

GIOCHI PER LUPETTI

**WWW.ASSRONTI
SEMPRE
SCOUT.ORG**

Giochi generici

1°	Arrivo prima di te	pag. 4
2°	Grida l'animale	pag. 4
3°	Rimpiccaro	pag. 4
4°	Pezze coppie	pag. 5
5°	Accendiamo il fuoco	pag. 5
6°	Alce rossa	pag. 6
7°	Palla avvelenata	pag. 6
8°	Bandiera	pag. 7
9°	Corsa di oro	pag. 8
10°	Tre cadaveri	pag. 8
11°	Grande caccia	pag. 9
12°	Arrivo prima	pag. 9
13°	Le noci guaste	pag. 10
14°	La dispensa delle noci	pag. 10
15°	Palla parallela	pag. 10
16°	Il cavallo	pag. 11
17°	Alta marea	pag. 11
18°	Leghiamoci	pag. 11

Giochi Giungla

19°	La mano ferma del giungla	pag. 12
20°	Le noci della giungla	pag. 12
21°	Mowgli e il suo leone	pag. 13
22°	Le noci di Mowgli	pag. 13
23°	Mowgli e il popolo velenoso	pag. 14
24°	Lupi contro i cani rossi	pag. 14
25°	Mowgli e l'oro del cobra bianco	pag. 15
26°	La muta di Kaa	pag. 15
27°	Attraversare la Wainunga	pag. 16
28°	Mowgli e le api nere	pag. 16
29°	Mowgli aiuta Baloo	pag. 17
30°	Mowgli e Shanti	pag. 17
31°	Mowgli Akela e Abaqui	pag. 18
32°	I balzi di Bagheera	pag. 18
33°	Cocco di giungla	pag. 19
34°	Mowgli e il serpente Bigio	pag. 19
35°	Le strane Bandar-log	pag. 19
36°	I Clowle Bandar-log	pag. 20

Giochi notturni

37°	Bandiera	pag. 21
38°	Ricerca	pag. 21
39°	La coda del pavone	pag. 22
40°	Giocaccia ai dolori	pag. 22
41°	Oca magica	pag. 24
42°	Tutti gli ello	pag. 25

Giochi generici

La preparazione dei giochi deve essere proporzionata al numero dei Lupetti che vi partecipano.

1° Arrivo prima di te

PREPARAZIONE: farina per tracciare i cerchi. 10 cartoncini per ogni colore (giallo, rosso, e verde) numerati dall'1 al 10. 10 foglietti con scritto giallo e 10 con scritto verde.

Tracciare 10 cerchi sparsi e metterci un numero (rosso) a caso per ogni cerchio. Dividere i lupetti in due squadre, facendogli pescare un foglietto a caso, e metterle in fila ad una distanza di 20 metri. Consegnare un cartoncino numerato giallo ad ogni lupetto di una squadra e verde all'altra. Al via ognuno corre per prendere possesso del cerchio che ha il numero uguale. Chiaramente metà lupetti riusciranno ad entrare nel cerchio con il proprio numero. Ogni cerchio occupato vale un punto. Seguire con un foglio il punteggio ottenuto da ogni squadra in tutti i turni. All'inizio mentre si raccolgono i cartoncini dei cerchi, che saranno mescolati e rimessi nei cerchi. Ripetere per cinque volte.

REGOLE: non ci sono regole di precedenza di chi arriva per ultimo.

2° Grido finale

PREPARAZIONE: 6 strisce di tela scura per coprire gli occhi, farina per tracciare le linee, 6 tabelle con scritto i nomi dei seguenti animali: GATTO, CANE, UCCellino, CORNACCHIA, PULCINO, TACCHINO. Tanta voce da parte dei lupetti.

Le Sestiglie si mettono separate di circa 3 metri l'una dall'altra sulla prima riga. Scegliere un pupetto di ogni Sestiglia e metterli nell'altra linea dalla parte opposta di fronte alla propria sestiglia. Tre lupetti saranno bendati. Scegliere un cartello a caso per ogni pupetto bendato, dire il nome di che animale si tratta e mostrare il cartello alla sua Sestiglia.

REGOLE: gridare solo il verso dell'animale. Non oltrepassare la linea di demarcazione.

3° Riempi carro

PREPARAZIONE: 3 scatoloni di cartone legati (come carri) tra loro con stago e distanziati di 50 cm tra loro. 1 corda lunga 2 metri e 9 palle di carta per ogni pupetto. Farina per tracciare delle linee e il pezzo di stoffa per bendare.

Tracciare una linea lunga 30 metri e metterci, lungo questa, delle Sestiglie sparse, ogni lupetto ha cinque palle di carta in mano e una linea trasversale alla fine nella quale si mette un compagno. A 5 metri di distanza dalla linea, bendare un lupetto e dargli la palla con le tre carozze. Al via dovrà attraversare il campo da gioco (lungo 30 metri) il più presto possibile fino alla linea trasversale, mentre gli altri tenteranno di gettare, dentro le carozze, le palle di carta, potendo correre avanti e indietro. Il compagno ha il compito di gridargli di andare a destra o a sinistra. Contare quante palline sono entrate nelle carozze. Tocca poi ad un altro compagno e così via. Sostituire poi con un'altra Sestiglia.

REGOLE: non si può andare al di là della Sestiglia. Non si possono raccogliere le palline cadute. Le Sestiglie che tirano devono stare in silenzio. Quando le carozze passano la fine, non si può più tirare.

4° Mazze doppie

PREPARAZIONE: Cartoncini con disegni di seguenti sportivi: rugbista, battitore, pugile, tennista, arciere, rocciatore, schermatore, pesista, calciatore, cavaliere, pattinista, ciclista. Cartoncini con disegni di ciò che gli sportivi usano: palla ovale, mazza da baseball, guanti da pugile, racchetta da tennis, frecce, spada, mazza, pala da tennis, pallone da calcio, sella da cavallo, pattino a pila, canoa, le linee.

Dividere il branco in due squadre e mettersi ad una distanza di 20 metri l'una di fronte all'altra, girate di spalle. Consegnare una serie di cartoncini ad ogni squadra dandone uno per ogni lupetto. Ogni lupetto, di una squadra, ha, quindi, lo sporto e l'altra squadra ha il relativo attrezzo.

