



Vacanze di Branco



Branco dei "Nuovi Orizzonti"
Brenton di Roncà (Vr) 12/19 giugno 2011



**Nel Regno di
ALASAMARAQUANA**

(36) IMPALLINIAMO

Preparazione: *6 piccole palle, 2 scatole o altro.*

Sestiglia in fila, il primo prende dalla scatola 2 palline e corre verso una sedia posta a 20 metri, sopra la quale c'è una scatola, e le mette dentro, quindi torna indietro, ne prende altre due e così via. Quando ha portato le 6 palline torna a dare il cambio al suo compagno che, 2 alla volta va a prendere le palline e le rimette nella scatola. Il successivo le va a mettere ecc. Tutti devono aver messo e tolto le palline.

(37) TANTICOLORI

Preparazione: *cannucce colorate tagliate, 1 sacchetto ove mettercele per sestiglia.*

Spargere sul terreno di gioco le cannucce di differenti colori. I lupetti muniti di torcia dovranno cercarle, raccoglierne il più possibile e consegnarle al proprio caposestiglia che nel frattempo le metterà nel proprio sacchetto. Il gioco termina quando è stata raccolta anche l'ultima cannuccia. Rientrare, ogni sestiglia divide le cannucce per colore contandole e scrivendo la quantità su un foglio da consegnare. Le cannucce rosa valgono 20 punti, le altre 10 punti. Conta dei bollini e proclamazione della sestiglia vincitrice dell'acquamarina.

Consiglio della Rupe per fine Vacanze di Branco

Quest'anno le Vacanze di Branco saranno fatte a Brenton di Roncà (Vr), le abbiamo già effettuate in quel luogo nel 2008.

Nessuno di questo Branco c'è mai stato, quindi per tutti è un posto mai visto. Per 11 di loro è una nuova esperienza: vivere per una settimana a contatto con la natura e lontano dai genitori.

Vi parteciperanno 20 Lupetti.

Il tema di queste V.d.B. riguarderà proprio il "LUPETTISMO" quindi fare il "LUPETTO" seguendo i 4 punti di B.P.

- 1) FORMARE IL CARATTERE.
- 2) FORMARE IL FISICO.
- 3) FORMARE LA MANUALITÀ.
- 4) FORMARE IL SERVIZIO PER GLI ALTRI.

Tutti i Lupetti dovranno, fare del *"Proprio Meglio"*, per meritarsi dei bollini da attaccare sul proprio cartellone.

Per evitare in ogni modo, che ci sia una o più sestiglie predominanti sulle varie attività, faremo dei giochi con sestiglie o gruppi misti, ogni qualvolta se ne renda la necessità.

Il punto 3 (manualità), sarà preso con maggior considerazione, tenuto conto che durante le normali attività di Branco si è notato una gran deficienza nell'uso delle mani.

Roberto Dusi & Carla Trivellato

L'ambientazione, di queste Vacanze di Branco, riguarderà "LA MAGIA" e andremo tutti nel

"REGNO DI ALASAMARAQUANA".

Avremo, a suo tempo, istruito i Lupetti che prepareranno per le Vacanze di Branco uno o due giochi magici o di prestigio da fare ad un cerchio serale.

Le sestiglie saranno così suddivise:

- 1) Pezzati = Streghe = *Azzurro*
- 2) Rossi = Maghe = *Verde*
- 3) Brunni = Sciamani = *Giallo*
- 4) Grigi = Stregoni. = *Rosso*

Ogni sestiglia, giornalmente, avrà un compito da fare che è diverso per ogni sestiglia.

CUCINA: apparecchiare e sparecchiare, riempire le caraffe, pulire i tavoli e il pavimento della mensa.

CAMERE: pulire le camere, i bagni e i corridoi.

DIARIO: descrivere e disegnare su dei fogli A4 ciò che abbiamo fatto il giorno precedente. Il diario sarà poi rilegato per farne un giornale di ricordi.

Q.d.C: scrivere sul proprio quaderno di caccia le proprie impressioni su come è andata la giornata precedente.

Giornalmente ci saranno dei disegni dei quali bisogna dare un'interpretazione personale, la più spiritosa possibile, per guadagnare dei bollini.

(33) PIUMASOFFIO

Preparazione: *piume, corda per rete.*

Segnare un quadrato di due metri, fissare alla fine una corda ad una altezza di 2 metri. Giocano due lupetti. All'inizio si lascia cadere dall'alto una piuma e i due lupetti devono, soffiando, spingerla per farla andare al di là della corda.

Non si può toccare la piuma con le mani, i giocatori devono soffiare alternativamente. 5 prove per ogni coppia. Il gioco è a tempo.

(34) SUILCAPPELLO

Preparazione: *cappello con anello, canna da 150 cm. con corda e gancio.*

Porre il cappello su di una sedia, ad una distanza di 150 cm. Il giocatore ha due minuti per agganciare il cappello e metterselo in testa sempre con la canna.

(35) LEGHIAMOCI

Preparazione: *6 corde da 2 metri ciascuna.*

I giocatori della squadra sono disposti in fila indiana. Ognuno ha un pezzetto di spago legato alla vita, abbastanza lungo in modo tale che un altro pezzo venga lasciato dietro. Parte il primo giocatore che, dopo aver girato attorno ad una sedia posta a 20 metri di distanza, dovrà tornare al punto di partenza e legare il compagno di squadra successivo. I due giocatori dovranno affrontare di nuovo il percorso così legati, e così via fino a quando tutti i giocatori della squadra siano legati e arrivati al traguardo. Conta il tempo impiegato.

