

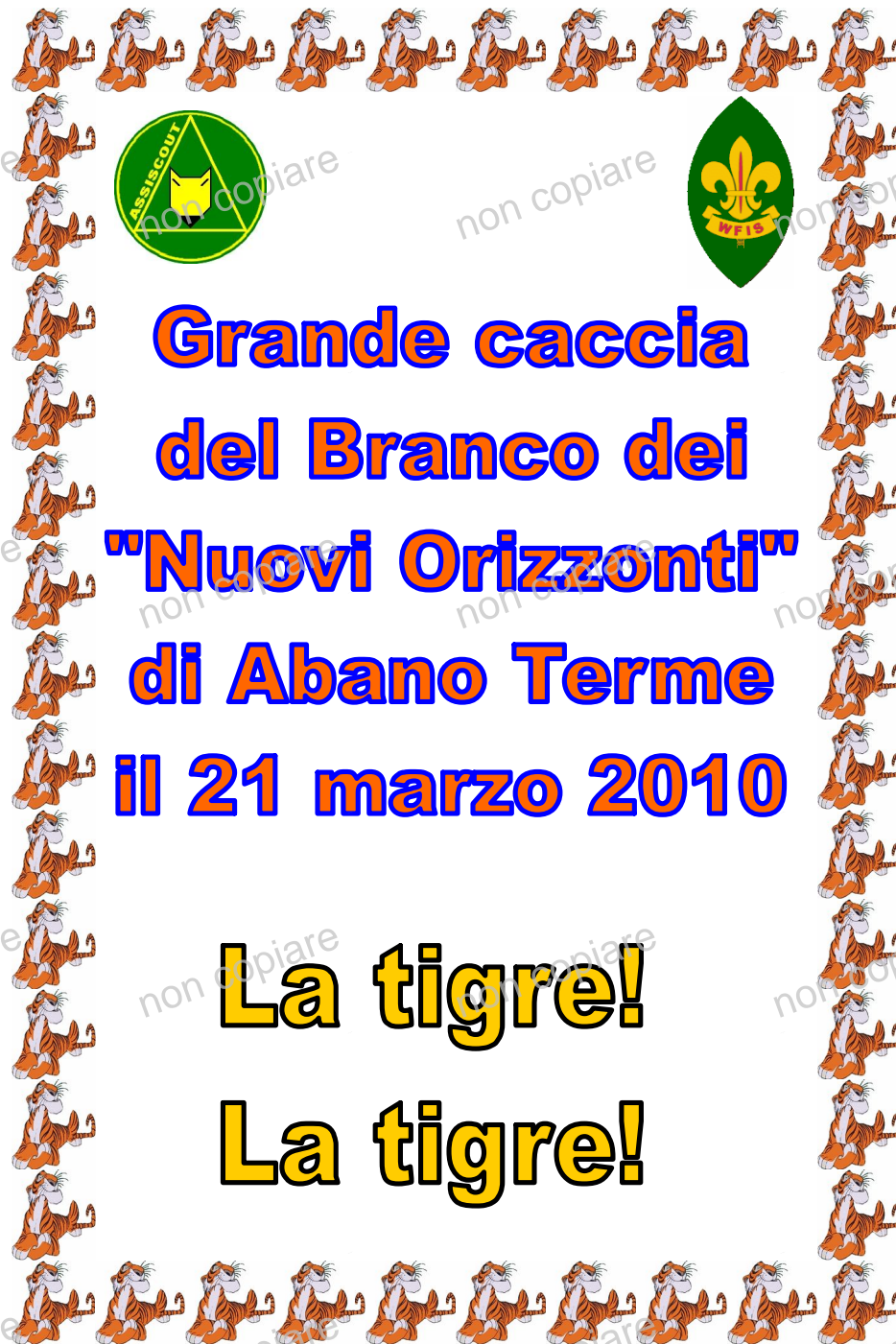


Ideato, scritto, impaginato e stampato da Roberto Dusi Akela Assiscout di Abano Terme (Pd)