Al via si girano e corrono verso l'altra squadra gridando ad alta voce ciò che è disegnato sul cartoncino, formata la coppia si accucciano a terra.

L'ultima coppia a formarsi è eliminata e consegna i cartoncini. Mescolare e consegnare i cartoncini prima d'iniziare nuovamente.

REGOLE: prima del via non bisogna girarsi. Chi sbaglia è eliminato anche se non è arrivato ultimo.

5° Spegniamo il fuoco

PREPARAZIONE: bicchieri di plastica quanti sono i lupetti. Un litro di acqua in bottiglie di plastica per Sestiglia. Una bacinella per l'acqua. Il gioco è a tempo e a quantità e gioca una Sestiglia alla volta.

Al centro del campo mettere la bacinella piena d'acqua e un bicchiere, le Sestiglie a raggiera, distanza tra lupetto e lupetto è di un braccio. Ogni lupetto ha in mano un bicchiere. Al via il primo davanti riempie il bicchiere e lo versa nel bicchiere al compagno che a sua volta versa al suo stesso e così via. Nel frattempo il primo corre in fondo alla coda per fare riempire il bicchiere, vuotandolo dentro il bottiglione, appena vuotato può dire "VIA" così che il compagno davanti possa riempire il suo bicchiere e così via.

REGOLE: non si può mettere la mano sopra il bicchiere.

6° Alce rossa

PREPARAZIONE: 3 cartoncini con elastico a testa, con stampato un numero di due cifre, 3 vite a testa. Strisce rosse per metà Branco. Dividere il Branco in due: una squadra ha una striscia rossa al braccio. Le due squadre si mettono abbastanza distanti l'una dall'altra. Da una parte c'è l'infermeria gestita dai VV. LL. che avrà il resto dei cartoncini. Tracciare le basi: due cerchi distanti cinquanta metri l'uno dall'altro. Ogni squadra si pone dentro al cerchio della propria base. Comito delle squadre è quello di eliminare più avversari possibili togliendogli il cartellino sulla nuca. Ogni squadra si vede da sé e da sé, non su quali si vede il base. Il base è in un luogo speciale, detto infermeria, dove ogni squadra ha il cartellino sulla testa in modo che il numero resti sulla nuca. Al via incomincia il gioco. Se uno legge e chiama ad alta voce il numero dell'avversario, questi si deve fermare, e nascondere con la mano il numero: si fa ripetere il numero e se è giusto deve consegnare all'avversario (che copre il suo cartellino con la mano) il cartellino e una vita, se è sbagliato si fa dare una vita da chi ha chiamato, poi ognuno torna a giocare. Chi perde il cartellino va in infermeria e si fa dare un altro cartellino. Dopo il terzo cartellino è eliminato e resta in infermeria.

REGOLE: Non si può nascondere il numero, è possibile eliminare a quattro gambe o strisciare con fronte a terra. A chi viene letto il numero deve andare in infermeria a farsene dare un altro. Non si può leggere il cartellino di un altro se non si ha il proprio. Ogni squadra ha facoltà di scambiarsi, tra loro, il cartellino.

7° Palla avvelenata

PREPARAZIONE: una palla.

Inizio il capogioco che lanciando in aria la palla avvelenata (perché

se colpisce qualcuno lo avvelena) grida il nome di un giocatore; chi è chiamato deve prendere la palla e gridare: "STOP!"; senza uscire dal cerchio deve cercare di colpire uno degli altri giocatori che nel frattempo sono scappati all'esterno. Chi è colpito è avvelenato, cioè ha la sanzione. Si ricomincia con tutti dentro; chi ha colpito lancia in aria la palla gridando il nome di un giocatore che cercherà di riprenderla prima possibile. Anche l'avvelenatore può essere eliminato se non colpisce nessuno può ritentare per due volte di colpire lo stesso giocatore; se non vi riesce subirà la sanzione. Analoga sorte per chi, lanciando in aria la palla, chiama un giocatore inesistente o fuori del gioco. Dopo tre sanzioni si è eliminati. Vincono i tre rimasti.

8 Baseball Lupetto

PREPARAZIONE: 1 palla morbida. 5 basi segnalate da un cerchio tracciato con farina. 1 cerchio a tre metri di distanza dal battitore, per il lanciatore 1 cerchio per il battitore. 2 cerchi, uno a destra e uno alla sinistra del battitore. 1 mazza da baseball.

Dividere il Branco in due squadre di battitori e i lanciatori. Al cerchio del lanciatore e al cerchio del battitore gli altri si possono sedurre. Il lanciatore lancia e il battitore cerca di colpire la palla al meno, mentre gli altri si dispongono sparsi sul campo (secondo la tattica prevista). Quando tutti sono pronti il lanciatore lancia la palla e il battitore, cercando di prenderla con la mazza, cercherà di batterla il più lontano possibile. Appena battuta la palla correrà verso le basi, fermandosi alla prima utile per non essere eliminato. Toccherà poi al prossimo compagno (i lanciatori e tutti battono). Appena il compagno tocca la palla con la mazza batterà nel modo regolare, chi è in una delle basi può correre verso la base successiva (in senso antiorario) o completare il giro se riesce. Il gioco prosegue fino a che tutti hanno completato il turno. Poi si invertono i ruoli.

Regole: Prima della battuta non si può abbandonare la base conquistata. Il tiro del lanciatore deve essere effettuato con una traiettoria a cadere entro il cerchio di destra o sinistra del battitore. Si hanno 3 tiri a disposizione, se tutti e tre sono sbagliati si è eliminati e si esce dal gioco. La battuta deve essere effettuata con l'avantepiede a destra o a sinistra, se la palla esce dalla linea di base è considerato errore. Se si fa una battuta a vuoto è errore, dopo tre errori si è eliminati.

9° Corsa all'oro

PREPARAZIONE: 3 biglietti, per ogni Lupetto, con scritto ORO.