Sabato 18 giugno 2011

08,30 Sveglia.

08,50 Lavarsi e sistemare il letto.

09,00 Colazione (Maghi servizio cucina).

09,30 Uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.

09,45 Pulizia (Stregoni), diario magico (Streghe),
quaderno di caccia (Sciamani).

10,15 Ispezione camerate. Cambiarsi.

10,35 *Gioco: (PIUMASOFFIO).*

11,25 *Gioco: (SUILCAPPELLO).*

12,15 (Maghi servizio cucina).

12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.

13,30 Lavarsi i denti e riposo.

15,30 *Gioco: (LEGHIAMOCI).*

16,30 Merenda.

16,50 *Gioco: (IMPALLINIAMO).*

17,20 Docce.

18,50 Ammainabandiera.

19,00 (Maghi servizio cucina).

19,15 Lavarsi le mani per la cena

20,30 Fine cena.

21,00 *Gioco notturno: (TANTICOLORI).*

21,45 Conta dei bollini e proclamazione vincitori

22,30 lavarsi i denti e a letto.

23,00 *Silenzio! Akela racconta.*

23,20 Staff.

ELENCO PARTECIPANTI

1	ALBERTO	LOTTO
2	ARIANNA	CECCARELLO
3	BENEDETTA	LAZZARO
4	BIANCA	GASTALDELLO
5	DARIO	FURLAN
6	DEBORA	ARDINGHI
7	EDOARDO	BARBIERO
8	EMMA	TREVISAN
9	FABIO	BORTOLOTTI
10	FRANCESCA	LOPEZ
11	GIOELLE	PANCIERA
12	GIORGIO	TREVISAN
13	LARA	TOSATO
14	LAURA	FURLAN
15	LEONORE	DUBBER
16	LUCA	ZAMPIERI
17	MARCO	STURARO
18	MARIA	REVERENNA
19	ROCCO	PANCIERA
20	SAMUELE	TOSATO
CUCINA		
	GIULIANA	BENIAMINO
RESPONSABILI		
	ROBERTO	CARLA

QUIZ PER ENTRARE

Ogni Lupetto dovrà rispondere al quiz relativo all'anno scolastico passato.

Fare in modo che nessuno senta la risposta del Lupetto di turno.

Chi non risponde si mette da una parte per poi ritentare.

Se il Lupetto non riesce a dare la risposta farlo poi entrare.

Un bollino a chi entra con risposta esatta.

Comunque alla fine farli entrare tutti.

1° QUIZ PER 5 ELEMENTARE:

Vi erano 15 pezzi di carta. Dopo che alcuni sono stati tagliati in tre parti, i pezzi sono diventati 23. quanti pezzi di carta sono stati tagliati?

(4)

2° QUIZ PER 4 ELEMENTARE:

Bisogna riempire, con un secchio da un litro, una vasca dalla capacità di 4 litri d'acqua. Ad ogni viaggio, dalla fontana alla vasca si perde metà del contenuto. Qual è il numero minimo di viaggi che occorrono per riempire la vasca?

(8)

3° QUIZ PER 3 ELEMENTARE:

In un giardino vi sono 8 buche Chiudendo la metà di ciascuna buca con terra. Quante ne rimangono?

(8).

CERCHIO ALLEGRO

Canto: Sotto il bambù.

Gioco: 100 posizioni.

Canto: Il canto del cuculo.

Gioco: Stendi i panni.

Canto: Guarda che bianca luna.

(31) 100POSIZIONI

Preparazione: *cartoncini con diverse posizioni, 2 per ogni posizione.*

Gioca una sestiglia intera. Mescolare le carte e consegnarne due ad ogni lupetto della sestiglia di turno. Al via il primo e il secondo leggono un foglietto a testa: dovranno unire le due parti, quindi prendono la seconda carta ed eseguono. Il terzo prende una carta ed esegue quindi l'altra ed esegue: tutte e due le mosse vanno eseguite sul secondo. Tocca poi al terzo e così via. Vince la sestiglia che riesce a sistemare tutte le carte. Il gioco è a tempo.

(32) STENDIIPANNI

Preparazione: *spago disteso, 6 mollette, maglione, camicia, pantaloni, sedia.*

Parte uno della sestiglia e con le mollette distende i panni, 2 mollette ogni panno. Torna indietro e parte il prossimo che toglie le mollette e mette i panni sulla sedia, parte il prossimo che li distende e così via. Fare 2 giri così che tutti stendono e tolgono i panni.

(28) PALLANASO

Preparazione: *pallone.*

Al via bisogna spingere un pallone con il naso per una quindicina di metri e tornare indietro per dare il cambio al compagno che riporterà indietro il pallone.. Il gioco è a tempo.

(29) LANCIAMONETE

Preparazione: *scatolone, 9 rondelle, 1 rondella diversa.*

Una scatolone posta ad una decina di metri, 9 monete (rondelle) più una diversa a testa per fare più punti possibili. La moneta diversa vale 50 punti. Se la moneta diversa entra si raddoppiano tutti i punti contenuti nello scatolone.