**Grande caccia
del Branco dei
"Nuovi Orizzonti"
di Abano Terme
il 21 marzo 2010**

**La tigre!
La tigre!**

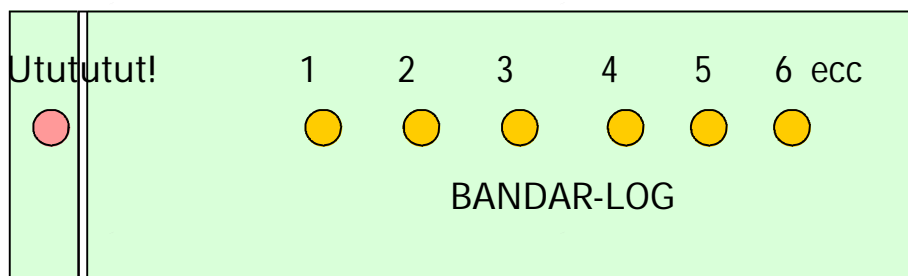


6° gioco: UTUTUTUTUTUbandar-Log

(gioco di riserva)

MATERIALE: tanto fiato, farina per segnare.

Gioca una sestiglia alla volta. Le altre tre sestiglie si mettono ad una distanza di 20 metri dalla partenza, in fila indiana e distanziati di almeno 5 metri l'uno dall'altro. Al via il primo lupetto inspira più aria che può e dicendo ad alta voce ututututu (continuato senza smettere) deve arrivare fin dove c'è il primo lupetto della fila, e toccarlo dicendo, sempre senza respirare: BANDAR-LOG. Si prosegue col prossimo e così via chi ha più fiato può arrivare in fondo. La prima bandar-log vale 1 punto la seconda 2 e così via. L'ultima bandar-log vale 50 punti. Quando il primo Lupetto finisce il fiato ne parte un altro e così di seguito. Successivamente toccherà ad un'altra sestiglia e così via. Chiaro che la sestiglia vincitrice è quella che tocca più scimmie. Per stabilire la distanza più adatta al fiato dei Lupetti fare una prova.



Lupetti! Andiamo tutti alla ricerca della pelle della perfida tigre Shere-Khan.

Mowgli ha nascosto la pelle, ed è andato a portare i bufali al villaggio. Noi Lupetti abbiamo il compito di fare i guardiani della pelle di Shere-Khan

Mowgli ha organizzato un grande torneo ed ha deciso che regalerà la pelle della tigre alla sestiglia che alla fine risulterà vincitrice.

Essa avrà il privilegio di mettere, in bella vista, nel proprio angolo di sestiglia, la pelle della tigre.

Ogni anno la pelle sarà messa in palio in un'altra caccia.

Forza Lupetti andiamo in caccia!

Prima di partire per Monterosso, distribuiamo i fogli con il canto: "Buona Caccia" lo cantiamo prima di partire.

Akela
Bagheera

BUONA CACCIA

Partiamo col branco in caccia,
buona caccia buona caccia.

Partiamo col branco in caccia,
buona caccia fratellin.

Cuor leale lingua cortese
fanno strada nella giungla.
Cuor leale lingua cortese
nella giungla strada fan.

Siamo d'uno stesso sangue
fratellino tu ed io.

Siamo d'uno stesso sangue
fratellino io e te.

È la legge della giungla
vecchia e vera come il cielo.
Senza legge non c'è vero
non c'è lupo che vivrà.

Grande è il bosco e tenebroso
ed il lupo è piccolino.