Il campo da gioco è un rettangolo. Una squadra fa i guardiani, l'altra i ladri. La squadra dei guardiani si organizza a coppie. In quanto dura il gioco i guardiani dovranno difendere il campo due alla volta. All'inizio e alla fine del campo vi è un vecchio lupo il primo consegna ad ogni giocatore della squadra dei ladri un biglietto mentre il secondo vecchio lupo riceve tali foglietti. La via tutti ladri prendono un foglietto dal primo vecchio lupo e cercano di raggiungerne l'altro estremità del campo per consegnare il foglietto all'altro vecchio lupo. In mezzo al campo vi sono due dei guardiani che cercheranno di toccare più ladri possibili. 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 oro al vecchio lupo in fondo al campo, e tornare indietro a prenderne un altro. Ogni circa 30 secondi i vecchi lupi gridano "C.O.R.O." così da far cambiare la coppia di guardiani che stanno nel campo. Una volta che tutte le coppie di guardiani hanno fatto il loro turno il gioco termina e si contano i foglietti che i ladri si sono portati in fondo al campo. Il numero di foglietti che i ladri si sono portati in fondo al campo sarà la squadra che sarà riuscita a portare più ori fino in fondo di farne il suo turno di ladro.

GIOCHI PER LUPETTI

10° Tre quadrati

PREPARAZIONE: tre quadrati nei tre lati del campo e a uguale distanza gli uni dagli altri, 3 cartelli con n.1 e con n.2 e 3 con n.3. 3 fogli sul primo ci sono scritto: 2-1-3-1-3-2 sul secondo: 3-2-1-3-2-1 e sul terzo: 1-3-2-2-1-3 corrispondenti alle 6 manche.

Una Sestiglia sarà il 1, un'altra la 2 e l'altra la 3.

In ogni quadrato ci sarà un Vecchio Lupo con un foglio e tre cartelli. Tutto il branco in fondo al campo, quando Akela avrà gridato: PRIMA MANCHE! i vecchi Lupi hanno il tempo di prendere il relativo cartello e al successivo grido di un due tre, alzarlo insieme a farlo vedere a tutti. A quel punto la Sestiglia col numero dovrà andare di corsa al quadrato col suo numero. Si danno 4 punti alla Sestiglia che entra nel proprio quadrato per prima e 2 punti alla seconda. Segue poi la SECONDA MANCHE e così via. Vince la Sestiglia che nel corso delle sei manche guadagna più punti.

11° Grande Capo

PREPARAZIONE: cartoncini numerati dal 1 in poi per ogni Lupetto della Sestiglia, meno uno sul quale si scriverà "GRANDE CAPO". Tutti i giocatori per quante sono le Sestiglie.

Ognuno si mette in tasca un cartoncino a caso senza guardarlo. Una Sestiglia si mette dal lato opposto del terreno di gioco e sarà quella che prenderà il campo delle altre Sestiglie e quello attraversare il campo senza essere toccati. Chi oltrepassa la riga in fondo è salvo. Se qualcuno è toccato si ferma con chi l'ha toccato e attende la fine della corsa. Quando si griderà VIA ogni coppia di giocatori, che si sono formati al gioco, si mostra il cartoncino: se il numero dell'inseguitore è maggiore guadagna i punti sommando i numeri e il preso esce dal gioco. Se i numeri sono inferiori o uguali, non si conta e si è liberi: riprendendo il gioco. Se il GRANDE CAPO prende un altro GRANDE CAPO guadagna 50 punti. Il GRANDE CAPO può prendere chiunque e un altro GRANDE CAPO, nel caso non succedesse, non si conta e si è liberi. Si fanno tre gare. Terminate le quali si cambia Sestiglia.

GIOCHI PER LUPETTI

12° Grande Capo
PREPARAZIONE: taffina per tracciare il cerchio. 11 palline, 4 foglietti piegati con ciascuno il nome della Sestiglia.

Gioca una Sestiglia alla volta per stabilire i primi tre arrivati. Mettere al centro del cerchio 5 palline. Estrarre a sorte la sequenza delle Sestiglie. Mettere la Sestiglia prima partecipante ad una distanza di 20 metri. Al via ogni Sestiglia corre per cercare di prendere una pallina, chiaramente uno resterà senza e sarà eliminato. Lasciare ora 4 palline e ripetere il gioco eliminando l'ultimo arrivato. Togliere un'altra pallina e giocare. Alla fine resteranno tre giocatori. Tocca ora alla Sestiglia successiva e così via. Rimarranno 12 giocatori che si contenderanno il premio finale. Il gioco è uguale iniziando con 11 palline, poi 10, 9 ecc. fino a che ne rimarranno 4 che sono i vincitori. A questo punto bisogna stabilire la graduatoria.

Quindi gli ultimi 4 giocheranno fra di loro.

Si mettono nel cerchio tre palline e si dà via al gioco in questo modo si stabilisce il quarto arrivato.

Si toglie una pallina e si stabilisce il terzo arrivato e così via fino al primo arrivato.

13° Le noci guaste

PREPARAZIONE: da fogli di giornale far preparare da Lupetti almeno 10 palline di carta (le noci), 6 scatoloni, noci della Sestiglia. Gioca a tempo. Due Sestiglie, a 10 metri di distanza, si fronteggiano tirando le noci guaste; ogni Sestiglia ha davanti 3 scatoloni aperti. Al via, nel tempo di due minuti, si tirano le noci ognuna cercando di tirarle dentro agli scatoloni avversari, mira e precisione faranno sì che negli scatoloni entrino molte noci guaste. È possibile raccogliere le noci fuori dagli scatoloni per tirarle, solo se si trovano nel proprio campo. Vince la Sestiglia che, nei due minuti riesce a far entrare negli scatoloni le noci guaste. La Sestiglia perdente affronta l'altra Sestiglia, la quale poi affronta la prima vincente. In caso di punteggio pari vince chi ha gettato più noci negli scatoloni.

14° La dispensa delle noci

PREPARAZIONE: 4 scatoloni, noci di carta a testa, 4 cartoncini con i seguenti punteggi, 100 - 100 - 100 - 10.