(30) IGIENICAMENTE

Preparazione: *4 rotoli di carta igienica, 1 bastoncino per infilare un rotolo di carta igienica.*

Si sceglie un caposestiglia e il suo vice a caso. Tutti gli altri formano un cerchio il più stretto possibile. Il caposestiglia ha in mano un bastoncino nel quale è infilato un rotolo di carta igienica. Al via quello con la carta igienica dovrà srotolarla attorno al cerchio, girandovi attorno il più veloce possibile. Nel caso sia stanco può dare il cambio al suo vice.

Calcolare il tempo di srotolamento. Poi lo farà un altro caposestiglia ed il suo vice e così via fino a che tutti i capi e i vice (se del caso) hanno partecipato.

Chi riesce ad entrare va in camera e si prepara il letto. La camera è costituita da una grande stanza divisa in due da una parete in legno.

Da una parte ci saranno le Lupette e dall'altra i Lupetti. I letti sono a castello, qualora vi fossero dei reclami su come sistemarsi, tireremo a sorte.

Quando tutti sono pronti ci sarà la chiamata per l'alzabandiera e il Grande Urlo.

Raccomandiamo la serietà della Cerimonia dell'alza e ammainabandiera alle quali tutti dovranno adeguarsi. Breve discorso sul comportamento da tenere durante le VDB.

Non vogliamo nessun litigio, se ce ne dovessero essere faremo una riunione del CDA per redimere ogni questione e decidere il da farsi. Comunque, l'ultima parola spetterà ai Capi.

Avremo, prima delle VDB, istruito i Capisestiglia e i Vice sul fatto che dovranno dare un ottimo esempio sui loro sestiglieri e che dovranno essere proprio ad evitare qualsiasi litigio.

Meglio in questi casi rivolgersi ad Akela o a Raksha. Giornalmente faremo ispezione zaini e camerate gettando dalla finestra (che comunque è al pianterreno) le cose che non sono trovate al loro posto.

Questo perché imparino l'ordine e la pulizia.

Domenica 12 giugno 2011

- 10,30 Quiz d'entrata alla casa.
11,00 Assegnazione camere e preparazione letti.
11,20 Chiamata. Alzabandiera. Grande Urlo.
11,30 *Preparazione: (segnaposti)*
12,10 *Preparazione: (pistola ad elastico).*
12,45 Pranzo al sacco.
13,30 Lavarsi i denti.
14,00 *Costruzione: (pesciolini di cartoncino).*
14,30 Preparazione cartelloni di sestiglia..
15,30 Cerchio per spiegazione comportamento.
15,45 *Gioco: (IL PESCATORE).*
16,30 Merenda.
17,00 *Gioco: (OCCHIOALLAMIRA).*
17,45 Ispezione camerate.
18,00 *Preparazione: (comete e bombette).*
18,30 Ammaina Bandiera.
19,00 I Capisestiglia preparano le tavole.
19,10 Lavarsi le mani.
19,30 Cena.
20,30 I Capisestiglia sparecchiano.
20,45 Cambiarsi e vestirsi in costume.
21,00 *Cerchio serale (LE MAGIE).*
22,30 Consegna bollini, lavarsi i denti, a letto.
23,00 *Silenzio (Akela racconta).*
23,15 Breve staff.

(26) DUEQUADRATI

Preparazione: *farina, un cartello con scritto A1-2, uno A3-4, uno A1-4 uno A1-3, uno A2-3 e uno A2-4. Uno con B3-4, uno B1-2, uno B2-3, uno B2-4, uno B1-4 e uno B1-3*

Sestiglie divise in 1, 2, 3, 4. Tracciare 2 quadrati: uno sarà A e uno B ad uguale distanza. In ogni quadrato ci sarà un Vecchio Lupo con i sei cartelli relativi alla propria lettera. Tutto il branco in fondo al campo, quando il Capo avrà gridato: ROSSO! I Vecchi Lupi prendono il relativo cartello e lo fanno vedere. Al via la sestiglia col numero dovrà andare di corsa al quadrato col suo numero. Si danno 4 punti alle sestiglie che entrano nel proprio quadrato per prima e 2 punti alle seconde. Tocca poi al VERDE, al BLU, al VIOLA, al CELESTE e al NERO. Vince la sestiglia che nel totale delle sei manches guadagna più punti.

(27) ALTAMAREA

Preparazione: *18 bicchieri, catino, spugna.*

Predisporre sul campo di gioco 18 bicchieri di carta abbastanza vicini tra loro, tanto da poterci camminare attraverso pur con una certa difficoltà. Una sestiglia per volta: parte il primo che, con una spugna imbevuta in un catino d'acqua, dovrà riempire il primo bicchiere della fila, poi tornerà indietro a dare il cambio al prossimo che farà la medesima cosa e così via. Se si rovesciano bisogna riempirli di nuovo. Il gioco è a tempo.

Venerdì 17 giugno 2011

- 08,30 Sveglia.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione (Sciamani servizio cucina).
09,30 Uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.
09,45 Pulizia (Maghi), diario magico (Stregoni).
Quaderno di caccia (Streghe).
10,15 Ispezione camerate. Cambiarsi.
10,35 *Gioco: (DUEQUADRATI).*
11,20 *Gioco: (ALTAMAREA).*
12,15 (Sciamani servizio cucina)
12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
13,30 Lavarsi i denti e riposo.
15,30 *Gioco: (PALLANASO).*
16,30 Merenda.
16,50 *Gioco: (LANCIAMONETE).*
17,50 *Gioco: (IGIENICAMENTE).*
18,50 Ammainabandiera.
19,00 (Sciamani servizio cucina).
19,15 Lavarsi le mani per la cena.
19,30 Cena.
20,30 Fine cena.
21,00 Cerchio allegro.
22,30 Consegna bollini, lavarsi i denti e a letto.
23,00 *Silenzio! Akela racconta.*
23.20 Staff.