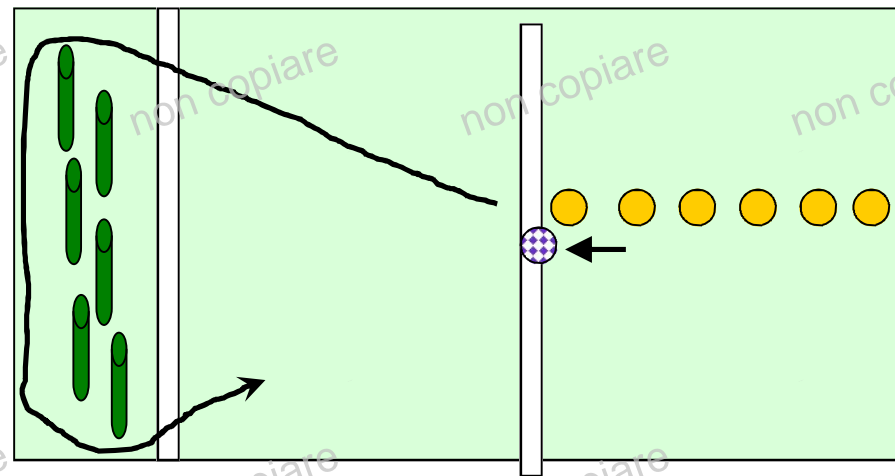
Baloo l'orso coraggioso
viene a caccia insieme a te.

5° gioco: colpisci le bandar-log

MATERIALE: 6 bottiglie di plastica, 1 pallone.

Gioca una sestiglia alla volta.

La sestigliata estratta sta in fila indiana da una parte del campo. Il primo della fila ha un pallone in mano. A metà campo, c'è davanti e in riga, 6 bandar-log in forma di bottiglie. Al via il primo Lupetto di ogni fila lancerà la palla per buttare giù una delle 6 scimmie (le bottiglie sono distanziate in modo che non sia possibile buttarne giù due insieme): se vi riesce, tutta la squadra, a trenino, dovrà andare verso la bottiglia che hanno buttato giù, girarsi intorno, e tornare indietro, per buttare giù la successiva bottiglia. Ogni volta che un Lupetto lancia la palla, si porta in fondo alla fila (anche se non butta giù nessuna bottiglia), così che tutti possano tirare la palla. Vince la Sestiglia che per prima elimina tutte le 6 bandar-log.



4° gioco: PRENDI LA BANDAR-LOG

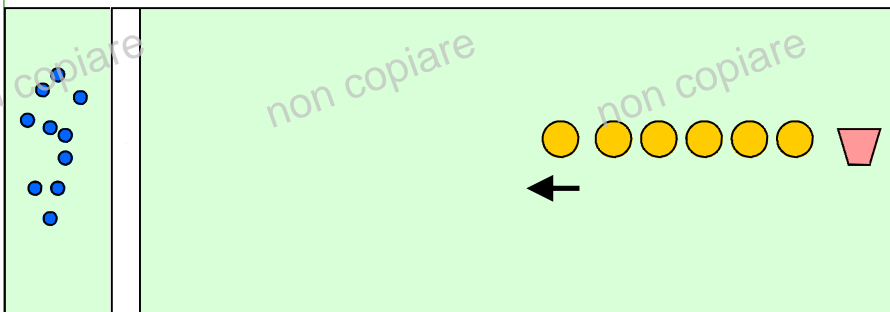
MATERIALE: 2 ciotole, 30 palline.

Gioca una sestiglia alla volta.

La prima sestiglia estratta a sorte si mette in fila indiana. Al via parte il primo va dalla parte opposta del campo, prende una pallina (BANDAR-LOG) e la porta nella ciotola dietro alla sua sestiglia.

Quando la pallina (BANDAR-LOG) è nella ciotola parte il prossimo che fa altrettanto e così via. Si continua fino a che si finiscono le palline (BANDAR-LOG).

Fermare il cronometro quando l'ultima pallina (BANDAR-LOG) è nella ciotola. Tocca poi ad un'altra sestiglia e via dicendo. La sestiglia vincitrice è quella che impiega meno tempo per recuperare le 30 palline (BANDAR-LOG).