Ad una distanza di 10 metri tenere i 4 scatoloni uno accanto all'altro con dentro un puntino. In caso Gioca una Sestiglia alla volta. Alla prima il primo fa 8 lanci, poi l'altra e di nuovo l'altro agli scatoloni, dopo i lanci toccherà al secondo e così via. Si cambia Sestiglia. Vince chi fa più punti. La Sestiglia perdente affronta l'altra Sestiglia, la quale poi affronta la prima vincente. In caso di parità vince chi ha fatto più volte 100 punti oppure 50 punti (nel caso nessuno abbia 100 punti).

15° Palla parallela

PREPARAZIONE: due corde da un metro, una palla. Gioca una Sestiglia alla volta. Il gioco è a tempo. Una coppia alla volta si dispone uno di fronte all'altro, ciascuno prende un capo della propria corda in una mano e quello dell'altro giocatore nell'altra mano in modo da formare due binari paralleli. Si poggia la palla sopra il ponte formato dai fili e al via i giocatori devono raggiungere la parte opposta del campo senza toccare il pallone né farlo cadere. Se si arriva in fondo si guadagna un punto. Se la palla cade si riparte dall'inizio. Ogni giocatore deve fa coppia con tutti gli altri. Vince la sestiglia che impiega meno tempo.

16° Il cavallo

PREPARAZIONE: una corda lunga 3 metri, una sedia.

Il gioco è a tempo.

A una distanza di dieci metri si mette una corda sopra ad una sedia. I giocatori in fila indiana. Il primo parte, raccoglie la corda da un capo, tenna dal secondo giocatore che prende l'altro capo, insieme fanno un giro della sedia.

Tornando tengono 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.

17° Alta marea

PREPARAZIONE: 18 bicchieri di cartone, spugna.

Il gioco è a tempo.

Predisporre sul campo di gioco 18 bicchieri di carta abbastanza vicini l'uno all'altro, e porre a portata di mano un attaverso (o un ma-
teriale qualsiasi).

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.

18° Leghiamo

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, dopo aver girato attorno ad una sedia per una 20 metri di distanza, dovrà tornare al punto di partenza a 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.

Giochi Giungla

19° La mano ferma della Giungla

PREPARAZIONE: 3 fogli di cartoncino con disegnato un momento del racconto giungla: stesso disegno per tutte le Sestiglie (avendo 3 Sestiglie). Tagliare i fogli come un puzzle in modo che ci siano almeno 2 pezzi per ogni lupetto, 1 foglio con disegno originale, 2 matite, 1 tavolino.

Il gioco è a tempo.

Gioca una sestiglia alla volta.

Fare un cerchio di un metro di diametro e spargerli sopra i pezzi di un puzzle mescolati e messi in modo che sia evidente ogni pezzo di disegno.

La sestiglia designata per prima è seduta ad una distanza di 20 metri di fronte ad un cerchio, e altri seduti dietro.

Al via il primo deve correre con le matite in mano, arrivato al cerchio deve, sempre con le matite, prendere un pezzo di puzzle, e tenendolo fra le matite tornare indietro e depositarlo sul tavolino.

Prendere le matite e posarle sul tavolo e così via fino a esaurire la raccolta.

Appena l'ultimo pezzo è stato portato bisogna fare il puzzle. La sestiglia ha terminato quando ha fatto il puzzle completo e preciso.

REGOLE: se cade la matita bisogna correre alla partenza e tornare a riprenderla. Così pure se cade il pezzo di puzzle. Non si devono gettare le matite ma devono essere consegnate.

20° Le noci della Giungla

PREPARAZIONE: sedia, pallone e farina per segnare l'inizio.

Mettere la sedia ad una distanza di 10 metri e al di qua della linea mettere una sestiglia in fila indiana.

Al via il primo si mette fra le ginocchia il pallone e, saltando senza farlo cadere, compie il tragitto girando attorno alla sedia, all'arrivo, al di qua della linea di partenza, passa con le mani il pallone al prossimo che farà la stessa cosa, e così via.

Toccherà poi alla prossima sestiglia. La staffetta è a tempo.

REGOLE: Se il pallone cade 5 secondi di penalità.

21° Mowgli contro le Bandar-log

PREPARAZIONE: un cronometro meglio se un timer, palline e farina per tracciare il campo.

Si prepara il campo che deve essere lungo 8/10 passi e largo 5/6. Deve essere grande e lungo in modo che i Lupetti non siano troppo attaccati. Allora decide prima quanti minuti durerà la partita. Dividere il Branco in due gruppi: i Mowgli e le Bandar-log. Si mette sulla metà campo con la palla in mano e alla partenza del cronometro getta la palla in alto. Un concorrente di ciascuna squadra cercherà di deviare la palla nel campo avversario. Quando i giocatori hanno recuperato la palla, con il «punto» la rilanciano nel campo avversario. Il passaggio della palla tra i compagni di squadra si effettua con un lancio normale.

Quando scade il tempo Akla grida: STOP. Fa «punto» la squadra che al scadere del tempo non possiede la palla. Si giocano 5 manche. Vince chi ha più punti.

22° Le rotondi Mowgli

GIOCHI PER LUPETTI

PER LE ATTIVITÀ: i cappelli di carta, una pallina per tutti i giocatori per palline e farina per tracciare il campo.

Consegnare ad ogni lupetto un foglio di giornale, devono ricavare 12 palline.

Sorteggiare la Sestiglia (o BANDAR-LOG) che inizierà per prima, ognuno si metterà in testa il cappello. Tracciano due linee parallele distanti 10 metri ed una al centro segnando l'inizio e la fine (circa 30 metri). Le altre due tribù si metteranno uno di fronte all'altra, lungo e al di fuori della loro linea parallela, distribuendo in parti eguali le palline di carta.

Al via la tribù 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 palline di carta.

Punteggio: quanti chi arriva con il cappello ancora in testa. 1 punto per ogni pallina avanzata se tutti i cappelli sono caduti.

REGOLAMENTO: non si possono tirare le palline dentro la linea, non si può tenere il cappello con le mani. Se il cappello cade è come se fosse stato abbattuto, non si possono raccogliere le palline davanti alla linea di tiro.

23° Mowgli e il Popolo Velenoso

PREPARAZIONE: 4 cartellini VITA a testa per 7 Lupetti.

Il campo da gioco è un rettangolo delle dimensioni di metri circa. Da ciascun lato due Sestiglie faranno i MOWGLI e una le APINERE. Le APINERE si organizzano a coppie, in quanto devono essere in due per non far attraversare il fiume.