(1) SEGNAPOSTO

Preparazione: *tappi di sughero, colori a tempera: rosso, giallo, celeste, bianco, forbici, cartoncino con incollato il disegno di fiore, pennelli, colla a caldo, colla rapida, capelli finti, pennarelli, palline da pingpong, ali fatte con bottiglia di plastica.*

Dipingere di giallo i tappi e, quando sono asciutti, fare le righe con pennarello indelebile nero.



Incollare la pallina. Colorare e poi ritagliare i cartoncini, quando sono asciutti s'incollano i tappi al centro.



Dipingere la faccia: occhi naso bocca, incollare i capelli e per ultimo incollare le ali trasparenti.



Scrivere il proprio nome sul segnaposto.

(2) PISTOLA AD ELASTICO

Preparazione per ogni Lupetto: *1 tubetto di plastica della lunghezza di 25 cm con scanalatura all'inizio, 1 molletta da bucato, nastro adesivo, filo di ferro dolce, 10 elastici.*

Il compito dei Lupetti sarà quello di mettere il nastro adesivo per fermare la molletta.

Sarà compito dei Capi mettere il filo di ferro e fare la scanalatura per l'elastico.



CARTELLONI DI SESTIGLIA

Preparazione: *un cartellone per sestiglia, puntine per attaccare i cartelloni.*

Ogni sestiglia disegnerà, sul proprio cartellone, qualche cosa che riguardi le magie, metterà il nome della sestiglia nel Branco e alle vacanze, e in parte i nomi dei sestiglieri.

Lasceranno metà foglio in basso libero per attaccare i bollini guadagnati.

Se chi sbaglia ha un oggetto in mano lo cede all'avversario che lo porta alla propria base se è suo, oppure all'infermeria.

Si resta in infermeria per 30 secondi. Si termina quando non ci sono più oggetti in una base.

Nella morra cinese: la carta vince sul sasso, il sasso vince sulla forbice e la forbice vince sulla carta. In qualunque momento si può gridare il cartellino dell'avversario, se l'avversario è senza oggetto non succede nulla. S'illumina l'avversario se si ha un oggetto in mano. PUNTEGGI: 2 punti ad ogni vincitore, 1 punto ai perdenti.

REGOLE: Non si può nascondere il cartellino.

(25) ATTENTIALADRO

Preparazione: cartellini da attaccare sulla schiena, tanti quanti sono i lupetti, con scritte due lettere (con inchiostro fluorescente) e due numeri dal 1 al 9, 2 cerchi tracciati con farina saranno le basi, 2 serie di 50 oggetti, diverse tra loro, 1 base centrale (L'INFERMERIA) per i VV.LL.

Dividere il Branco in due: una col fazzolettone al collo e l'altra al braccio. I più grandi, per le prime due volte, si porteranno con sé i nuovi lupetti che non sanno com'è il gioco e perché non prendano paura.

Il compito di ognuno è quello di rubare un oggetto per volta, dalle altre basi, senza farsi riconoscere dal cartellino, e portarlo alla base centrale.

Per riconoscere il cartellino di qualcuno bisogna illuminarlo con la torcia e gridarlo ad alta voce.

Chi è nominato si deve fermare e affrontarsi alla morra cinese con chi lo ha gridato, il vincitore si prende l'oggetto e: se è suo lo riporta alla propria base, altrimenti lo porta all'infermeria assieme al perdente.

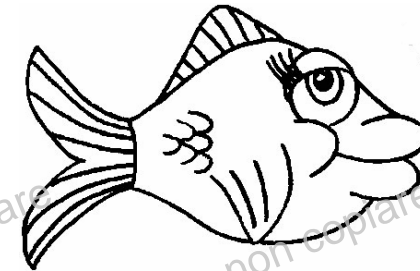
La squadra vincitrice è quella che ha portato più oggetti dell'avversario.

Se si sbaglia a leggere il cartellino si è portati dall'avversario all'infermeria

(3) COSTRUZIONE PESCIOLINI

Preparazione per ogni Lupetto: 2 cartoncini bianchi con disegnato un pesciolino, 2 rondelle di ferro, canna con spago e calamita all'estremità, colla a caldo.

Compito dei Lupetti è colorare i pesciolini e poi ritagliarli. Compito degli adulti: incollare con pistola a caldo la rondella su ogni pesciolino.



(4) IL PESCATORE

Preparazione: pesciolini colorati dai Lupetti con incollata la rondella di ferro, i pesciolini si numerano dal 1 al 36.

Si spargono i pesciolini in un metro quadro. Il Lupetto di turno è messo ad un metro dai pesciolini è bendato e con in mano la canna da pesca. Al via ha un minuto di tempo per calamitare un pesciolino (o più) aiutato da qualcuno della sua sestiglia che può dire: destra – sinistra – avanti - indietro. Attenzione perché sarà il Lupetto bendato che dovrà prendere il pesciolino calamitato e consegnarlo. Il punteggio è dato dalla somma dei punti scritti su ciascun pesciolino preso da tutta la sestiglia

(5) OCCHIO ALLA MIRA

Preparazione: 20 tappi di sughero sotto ai quali si scriverà un numero da 5 ai 100.