PROGRAMMA

- | | |
|-----------|--|
| Ore 09,00 | Ritrovo in tana. |
| Ore 09,20 | Partenza per Monterosso. |
| Ore 09,50 | Presumibile arrivo a Monterosso. |
| Ore 10,00 | Cerchio e Grande Urlo. |
| Ore 10,10 | Spiegazione di ciò che devono conquistare ossia la pelle del vile Share-Khan. |
| Ore 10,15 | Gioco. LA CACCIA DI SHERE-KHAN, spiegazione del primo gioco e domande varie dei Lupetti. |
| Ore 10,25 | Inizio gioco. |
| Ore 11,00 | Fine gioco. |
| Ore 11,10 | Gioco: SHERE-KHAN ALL'ATTACCO. Spiegazione del gioco. |
| Ore 11,20 | Inizio gioco. |
| Ore 12,00 | Fine gioco. |
| Ore 12,10 | Gioco: TUTTI GLI ANIMALI GIUNGLA. Spiegazione del gioco. |
| Ore 12,50 | Fine gioco. |
| Ore 13,00 | Cerchio per pranzare al grido di "Lupi Buon Appe" |
| Ore 14,10 | Gioco: PRENDI LA BANDAR-LOG. Spiegazione del gioco. |

- Ore 14,50 Fine gioco.
- Ore 15,00 Gioco: COLPISCI LE BANDAR-LOG.
Spiegazione del gioco.
- Ore 15,40 Fine gioco.
- Ore 15,50 Conteggio e proclamazione sestiglia vincitrice con consegna della pelle di Shere-Khan.
- Ore 16,00 Rientro in tana.

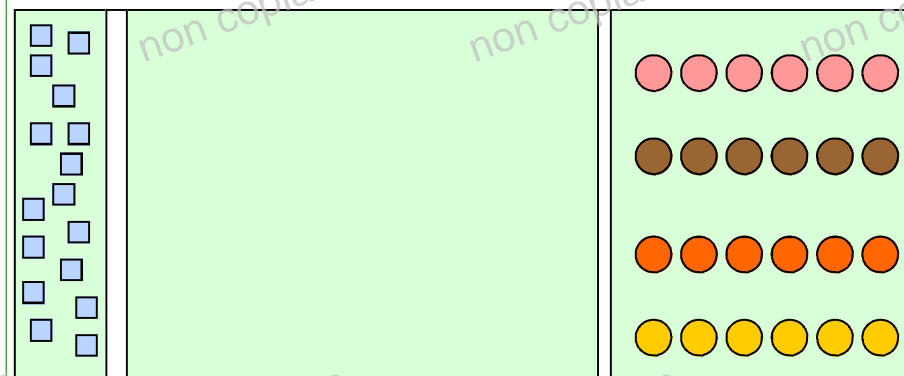


3° gioco: TUTTI GLI ANIMALI GIUGNLA

PREPARAZIONE: 12 cartoncini con scritto in ognuno un animale giungla diverso, moltiplicati per quante sono le sestiglie.

AKELA, BAGHEERA, BALOO, IKKI, HATHI, MOR, TABAQUI, FRATELBIGIO, BANDARLOG, KAA, CHIL, RAMA.

A staffetta. Tutte le sestiglie insieme. Uno alla volta i giocatori di ciascuna sestiglia partono e si recano dall'altra parte del campo, dove troveranno dei foglietti coperti. Ciascun foglietto riporta uno dei nomi giungla. Scopo del gioco è riuscire a portare indietro, una alla volta, tutti i nomi degli animali. Nel caso un giocatore porti un animale che un compagno ha già preso, il successivo giocatore dovrà riportare indietro il "doppione", senza poter prendere un nuovo foglietto (penalità). Vince la sestiglia che prende per prima tutti i nomi degli animali.