All'inizio del campo un V.L. consegna ai MOWGLI una VITA.

Al via i MOWGLI correndo cercano di raggiungere l'altra estremità del campo per consegnare la VITA ad un V.L. In mezzo al campo vi sono due APINERE che cercheranno di toccare più MOWGLI possibili; ogni MOWGLI che verrà toccato dovrà tornare indietro e ripartire dall'inizio del campo, mentre ogni MOWGLI che riuscirà a passare senza farsi toccare potrà consegnare la sua VITA al V.L. e tornare indietro a prendere un'altra.

Ogni minuto si cambia il copione di APINERE che stanno nel campo. Una volta che tutte le coppie di APINERE hanno fatto il loro lavoro il gioco termina e si contano le VITE che lei MOWGLI sono riusciti a portare fino in fondo.

Si conta ogni volta a sei il numero di APINERE che si è fatto il gioco. Ma il Sestiglieri che sarà il vincitore? (100)

Se la gara dovesse essere breve la si può ripetere.

REGOLAMENTO: si raccomanda il massimo della lealtà

24° Lupi contro Cani Rossi

PREPARAZIONE: almeno 6 noci della giungla preparate con fogli di giornale appassiti, 12 bottiglie di plastica, farina per segnare.

Due Sestiglie: i LUPI e i CANIROSSI poste ad una distanza di 4 o 5 metri, dovranno fronteggiarsi a nociate; sia i LUPI e sia i CANIROSSI hanno davanti 6 alberi. Al via ognuno cerca le noci cercando di evitare gli alberi avversari.

Vince chi batte per primo o chi dopo due minuti ha più noci in piedi. È possibile raccogliere le noci da terra per tirarle. La sestiglia perdente affronta l'altra sestiglia, la quale poi affronta la prima vincitrice. In caso di punteggio pari vince chi ha buttato più noci sugli alberi.

REGOLE: non si possono fermare le noci che arrivano.

25° Mowgli e l'oro del Cobra Bianco

PREPARAZIONE: bigliettini con i nomi dei Lupetti, 30 oggetti uguali (palline o altro), farina per segnare il campo da gioco.

Su uno spazio rettangolare, lungo quanto si vuole ma non troppo largo, disegnata al centro del terreno una fascia compresa tra due righe tra loro distanti 3 metri che sarà la Giungla.

Si scelgono, in ante, i bigliettini con i nomi dei partecipanti metà del Branco che saranno i COBRA BIANCO, disposti in riga a metà del campo di gioco e non possono spostarsi. I giocatori sono distanti tra di loro circa 1 metro. L'altra metà sono i MOWGLI, i quali, in silenzio devono attraversare la frontiera, senza farsi toccare dai COBRA.

I MOWGLI toccati durante il passaggio vengono eliminate. In fondo al campo, opposto a quella di partenza, sono disposti gli oggetti (l'oro), che, uno alla volta, i MOWGLI devono trasportare nel loro campo, riattraversando la frontiera.

Ogni MOWGLI può effettuare in una partita più viaggi.

Il gioco termina quando tutti gli oggetti sono stati trasportati, o quando tutti i MOWGLI sono stati eliminati.

Al termine del gioco, si verifica chi ha vinto. Vince la squadra che riesce, nel minor tempo, a portare gli oggetti nel proprio campo, oppure che riesce a eliminare tutti gli avversari.

26° La muta di Kaa

I giocatori di una Sestiglia, che rappresentano Kaa, in fila indiana, si passano la mano destra tra le gambe e la tengono al giocatore che sta dietro di lui, che ripete con la sinistra formando così il serpente. Quando tutti sono così uniti incomincia la muta. La Kaa cambierà pelle.

Il primo giocatore si dieteggia passando sopra al secondo giocatore, che ripete la stessa manovra sopra il terzo e così via finché il primo diventa l'ultimo e viceversa (il serpente si è tolto la pelle).

A questo punto il primo e l'ultimo alzano le mani libere. Incomincia a ripetere l'operazione in senso inverso in modo che le Sestiglia vengano a ritrovarsi nelle posizioni originali (il serpente si è riacquisito la pelle). Il tempo impiegato è breve si fa ripetere per altre due volte. Tocca poi alla prossima Sestiglia e così via.

Vince la Sestiglia che in totale impiega meno tempo.

27° Attraversare il Waingunga

PREPARAZIONE: farina per segnare il percorso, tre mattoni di legno (da preferirvi posare un piede) .

Giocatori: la Sestiglia alla volta scelta in base all'estrazione casuale. Disponibili la Sestiglia in fila indiana all'inizio del fiume (che è stato tracciato per terra e della lunghezza di 10 metri) sul quale sono stati sistemati i primi tre mattoni raggiungibili con un passo dal primo giocatore del fiume. Al via il primo Lupetto mette i piedi su due dei tre mattoni e poi, senza cadere, sposta il terzo per poter avanzare. Eventualmente può anche tornare indietro di un passo.

Non appena arriva alla fine del fiume fa scambio con un altro Lupetto che riparte tornando indietro e così via. Al termine tocca alla seconda sestiglia e così via.

Vince la sestiglia che, nel minor tempo, attraversa il "fiume" a tutti i suoi concorrenti.

28° Mowgli e le Api nere

PREPARAZIONE: farina per segnare, scatolone, 5 palline fatte con la farina di grano duro.

Una sestiglia e 10 LUPETTI di Mowgli e 10 APINERE si attaccano insieme. La giungla è formata da due cerchi concentrici di 2 metri e di 6 metri.

Al centro del cerchio più piccolo c'è lo scatolone l'ALVEARE. I MOWGLI si dispongono al di fuori del cerchio più grande. La sestiglia delle APINERE rimane all'interno della zona compresa tra il cerchio più grande e il cerchio più piccolo fino a che tutti hanno tirato le palline.

Scopo del gioco è gettare le palline dentro allo scatolone.