Mettere 10 tappi come base distanziati di 5 cm e gli altri 5 sopra distanziati regolarmente.

Calcolare una distanza che non sia troppo facile il tiro con la pistola ad elastico. Ogni Lupetto ha 10 tiri a disposizione considerato che se cade solo il tappo di sopra il punteggio di esso è raddoppiato.

(6) PREPARAZIONE COMETE

Preparazione per ogni Lupetto: 32 mezzi fogli di giornale.

I 32 fogli di giornale a testa servono per costruire comete e bombette.

Bisogna arrotolare ogni foglio per bene.

CERCHIO SERALE

In costume da magia.

La prima sestiglia presenta le proprie magie.

Magia d'Akela.

CANTO: Tongoborondongo.

La seconda sestiglia presenta le proprie magie.

CANTO: alle cinque della tarda.

La terza sestiglia presenta le proprie magie.

Magia d'Akela.

BAN: bella però sta macchina.

La quarta sestiglia presenta le proprie magie.

(23) LANCIAEPRENDI

Preparazione: 1 parte superiore di una bottiglia di plastica per ogni Lupetto, forbice, nastro da elettricista colorato, pallina da ping-pong.

Fare in modo che i bordi delle bottiglie non siano taglienti. Poi si sceglie un colore di nastro adesivo per ciascuna bottiglia e si decora ricoprendo prima il bordo superiore e si ferma il tappo della bottiglia. I giocatori si pongono ad una certa distanza. si lancia la pallina dalla bottiglia e si cerca di prenderla sempre con la bottiglia.

I 2 giocatori più bravi per ogni sestiglia gareggeranno fra loro. Vince chi riesce a lanciare e prendere più distante.



(24) LUNGOSALTO

Percorso 30 metri. Al via il primo fa un salto a piè pari e dal quel punto salta il secondo e così via. Si continuano i salti fino ad arrivare al traguardo. Il gioco è a tempo.

12: valutare l'altezza di un bastone, scarto del 10%.

13: due lupetti per 15 metri di carriola, cadere una sola volta.

14: valutazione di quantità, scarto del 10%. (87)

15: con la boccia toccare il boccino a 10 metri. due su sei.

16: scrivere 12 province italiane che iniziano con la lettera P. tempo massimo due minuti.

Palermo, Potenza, Pisa, Pistoia, Padova, Parma, Prato, Perugia, Pescara, Piacenza, Pesaro Urbino, Pavia, Pordenone

17: guardare 15 oggetti per un minuto e coprirli.

Indovinarne almeno 12. (bussola, lente ingrandimento, yoyo, vite, matita, tagliaunghie, penna, pila, pennarello, colla, scotch, graffetta, elastico, palloncino, clessidra)

Vince la sestiglia che a parità di tiri arriva al 18.

(22) ILCAVALLO

Preparazione: una corda lunga 3 metri, una sedia.

Ad una distanza di dieci metri si mette una corda sopra ad una sedia. Giocatori in fila indiana. Il primo parte, raccoglie la corda da un capo, torna dal secondo giocatore che prende l'altro capo, insieme fanno il giro della sedia. Tornando terranno la corda tesa a 20 centimetri da terra facendo saltare gli altri giocatori. Quando tutti hanno saltato, il primo si mette in fondo alla fila, mentre il secondo porge la corda al compagno davanti alla fila, correranno attorno alla sedia, faranno saltare i compagni, poi il secondo si mette in fondo alla fila e così via fino a che tutti hanno portato la corda. Il gioco è a tempo.

Lunedì 13 giugno 2011

08,30 Sveglia.

08,50 Lavarsi e sistemare il letto.

09,00 Colazione (**Sciamani servizio cucina**).

09,30 Uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.

09,45 Pulizia (**Maghi**), diario magico (**Stregoni**), quaderno di caccia (**Streghe**).

10,15 Cambiarsi per giocare – Ispezione camerate.

10,25 *Gioco: (LANCIACOMETE).*

11,00 *Gioco: (PIOGGIADICOMETE).*

11,45 *Gioco: (CENTROCOMETE).*

12,15 (**Sciamani servizio cucina**).

12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.

13,30 Lavarsi i denti e riposo.

15,30 *Gioco: (GIÙILCAPPELLO).*

16,30 Merenda.

17,00 *Gioco: (ACCHIAPPACOMETE).*

18,15 Preparazione scenette di sestiglia

18,50 Ammainabandiera.

19,00 (**Sciamani servizio cucina**).

19,15 Lavarsi le mani per la cena.

19,30 Cena.

20,30 Fine cena.

21,00 Cerchio di gioia.

22,45 Consegna bollini, lavarsi i denti e a letto.

23,00 *Silenzio! (Akela racconta).*

23,15 Staff

(7) LANCIACOMETE

Preparazione: *3 comete a testa, 3 nastri colorati a testa.*

Si preparano prima le comete legandole con i nastri colorati sulle quali vi sarà scritto il proprio nome. Mettere un paletto ad una certa distanza. Al via, a turno, bisogna lanciare una cometa cercando di farla arrivare il più vicino possibile al paletto. Si fa un altro turno e poi un altro. Il gioco è a sestiglia. Vince chi si è avvicinato al palo, il secondo sarà il primo arrivato di un'altra sestiglia, e così via.

