulla direzione da seguire passa fino al primo che si regolerà di conseguenza. (Noi abbiamo camminato così per circa 500 m, e le nostre SQ sono finite 3 volte sulla scarpata, 2 volte in un fossetto, 1 volta contro un muro, 1 volta in un gigantesco tombino. Effetti positivi: nessuno si è accorto della strada percorsa).

3 – Pulizia della strada.

Materiale: 2 chili di fagiolini neri da seme (trovati in un negozio che vende mangimi).

La nostra futura piccola azienda ha a cuore la pulizia dell'ambiente di lavoro, e siamo abituati a lasciare tutto meglio di come lo abbiamo trovato. I capi hanno sparso i due chili di semi (neri e tondeggianti, molto simili a cacchette di pecore) lungo l'ultimo pezzo di strada. Ogni SQ ha cercato di raccoglierne la maggior quantità, ognuno raccoglieva e vuotava la mano quando non poteva portarne di più in un sacchetto che poi è stato pesato. (Effetti speciali: per 10 minuti si sono rifiutati di prendere in mano i semini dal momento che la somiglianza con quanto sopra era impressionante).

RACCOLTA FONDI

La nostra azienda ha bisogno di sponsor, di fondi e di investitori. Ma dopo il crack nessuno vuole più investire. Come possiamo raggranellare soldi? Giriamo degli spot campestri, agricoli... ovvero ogni SQ ha avuto come copione un racconto in dialetto della nostra zona (il famoso Sor Anseremo), ne ha fatto una scenetta di circa 5 minuti che è stata realizzata durante il "fuoco" serale dopocena. Il

regista e l'operatore con la telecamera ne ha fatto un cortometraggio (uno per squadra); la presenza della telecamera e la possibilità di rivedersi ha fatto molta differenza, facendo aumentare notevolmente l'impegno nell'animazione. Tra una scenetta e l'altra ogni SQ ha presentato un gioco e una danza. Apertura e chiusura cerchio serale a cura dei capi.

DOMENICA MATTINA

INTERVISTE

Come diventare bravi allevatori? Noi non ne sappiamo praticamente nulla e allora sarà il caso di chiederlo a chi se ne intende, ovvero contadini e allevatori della zona. I capi hanno fornito una griglia di domande (su allevamento, colture, vita in campagna...) che faceva un po' da traccia, le SQ sono andate in giro a chiedere trovando molta disponibilità (considerando che erano le 9:30 del mattino).

LE PROVE DI JOE VACCHETTO

Tornati dalle interviste il reparto si è diviso, e i capiSQ hanno curato le ultime prove (attività preparata la settimana prima durante la riunione di altaSQ).

1) **LAZO** – Materiale: una corda abbastanza lunga.

Staffetta di SQ in cui si doveva lanciare il lazo cercando di prendere che aveva lanciato prima di te. A tempo.

2) **CERBOTTANA** – Materiale: i fagioli del giorno prima, 6 cerbottane (canne di plastica, reperite in ferramenta), 6 bersagli.

Realizzati 6 bersagli di cartone (con su disegnato un maiale, una mucca, un gallo ecc.) li abbiamo posizionati a distanze diverse e abbiamo contati i punti che facevano le SQ centrando le sagome con i fagioli.

3) **MUNGITURA** – Materiale: guanti di lattice riempiti di acqua, spillo, ciotole.

Ogni componente della SQ doveva mungere la propria mucca, cioè il proprio guanto. Alla fine del tempo abbiamo misurato quanto latte c'era nella ciotola.

4) **MANGIME A NOI** – Materiale: cucchiaini di plastica, i soliti semi del giorno prima, ciotola.

Staffetta in cui si deve portare il mangime (i semi) dalle mucche: ogni componente della SQ riempiva il cucchiaino di semi, metteva il manico in bocca e di corsa lo andava a vuotare nella ciotola. A tempo.

BATTAGLIE FINALI

La concorrenza tra le aziende che producono latte è spietata, e noi vogliamo solo i migliori. TRE i giochi di selezione

IL PAIOLO SCOMPARSO. Materiale: messaggi in morse, pentola.

Ad ogni SQ è stato consegnato un messaggio in morse che indicava il luogo dove era stato nascosto il paiolo di rame per il latte. Gara a chi traduceva e raggiungeva prima il posto.

MUCCA PAZZA Materiale: nessuno.

Sulla traccia del gioco 'm astino inglese', 4 capi SQ erano le mucche che al grido: "MUCCA" e alla risposta "PAZZA" dovevano prendere e sollevare i componenti delle altre squadre che correvano in massa da una parte all'altra del campo.

LA MUCCHETTINA Materiale: nessuno.

È la cavallina.

RODEO Materiale: un tronco lungo un paio di metri, cuscini, corda.

Si avvolge il tronco con i cuscini e lo si lega bene fino ad avere una specie di dorso di toro. Il tutto viene legato MOLTO BENE a un robusto paio di alberi facendo una specie di altalena montata a cavalcioni. Ogni SQ nomina un cavaliere e mentre le altre squadre spingono il tronco con le mani su e giù il cavaliere deve rimanerci attaccato il più a lungo possibile. Mettere materassi e cuscini anche a terra per evitare i danni di cadute rovinose.

Buon divertimento!