I difensori possono opporsi cercando di parare le palline in qualsiasi modo, non si possono però, spostare dal posto assegnatogli. I MOWGLI non possono oltrepassare la linea del cerchio grande (penalità di un punto nel caso in cui sconfinassero) e allo stesso modo le APINERE non possono oltrepassare né il cerchio grande né il cerchio piccolo (sempre una penalità di un punto).

1 punto ogni pallina dentro allo scatolone.

Si cambia poi sestiglia e così via.

Vince la sestiglia che, alla fine, totalizza meno punti

29° Mowgli aiuta Baloo

PREPARAZIONE: 10 bottiglie vuote di plastica.

Regole: BALOO deve restare sempre con la testa ferma e uguale in avanti.

Si crea un percorso con le bottiglie di plastica riempite con poca acqua, messe una dietro all'altra ad una distanza di 20 cm l'una dall'altra.

Gioca una squadra alla volta divisi per coppie: uno è BALOO che cammina all'indietro e l'altro: MOWGLI è quello che sta fermo, stando ad una distanza di un metro in fianco, e guida BALOO nel percorso senza far cadere le bottiglie.

Per partire Baloo si mette a fianco della prima bottiglia. MOWGLI lo guida dicendogli che tipo di passo deve fare: destra, sinistra, avanti e indietro.

Se BALOO fa cadere la bottiglia perde 5 secondi.

Al traguardo si invertono i ruoli. Poi partono altri due e così via. Il gioco è a tempo; chi ne impiega meno vince.

30° Mowgli e Shere Khan

Per 4 AZZURRI (scalpo) e 2 ROSSI (scalpo), 2 scatole.

Si gioca in un campo un po' più piccolo di quello del calcio.

Dividere il Branco in due: i MOWGLI e i SHERE-KHAN, con scalpo di colore diverso tra le due squadre dietro i pantaloni. C'è una palla nelle basi opposte per ogni squadra davanti all'obiettivo.

Ogni giocatore deve cercare di prendere la palla senza farsi però scalpare. Se un giocatore è scalpato, deve rimanere fermo nel posto dove è stato preso. Il giocatore che ha scalpato porta lo scalpo al centro nel suo contenitore e non può essere scalpato. Quando ha depositato lo scalpo conquistato, il giocatore ritorna in gioco.

Chi è stato scalpato, potrà rientrare in gioco solo se un compagno di squadra gli riporta il suo scalpo (preso dal contenitore).

Si può scalpare un solo giocatore alla volta. Oltre alle dita si deve riuscire a rubare la palla e portarla nella propria base senza essere ovviamente scalpati, si può lanciare la palla, senza però far cadere e scivolare i giocatori ancora in gioco.

Vince chi porta per primo la palla nella propria base.

regole: si raccomanda la massima lealtà nel giocare a scalpo

31° Mowgli Akela e Tabaqui

PREPARAZIONE: cartoncini tanti quanti sono i lupetti su ognuno dei quali si scriverà AKELA, meno uno sul quale si scriverà TABAQUI. 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 sparpagliati in mezzo al campo, immobili.

Nessuno deve sapere chi è il TABAQUI. A quel punto il Caposestiglia viene chiamato ed egli, uno per volta, tocca i vari giocatori nella speranza di non toccare in TABAQUI. Quando egli tocca un AKELA, quest'ultimo esclama: "Grazie" e correrà verso una linea del campo.

Se invece tocca il TABAQUI, quest'ultimo esclama "Scappa sei mio!" e comincerà a rincorrerlo.

Scappando deve riuscire a toccare quanti più AKELA possibile prima che TABAQUI riesca a prenderlo.

Non ci sono vinti e vincitori, se uno non piace si può rifarlo.

Regole: che l'adulto rievchi le regole, è necessario che il Caposestiglia capisca gli altri che possono giocare.

GIOCHI PER LUPETTI

32° I balzi di Bagheera

PREPARAZIONE: una corda lunga 3 metri, una sedia.

Ad una distanza di dieci metri si mette una corda sopra ad una sedia.

Giocatori: i BAGHEERA in fila indiana. Il primo parte, raccoglie la corda da un capo, e poi dal secondo giocatore che prende l'altro capo, insieme fanno il percorso di corsa e fanno il giro della sedia. Tornando tengono la corda tesa a 20 centimetri da terra facendo saltare gli altri BAGHEERA.

Quando tutti hanno saltato, il primo si mette in fondo alla fila, mentre il secondo porge la corda al compagno davanti alla fila, correrà e tornerà ad andare a fare il giro attorno alla sedia.

Tornando faranno saltare i BAGHEERA poi il secondo si mette in fondo alla fila e così via fino a che tutti hanno portato la corda al giocatore a tempo.

Regole: non si prosegue oltre se qualche BAGHEERA non salta, eventualmente incoraggiarlo a saltare.

33° Cocco Giungla

PREPARAZIONE: 6 palline tipo tennis (cocco), 2 scatole o altro.

Sestiglia in fila ad una distanza di 10 metri. Al via il primo prende dalle scatole, il vicino sopra una sedia due NOCI DI COCCO e corre verso un'altra 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 sei NOCI DI COCCO torna a fare il cambio al suo compagno che, due alla volta va a prendere le due NOCI DI COCCO e li rimette nella scatola. Il successivo li va a mettere ecc. Tutti devono aver messo e tolto le sei NOCI DI COCCO.

Regole: se cade qualche noce di cocco, si torna all'inizio se la NOCE DI COCCO cade all'andata, viceversa alla sedia in ritorno se cade al ritorno.

34° Mowgli e fratel Bigio

PREPARAZIONE: scatinella, corda, 3 palle grosse.

Legare due lupetti con la corda schiena contro schiena: MOWGLI E FRATEL BIGIO. Mettere uno scatinella ad una certa distanza che è a ridosso di un muro. I personaggi legati devono essere messi in modo che uno guardi il canestro. Cominciare una palla al lupetto che non guarda il canestro e il vicino tira la palla ansioso di scapparla se si esaurisce il tempo. I bilenti tirano le palle. Aggirare il tutto i due si girano scambiandosi: quindi chi prima guardava il canestro ora, girato tira la palla, e così via per un tempo di minuti. Dato che il gioco è a tempo bisogna superare e consegnare la palla in fretta. Toccherà ad altri due della Sestiglia. Chi viene toccato consegna una vita e diventa bandar-log così alla seconda mano che dovrà correre con la mano sulla parte del Vince la Sestiglia che ha più canestri.