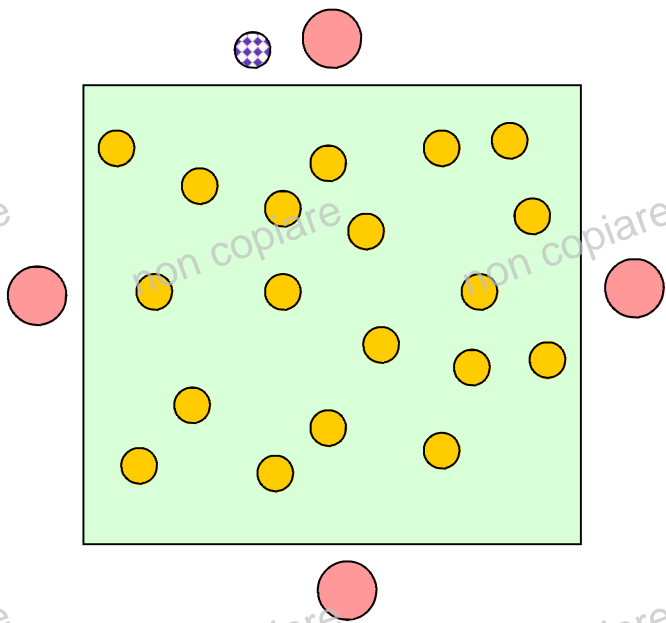


2° gioco: SHERE-KHAN ALL'ATTACCO

MATERIALE: 1 pallone soft, cartoncini numerati dal 1 al 24.

Tutte le sestiglie stanno all'interno di un campo quadrato, mentre all'esterno c'è un adulto per ogni lato.

Si consegna il pallone ad un adulto che cercherà, tirandolo, di colpire i Lupetti. Chi viene colpito esce dal gioco e prende un foglietto con un numero progressivo (il primo che esce prende l'1, il secondo prende il 2, e così via), in modo che alla fine, quando tutti saranno stati presi, ciascuna sestiglia potrà sommare i punteggi di ciascun foglietto per scoprire il punteggio totale realizzato. Vince la sestiglia che avrà fatto più punti.



Materiale da portare per la caccia

- 1° Farina per tracciare i campi da gioco.
- 2° 5 cartoncini Mowgli, 5 Bagheera, 5 Akela, 5 Baloo.
- 3° 1 pallone soft, cartoncini numerati dal 1 al 24.
- 4° 1 cartoncino con scritto AKELA, 1 con BAGHEERA, 1 con BALOO, 1 con IKKI, 1 con HATHI, 1 con MOR, 1 con TABAQUI, 1 con FRATELBIGIO, 1 con BANDARLOG, 1 con KAA, 1 con CHIL, 1 con RAMA.
- 5° 1 ciotola per deporvi le palline, 1 ciotola con 30 palline.
- 6° 6 bottiglie di plastica, 1 pallone.

1° gioco: La Caccia di shere-khan

MATERIALE: 5 cartoncini con scritto MOWGLI, 5 con BAGHEERA, 5 con AKELA e 5 con BALOO, farina per tracciare il campo, tracciare bene il campo che serve per altri giochi.

Tutte le sestiglie stanno all'interno di un campo rettangolare, tranne una che sta fuori (i SHERE-KHAN).

Ciascun giocatore all'interno del campo avrà in tasca un cartoncino con scritto sopra una parola fra MOWGLI, BAGHEERA, AKELA, BALOO.

Nessuno dei giocatori all'interno deve essere a conoscenza del proprio cartoncino.

Al via un SHERE-KHAN, che sono in fila, entra ed acchiappa un giocatore all'interno, mentre tutti all'interno scappano, impossessandosi così del cartoncino.

Quando un giocatore SHERE-KHAN torna con il cartoncino, oppure se rinuncia a prendere qualcuno, può partire il successivo giocatore SHERE-KHAN.

Il gioco prosegue per 6 minuti. Alla fine si leggono i cartoncini presi dai SHERE-KHAN e si segna un punto per ogni foglietto contenente la parola MOWGLI e due per AKELA.

Si ricomincia con una sestiglia diversa a fare le veci di SHERE-KHAN.

Chiaramente non si può uscire dal proprio rettangolo di gioco, pena la consegna del proprio foglietto a SHERE-KHAN.

MOWGLI AKELA BAGHEERA BALOO