(8) PIOGGIADICOMETE

Preparazione: *1 secchio, 20 comete a testa.*

Una sestiglia alla volta. Si pone uno della sestiglia ad una certa distanza e con il secchio in mano. Al via gli altri dovranno tirare, insieme e al ritmo di una ogni 3 secondi, le loro palle mentre il compagno cercherà di prenderle col secchio. Si cambia compagno in modo che tutti vi abbiano partecipato. Si fa la somma delle palline prese da ognuno.

(9) CENTROCOMETE

Preparazione: *scatolone e 3 comete a testa.*

Ad una certa distanza dalla linea di tiro, si mette uno scatolone. Al via ognuno lancia le tre comete (una alla volta), cercando di farle entrare dentro lo scatolone. Vince la sestiglia che ne centra di più.

(21) OCAMAGICA

Preparazione: *4 dadi di peluche, cartello numerato dall'1 al 18, 4 segnalini diversi. Prova 1, 10 oggetti nella scatola con sei fori per le mani. Prova 4, cesto e palla. Prova 5, palla. Prova 7, 6 pezzi di corda. Prova 8, una boccia. Prova 10, palla. Prova 11, centro e freccette. Prova 12, un bastone. Prova 14, 87 oggetti uguali. Prova 15, bocce e boccino.*

REGOLAMENTO

Si tira il dado e si fa la prova relativa al numero uscito. Se non si supera la prova si riparte di nuovo. Se si supera la prova si tira il dado e si prosegue.

- 1:** prova del tatto, indovinare otto oggetti su dieci. (zucchero, gomma, colla, pettine, pinzetta, caramella, pallina, scotch, pila, molletta)
- 2:** quattro capriole in avanti a testa.
- 3:** due capriole indietro a testa.
- 4:** tiro a canestro, almeno 3 canestri per tribù.
- 5:** lancio della palla a 10 metri con un compagno che la prende; si può sbagliare una sola volta.
- 6:** scrivere su un foglio il nome i sette fiori, tempo a disposizione due minuti.
- 7:** nodo piano fatto da tutti, si può un solo errore.
- 8:** valutazione di un peso con scarto del 10%.
- 9:** cantare una canzone scout.
- 10:** tiri porta da due metri con la palla, un tiro a testa, ammesso un solo errore, la palla si tira con la mano.
- 11:** freccette, almeno 120 punti per tribù

Giovedì 16 giugno 2011

- 08,30 Sveglia.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione (Streghe servizio cucina).
09,30 Uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.
09,45 Pulizia (Sciamani), diario magico (Maghi),
quaderno di caccia (Stregoni).
10,15 Ispezione camerate. Cambiarsi.
10,35 *Gioco: (OCAMAGICA).*
12,15 (Streghe servizio cucina).
12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
13,30 Lavarsi i denti e riposo.
15,00 *Gioco: (ILCAVALLO).*
15,30 *Costruzione: (il lanciaprendi).*
16,30 Merenda.
17,00 *Gioco: (LANCIAEPRENDI).*
18,00 *Gioco: (LUNGOSALTO).*
18,50 Ammainabandiera.
19,00 (Streghe servizio cucina).
19,15 Lavarsi le mani per la cena.
19,30 Cena.
20,30 Fine cena, prepararsi per gioco notturno.
21,00 *Gioco notturno: (ATTENTALLADRO).*
22,30 Consegna bollini, lavarsi i denti e a letto.
23,00 *Silenzio! Akela racconta.*
23.20 Staff.

(10) GIÙILCAPPELLO

Preparazione: 1 foglio intero di giornale per fare il cappello a testa, 12 bombette a testa, colla in stick.

Con il giornale si costruisce il cappello.



Sorteggiare la sestiglia che inizia. Ognuno, della sestiglia che inizia, si metterà in testa il cappello di carta. Tracciare due linee parallele distanti 10 metri ed una al centro segnandone l'inizio e la fine (circa 30 metri). Le altre sestiglie si metteranno una di fronte all'altra, lungo e al di fuori della loro linea parallela, distribuendo in parti eguali le palline di carta. Al via la sestiglia con il cappello in testa dovrà percorrere, in fila indiana uno vicino all'altro, la linea centrale ed arrivare alla fine. Tutti gli altri cercheranno di far cadere i cappelli tirando le bombette. Non si possono tirare le bombette dentro la linea, non si può tenere il cappello con le mani. Se il cappello cade da solo è come se fosse stato abbattuto. Punteggi: 10 punti chi arriva con il cappello ancora in testa. 2 punti per ogni pallina avanzata se tutti i cappelli sono caduti. Cambiare poi la sestiglia col cappello.

(11) ACCHIAPPACOMETE

Preparazione: *1 cometa ognuno, 1 pezzo di giornale, 1 spago di 50 cm a testa.*

Raddoppiare la cometa e legarla con corda lasciandola penzolante. Mettere due lupetti della stessa sestiglia ad una certa distanza. Al via uno a scelta tirerà la cometa (facendola roteare) al compagno che dovrà prenderla a volo. Presa o non presa tirerà poi la sua. Se si prende una cometa si indietreggia di una paio di metri e si gioca di nuovo. Vince, poi, la sestiglia che ha preso la cometa ad una maggiore distanza. Dare un po' di tempo per le prove. 3 tiri ognuno per prendere la cometa.