PREPARAZIONE: farina per segnare, 2 vite a testa.

35° Le strane Bandar log

Una sestiglia in mezzo al campetto, le altre dalla parte opposta. Al via dovranno attraversare il campo senza farsi toccare.

Chi viene toccato consegna una vita e diventa bandar-log, così alla seconda mano che dovrà correre con la mano sulla parte del corpo toccata, e se è toccata ancora, riconsegna la seconda vita, dovrà fare la terza anche con le mani sulle parti toccate. Alla terza toccata eliminata si fa avanti e indietro per tre volte poi si cambia Sestiglia.

Regole: chi toglie la mano o le mani sono eliminati, chi deve toccare non deve uscire dalla propria area.

36° I Chill e le Bandar-log

PREPARAZIONE: 2 bandiere, 2 palle di colore diverso, farina per segnare le linee.

Dividere il Branco in due: uno col fazzolettone al collo i CHILL, e l'altro con la bandiera BANDAR-LOG. Il campo da gioco è diviso in tre parti uguali.

Nelle aree designate alle due squadre c'è una piccola zona segnata con farina, riservata alla bandiera in cui possono entrare solo i giocatori che ne trovano il recupero e un rettangolo sempre segnato con farina, riservato ai prigionieri della squadra avversaria.

Ogni squadra nomina un Capo, che sarà noto a tutti, e due sentinelle, quest'ultime si recheranno nel campo avversario.

All'inizio del gioco le due squadre si disporranno nell'area loro riservata e l'arbitro osserverà un pallone di entrambe, quello e non l'altro è il pallone della squadra.

Con il proprio pallone ogni componente della squadra potrà colpire un componente della squadra avversaria che sarà fatto prigioniero se colpito dalla palla anche se essa è rimbalzata a terra. Ai CHILL non è permesso toccare il nemico con la palla delle BANDAR-LOG (e viceversa), per le lesioni fatte per errore si applicano le regole che hanno le due sentinelle alle quali spetta il compito di rimandare la palla, della loro squadra, nel proprio campo.

Al fischio dell'arbitro i giocatori potranno disporsi all'interno del proprio campo e nella zona neutra e potranno fare prigionieri gli avversari solo colpiti con il pallone; nel momento in cui, ad esempio, un giocatore entra nel campo avversario per prendere la bandiera viene fatto prigioniero se viene colpito dalla palla dei rossi o se viene toccato da un giocatore rosso.

I prigionieri, che si devono posizionare nell'area a loro designata, saranno tutti liberi nel momento in cui il capo della squadra avversaria viene colpito dal pallone, e per tornare in gioco devono prima ritornare nel proprio campo.

Quando un giocatore entra nel campo avversario e riesce a raggiungere l'area in cui è posta la bandiera può sostare nel suo interno aspettando il momento propizio per tornare nel proprio campo con la bandiera.

37° Banditi

PREPARAZIONE: 2 cartellini a testa con lettera e numero colorati da una parte e biadesivo dall'altra, 25 caramelle a testa (10 a testa per la Sestiglia, 10 tappi di plastica a testa o altri oggetti uguali, pila, uno scatolone un contenitore per le vite a Sestiglia, fischietto per Akela.

Lo scopo è quello di rimanere senza tappi, portando il tappo alla volta nella base avversaria che sta alla propria destra.

Ad un fischietto si inverte la strada, dalla destra si va a sinistra. Per evitare che il proprio cartellino venga memorizzato dalle Sestiglie avversarie, con ogni tanto, scambiare il proprio cartellino con quello di un compagno.

Chi vince una vita lo porta alla sua base. Il compito di tutti è quello di disfarsi dei tappi e di guadagnare tante vite.

Ogni Sestiglia nella loro base si mette uno dei due cartellini sul petto col biadesivo (l'altro fa da un vecchio lupo), si dispone davanti alla base lo scatolone con dentro le vite e i tappi.

Al via ognuno si prende una vita e un tappo da portare alla base avversaria.

Se durante il tragitto gli viene rubato il cartellino si ferma e i due contendenti faranno tre colpi di moneta cinese: se vince il chiamato il chiamato rende la vita e il tappo, quindi sottobraccio sarà portato alla sua base e qui il vincitore depositerà i due tappi. Il perdente cambierà il cartellino e proseguirà.

Se perde il chiamato vince lo stesso la vita ma sarà portato lui alla sua base (sottobraccio) per rilasciare i tappi.

Chi non ha il tappo in mano (perché depositato nella base avversaria), si toglie il cartellino e torna alla sua base a mani alzate.

Da lì si rimette il proprio (o cambiato) cartellino e riprende il gioco. Ad un certo punto della serata, Akela fischierà tre volte che significa fine del gioco.

Le vite valgono 10 punti all'una; i tappi valgono 5 punti in meno ogni volta.

Regole: Non si può nascondere il cartellino. Bisogna avere in testa una sola vita. Si raccomanda la massima lealtà fra Lupetti.

38° Ricercato

PREPARAZIONE: cartellini con elastico da mettere in fronte, tanti quanti sono i lupetti. Su ogni cartellino scrivere due lettere e due numeri (caso dall'1 al 9 (con colori ben visibili se illuminati da torce elettriche); 2 cerchi tracciati con farina saranno le basi, 45 tappi di plastica di un colore, 45 tappi di plastica di un altro colore, 1 base (l'infermeria), 2 vecchi lupi, strisce da mettere al braccio di una squadra. I tappi si possono sostituire con palline di carta di due colori.

Dividere il Branco in due squadre una delle quali ha una striscia di stoffa da mettere al braccio. In questo modo si evita di sbagliare avversario.

Il compito di ognuno è quello di portare via 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 allontanarsi alla morra cinese con chi lo ha gridato, il vincitore porta il proprio oggetto e l'altro oggetto se si è riprova alla propria base altrimenti si 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.

Se chi sbaglia ha l'oggetto in mano lo cede all'avversario che lo porta alla propria base se è suo, altrimenti lo porta all'infermeria. Si resta in infermeria per un minuto. 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.