SCENETTE DI SESTIGLIA

Preparazione: *Si scrivono su ogni foglietto le seguenti scenette:*

1) Cappuccetto rosso. 2) Biancaneve e i 7 nani. 3) Cenerentola, 4) I 3 porcellini. Estrarre a sorte la fiaba. 30 minuti per provare le scenette.

CERCHIO DI GIOIA

A sorte una sestiglia presenta la sua scenetta.

Ban: Uotanciù.

Scenetta

CANTO: Caccia al Sambhur.

Scenetta

Ban: O mamma oh oh oh.

Scenetta

Più le scenette sono divertenti più bollini prendono.

CERCHIOFAMIGLIAFELICE

Gioco: La cioccolata.

Canto: Buona notte fratellino.

Gioco: Proviamo i riflessi.

(19) LACIOCCOLATA

Preparazione: *una sedia, un piatto, una tavoletta di cioccolato al latte in quadretti, una forchetta, un coltello. Un paio di guanti, un cappello, una giacca a vento. un dado di stoffa.*

Sopra una sedia mettere il piatto con la cioccolata, naturalmente scartata, e a terra, lì vicino, il vestiario. Al via il lupetto di turno tira il dado, se fa 6 corre alla sedia si veste completamente e, con coltello e forchetta, taglia un quadratino per mangiarselo. Nel frattempo il dado passa di mano (senso orario), se anche quel lupetto fa 6, il lupetto alla sedia deve immediatamente interrompere ciò che sta facendo per lasciare il posto a chi ha fatto 6 e così via.

(20) PROVIA MOIRIFLESSI

Preparazione: *18X2 foglietti di carta numerati leggermente dal 5 al 90.*

Ciascun giocatore, a turno, ha 5 tentativi per prendere al volo il foglietto lanciato da Akela a braccio alzato. Ogni giocatore mette un braccio dietro la schiena e prende al volo il foglietto con una mano. Sommare i punti di sestiglia

(18) GLIAMICI

Preparazione: *cartoncini tanti quanti sono i lupetti sui quali si scriverà AMICO meno uno sul quale si scriverà NEMICO.*

Un Caposestiglia scelto a sorte verrà allontanato.

Si distribuiscono a caso i cartoncini, i Lupetti dovranno guardarlo e metterselo in tasca.

Fatto questo i giocatori si dispongono in mezzo al campo, immobili.

Nessuno deve sapere chi è il NEMICO.

A quel punto il caposestiglia viene chiamato e dovrà, uno per volta, toccare i vari giocatori nella speranza di non incappare nel NEMICO.

Quando egli tocca un compagno, quest'ultimo esclama: "Grazie" e correrà verso casa (una linea del campo).

Se invece tocca il NEMICO, quest'ultimo esclama "Scappa sei mio!" e comincerà a rincorrerlo. Scappando deve riuscire a toccare quanti più compagni possibile prima che il NEMICO riesca a prenderlo.

Se il gioco piace si può rifarlo.

Martedì 14 giugno 2011

08,30 Sveglia.

08,50 Lavarsi e sistemare il letto.

09,00 Colazione (**Maghi servizio cucina**).

09,30 Uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.

09,45 Pulizia (**Stregoni**), diario magico (**Streghe**), quaderno di caccia (**Sciamani**).

10,20 *Costruzione: (anemometro).*

12,15 (**Maghi servizio cucina**).

13,30 Lavarsi i denti e riposarsi.

15,00 *Costruzione: (barometro).*

16,45 Merenda

17,00 *Gioco: (CORSA ALL'ORO).*

18.50 Ammainabandiera.

19,00 (**Maghi servizio cucina**).

19,15 Lavarsi le mani per la cena.

19,30 Cena.

20,30 Fine cena.

20,45 Cambiarsi per gioco notturno e controllo pile.

21,00 *Gioco notturno: (MAGICODOLCE).*

23,00 Consegna bollini, lavarsi i denti e a letto.

23,10 *Silenzio! (Akela racconta).*

23,20 Staff

(12) ANEMOMETRO

Preparazione: bicchiere di plastica trasparente, matita con gomma, base in legno con foro per matita, cannuccia con tagli alle estremità, spillo, cartoncino plastificato con rosa dei venti, punta e coda di freccia in cartoncino plastificato.

Prima di procedere si può colorare con i pennarelli: la base di legno, la punta e la coda della freccia.

Bucare il centro della rosa dei venti in modo che ci passi la matita. Bucare il bicchiere per farci passare la matita. Incollare il bicchiere alla tavola di legno mettendoci la matita per centrare inserendola nel foro. Incollare la rosa dei venti al bicchiere. Preparare la freccia per il vento: incollare la punta e la coda. Calcolare il centro della cannuccia ed infilarvi lo spillo (la freccia deve girare senza attrito), infilarla tramite la punta dello spillo nella gomma della matita.



(16) PESTAPESCE

Preparazione: due pesciolini di carta a testa, spago da 50 cm per legarli alle caviglie.

Legare i due pesciolini alle caviglie di ogni Lupetto in modo che stiano per terra.

Si traccia un cerchio dove staranno i lupetti e dal quale non possono uscire.

Il gioco consiste nel cercare di pestare, e quindi strappare, con i piedi i pesciolini agli altri giocatori.

Chi non ha più pesciolini alle proprie caviglie, non può pestare quelli degli altri.

Vince l'ultimo che rimane con almeno un pesciolino intatto.