Si percola al gioco e quindi s'illumina l'avversario, se si ha un oggetto in mano.

39° La coda del pavone

PREPARAZIONE: una quantità notevole di cannuccie colorate tagliate a pezzetti di 4/5 cm., un sacchetto trasparente per ogni Caposestiglia.

Per preparare le cannuccie tutte regolari bisogna tagliarle a metà, unire i due capi e tagliarle ancora a metà. Si ottengono quattro cannuccie di uguale lunghezza. Prima di tagliare le cannuccie ecco un consiglio: colorate le cannuccie per colore e date un punteggio a scalare. Quelle di più avranno un punteggio basso, via via aumentate il punteggio in base alla diminuzione della quantità. È chiaro che quelle col colore meno frequente varranno molto. Le Sestiglie non sapranno che ogni colore ha un proprio punteggio. Si spargeranno per il campo le cannuccie; mi raccomando più sono sparpagliate e meglio è per i Lupetti. Per il gioco stesso. Al via tutti, muniti di pila, raccolgono quante più pile di cannuccie possono consegnandole al proprio Caposestiglia che ne avrà nel proprio sacchetto. Dopo un tempo da voi determinato si passa al sonno dei Lupetti (se sono svegli sono pimpanti e pronti a fare il gioco notturno) il gioco termina. Ogni Sestiglia si riunisce, separa i vari colori e li conta segnando su un foglio il numero di pile a testa. Il PAVL moltiplica il numero di pile per il punteggio assegnato. Chiaramente vince la Sestiglia col punteggio più alto.

40° Caccia ai doploni dei pirati

PREPARAZIONE: 10 doploni (monete di cioccolato) a testa, 1 cartellino ogni Lupetto con scritto NOSTROMO meno quattro, con scritto il nome pirata dato alle Sestiglie, un foro per le basi, 60 bombe a Sestiglia; possono essere tappi di bottiglia o palline di carta appallottolate, 60 etolette per i doploni, un sacchetto di plastica per ogni Sestiglia per metterci le bombe. Si presume che vi sia un Branco di quattro Sestiglie, se sono meno regolatevi di conseguenza con la preparazione delle quantità.

Preparare i doploni egualmente distanti tra loro, con le basi al centro. Consegnare ad ogni Sestiglia i cartellini NOSTROMO meno uno che va col nome dato alla propria Sestiglia.

Si presuppone che si siano scelte precedentemente un nome per ogni Sestiglia: BUCANIERI, FILIBUSTIERI, CORSARI, PIRATI. Ogni Caposestiglia mescola i propri bigliettini in modo che nessuno li veda, ognuno s

4° GIOCO: centrello: 6 scatoloni, 10 palle morbide.

Mettere i 6 scatoloni a scalare dai più vicini: 1, 2, 3 e ad una distanza di 6/8 metri. Punteggi: 5 più vicini, 7 e 20. 10 palle a disposizione.

5° GIOCO: pienello: 1 contenitore da 14 posti, 10 palline da pingpong.

Mettere il contenitore sopra ad un tavolo e riempire d'acqua. A una distanza di 4 metri si hanno 10 palline da tirare per farle entrare nel contenitore. Punteggi dal più distante: 5, 4, 3, 2, 1. Se entrano 5 palline il punteggio totale è raddoppiato e si triplica se tutte le palline entrano.

6° GIOCO: mirrò: 1 bastoncino, 5 palline da tennis.

Piantare il bastoncino a terra ad una distanza di 6/8 metri. Fare 5 segni a terra ogni 20 centimetri partendo dal bastoncino. 5 palline da tirare, una alla volta (senza gliendola), per avvicinarsi il più possibile al bastoncino. Punteggi dal più lontano: 5, 10, 15, 20, 25.

7° GIOCO: dischello: 15 dischetti testa, uno scatolone.

Mettere lo scatolone ad una distanza di 6 metri. Un punto per ogni centro, tutti e 15 valgono 5 punti.

8° GIOCO: tunnello: uno scatolone, 5 palline da tennis.

Praticare alla base dello scatolone un'apertura di 30 cm. Tracciare una riga distante 3 metri. Da lì il concorrente ha 5 tiri a disposizione per centrare il foro. Punteggi: un punto per una pallina, 5 due, 25 tre, 50 quattro, 100 cinque.

9° GIOCO: cerchiello: un bastoncino, 20 ai irrigatori.
Piantare il bastoncino a terra a 5 metri. Davanti a ogni irrigatore 5 metri 15 punti, 5 centri 50 punti.

10° GIOCO: numerello: 6 cartoni A4, 50 sassi pedine.

3 cartoni con scritto 50, sotto a un metro altri 3 con 20. tirare le pedine da una distanza di 8 metri.

11° GIOCO: rondello: un bastone piantato a terra, una rondella sopra il bastone e un pallone.

Da una distanza di 8 metri tirare il pallone con le mani per far cadere la rondella. Punteggio in punti se la rondella cade subito altrimenti 40, 30, 20 e 10 punti. 5 tiri a testa.

12° GIOCO: canestrello: 4 canestrini, 10 rondelle.

Mettere a terra i 4 canestrini uno sotto l'altro, ad una distanza di 3 metri, si hanno 10 tiri a disposizione. Punti a scalare: 1, 3, 7.

1a postazione: CERCHIELLO/MIRRÒ/TUNNELLO/BIRILLELLO.

2a postazione: BARATTELLO/CENTRELLO/PIENELLO/DISCHELLO.

3a postazione: CERCHIELLO/NUMERELLO/RONDELLO/CANESTRELLO.

Le Sestiglie, si leggono i giochi e decidono prima su quali giocare nel jolly (4 giochi), fanno i 4 giochi e poi vanno alla postazione successiva. Nel caso che qualche Sestiglia finisca prima, si scende a terra ed aspetta il proprio turno.

Il jolly raddoppia i punti.

GIOCHI PER LUPETTI

GIOCHI PER LUPETTI

**WWW.ASSRONTI
SEMPRE
SCOUT.ORG**

GIOCHI PER LUPETTI

WWW.ASSISCONTI.SEMPRESCOUT.ORG

A cura di Roberto Dusi
Assiscout Abano Terme