(17) GIULETORRI

Preparazione: panchina, 20 scatolette di cartone, 20 bombette a testa.

Sulla panchina mettere 5 pile di 4 scatole distanziate di 50 cm l'una dall'altra. Si sceglie la sestiglia di turno. Ognuno, da una certa distanza, tira le bombette verso la pila di scatole che ha di fronte (una alla volta) cercando di far cadere le pile di scatole. Se qualcuno butta giù tutte le sue scatole può aiutare gli altri.

Il punteggio è dato: dalle bombette avanzate nel caso che tutte le scatole siano a terra o dalla quantità di scatole cadute a terra nel caso siano finite le bombette.

Mercoledì 15 giugno 2011

- 08,30 Sveglia.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione (Stregoni servizio cucina).
09,30 Uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.
09,45 Pulizia (Streghe), diario magico (Sciamani),
quaderno di caccia (Maghi).
10,05 Ispezione camerate. Cambiarsi.
10,20 Uscita.
14,30 Ritorno alla base.
14,45 *Gioco: (PESTAPESCE).*
15,30 Docce.
16,30 Merenda.
17,00 *Gioco: (GIULETTORRI).*
17,40 *Gioco: (GLIAMICI).*
18,50 Ammainabandiera.
19,00 (Stregoni servizio cucina).
19,15 Lavarsi le mani per la cena.
19,30 Cena.
20,30 Fine cena.
21,00 Cerchio famiglia felice.
22,45 Consegna bollini, lavarsi i denti e a letto.
23,10 Silenzio! Akela racconta.
23,20 Staff.

(13) BAROMETRO

Preparazione: palloncino colorato, elastico, bicchierino di vetro, bastoncino, colla, triangolo di cartone, assetta per base, foglietti con disegnato il tempo.

Incollare i foglietti del tempo sul cartoncino, quindi incollare, sul retro, il triangolo di cartoncino per farlo stare in piedi.

Tagliare il palloncino e fissarlo sul vasetto con l'elastico.

Incollare il bastoncino al centro del vasetto.

Fare in modo che il bastoncino sia a metà cartoncino. Incollare il cartoncino segnato tempo alla base di legno.

Se il bastoncino sale il tempo è bello se scende il tempo è brutto.



(14) CORSA ALL'ORO

Preparazione: *cartoncini con scritto ORO per la metà del Branco, moltiplicato per 10.*

Dividere il Branco in due squadre. Una squadra fa i guardiani, l'altra i ladri. La squadra dei guardiani si organizza a coppie, in quanto durante il gioco i guardiani dovranno difendere il campo due alla volta. All'inizio e alla fine del campo vi è un Capo: il primo consegna ad ogni giocatore della squadra dei ladri, un foglietto con scritto "ORO", mentre il secondo Capo riceve tali foglietti. Al via tutti ladri prendono un foglietto dal primo Capo e cercano di raggiungere l'altra estremità del campo per consegnare il foglietto all'altro Capo. In mezzo al campo vi sono due dei guardiani che cercheranno di toccare più ladri possibile; ogni ladro che verrà toccato dovrà tornare indietro e ripartire dall'inizio del campo, mentre ogni ladro che riuscirà a passare senza farsi toccare dai guardiani potrà consegnare il suo foglietto (l'oro) al Capo in fondo al campo, e tornare indietro a prendere un altro. Ogni minuto si grida "cambio", così da far cambiare la coppia di guardiani che stanno nel campo. Una volta che tutte le coppie di guardiani hanno fatto il loro lavoro il gioco termina e si contano i foglietti che i ladri sono riusciti a portare fino in fondo. Si invertono quindi i ruoli delle squadre e si ripete il gioco. Vince la squadra che è riuscita a portare più foglietti fino in fondo durante il suo turno o di ladro

(15) MAGICODOLCE

Preparazione a testa: *10 caramelle, un cartellino con scritto ELFI tranne quattro che va scritto FOLLETTI, nastri per le basi.*

Per distinguere le quattro tribù si farà nel modo seguente: i MAGHI col fazzolettone al collo, gli STREGONI attorno al braccio, gli SCIAMANI attorno alla gamba e le STREGHE senza. Si distribuiscono le dieci caramelle da mettere in tasca, condurre ogni tribù in tre posti differenti abbastanza lontani gli uni dagli altri. Si segneranno le basi con il nastro bicolore e si distribuiscono i cartellini a caso che dovranno essere messi in tasca. Ad un segnale convenuto incomincia la sfida. Con torcia bisogna illuminare un avversario e dire il suo nome, in tal caso egli si ferma, riceve una caramella e fa morra cinese per tre volte, il vincitore riceve una caramella dal perdente. Il perdente viene accompagnato (mani sulla testa) nella base del vincitore, lì mostra il cartellino se non è un FOLLETTO resta prigioniero, se, invece lo è passa di squadra. Durante il trasporto del prigioniero (che ha le mani sulla testa) non si può fermare il vincitore. Si può liberare un prigioniero semplicemente toccandolo. Ogni sestiglia che cattura un capo (e che, quindi, diventa anch'esso componente la stessa sestiglia) può scambiare il proprio cartellino con un altro (altrimenti verrebbe riconosciuto subito). Vince la sestiglia che ha catturato gli altri due capotribù. 10 punti per ogni caramella, 100 punti per il capo catturato e 30 punti per ogni prigioniero. Su questo gioco vale molto la lealtà di ciascun giocatore