

Libretto N° 1
Vacanze di Branco 2005



VACANZE DI BRANCO

Casa delle Guardie
Cornuda (Tv)

Cosa sono le V. di B.

- 1) Le V. di B. sono un momento gioioso, vissuto in armonia tra il Branco e la natura che ci circonda, nonché la naturale conclusione di un anno d'attività, ed è un ottimo strumento per verificare la Progressione Personale (l'aumento delle proprie capacità), lo stile e lo sviluppo fisico e psichico d'ogni singolo.
 - 2) *Ci saranno dei momenti liberi per i Lupetti, in modo che socializzino maggiormente, rispettandosi reciprocamente.*
 - 3) Non sarà adottato un comportamento da Bendar-log, ma dovrà essere civile di reciproca fratellanza e aiuto. Si possono infliggere delle piccole punizioni purché siano date in modo che il Branco ne tragga beneficio. Aiutare qualcuno è un'ottima forma di punizione, per esempio: aiutare a pulire, aiutare a servire in tavola, portare l'acqua a tavola quando manca ecc. Da evitare assolutamente: spunti, irascibilità, punizioni corporali e tutto ciò che danneggi psicologicamente il bambino.
 - 4) *Il comportamento deve essere di un Franco in gamba. Niente litigi, tutti buoni fratelli, sono ammessi, ma seguano le indicazioni di Vecchi Lupi.*
 - 5) Ogni attività svolta, grande o piccola che sia, sarà premiata. In queste V. di B. il premio consisterà in tanti bollini colorati da attaccare al proprio collare di Sestiglia. Ciò spronerà ogni Lupetto a fare "del proprio meglio" per far guadagnare alla propria Sestiglia molti bollini.
 - 6) *Ci sarà qualche Sestiglia migliore in assoluto, e per evitare che ciò sia scoraggiante per le altre, è preferibile che, in taluni giochi, le Sestiglie siano mescolate. Si premieranno i singoli, in diversi modi, per esempio: migliore comportamento, miglior giocatore, migliore letto fatto, migliore ordine, il primo che arriva ad un richiamo ecc.*
 - 7) Ogni giorno sarà un "INDOVINELLO", che potrà essere risolto in qualsiasi momento. Chi lo risolve, farà guadagnare alla propria Sestiglia 10 bollini.
 - 8) *Ci sarà il gioco di "MANONERA" un terribile mago che combinerà un guaio ogni giorno. Alla fine sarà, a sua insaputa, un Lupetto.*
 - 9) Preparatevi in anticipo, tutto il necessario per svolgere al meglio ogni giornata.
 - 10) *I Vecchi Lupi dovranno prestare attenzione alle terzole che alcuni Lupetti dovranno assumere, o a bisogni particolari.*
- Depo la colazione, pranzo e cena, tutti a lavarsi i denti.

Domenica 19 giugno

- Ore 08,20 Partenza da Abano Terme
Ore 10,30 Quiz d'entrata alla casa. *(se è)*.
Ore 11,00 Distribuzione camere e preparazione letti.
Ore 11,30 Chiamata - Alzabandiera - Grande Urlo.
Ore 11,45 Breve escursione per conoscenza luogo.
Ore 12,15 Rientro alla Base.
Ore 12,30 Lavarsi le mani per il pranzo.
Ore 12,45 Pranzo *(ban: caro cuoco!)*.
Ore 13,30 Bran: sparcchia.
Ore 14,00 Tempo libero (si può riposare). Cambiarsi per MANONERA
Ore 15,30 Preparazione cartelloni di Sestiglia.
Ore 16,30 Cerchio per spiegazione comportamenti.
Ore 16,45 Merenda.
Ore 17,30 Gioco: *(grida animale)*.
Ore 18,30 Ammainabandiera.
Ore 18,45 Ispezione camerate.
Ore 19,00 Preparazione tavoli. Lavarsi le mani.
Ore 19,30 Cena *(ban: caro cuoco)*.
Ore 20,30 Il Branco sparcchia.
Ore 20,45 Cambio di vestire e si riprende.
Ore 21,00 Cerchio di giochi.
Ore 22,30 Consegna bollini. A letto. Silenzio Akela racconta. Breve staff.

Lunedì 20 giugno

- Ore 08,00 Sveglia. Ginnastica *(il piccolo indiano)*.
Ore 08,30 Lavarsi, rassettarsi il letto e farsi il uniforme.
Ore 08,45 Colazione *(i rossi di servizio in cucina)*.
Ore 09,15 Cerchio per Grande Urlo e alzabandiera.
Ore 09,30 Pulizia *(bianchi)*. Diario di bordo *(rossi)*.
Ore 10,00 Ispezione camerate. Cambiarsi per MANONERA
Ore 10,20 Giochi *(grida animale e riempicani)*.
Ore 12,00 Tempo libero, *(rossi servizio in cucina)*.
Ore 12,15 Lavarsi le mani e a tavola.
Ore 13,30 Tempo libero.
Ore 14,45 Tutti in cerchio e spiegazione giochi.
Ore 15,00 Giochi *(pazzecoppie - spegnamo il fuoco)*.
Ore 16,20 Merenda.
Ore 17,30 Gioco: *(l'manoferma della giungla)*.
Ore 18,30 Ammainabandiera.
Ore 19,00 Tempo libero *(rossi di servizio in cucina)*.
Ore 19,30 Cena.
Ore 21,00 Cerchio di gioia
Ore 22,30 Consegna bollini. A letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

Martedì 21 giugno

- Ore 08,00 Sveglia. Ginnastica (*la zia di Forlì*)
Ore 08,30 Lavarsi, farsi il letto e vestirsi in uniforme.
Ore 08,45 Colazione (*neri di servizio in cucina*)
Ore 09,15 Cerchio, Grande Urlo e Alzabandiera.
Ore 09,30 Pulizia (*rossi*). Diario di bordo (*bianchi*).
Ore 10,00 Caccia. Con pranzo al sacco. Gioco (*alcerossa*)
Ore 14,00 Rientro e riposo.
Ore 14,30 Gioco (*alcerossa*) (Se non fatto in uscita).
Ore 15,30 Docia. Mettersi in tuta da ginnastica.
Ore 16,30 Merenda.
Ore 17,00 Ispezione MANONERA
Ore 17,15 Giochi (*acchi, pafantasmì*)
Ore 19,00 Tempo libero (*neri di servizio in cucina*).
Ore 19,30 Cena.
Ore 21,00 Piccolo cerchio (i Lupetti sono stanchi).
Ore 21,30 A letto.
Ore 22,00 Sveglia, gioco notturno (*comandis*)

- Ore 23,00 Consegna bollini. A letto.
Ore 23,30 Silenzio Akela racconta. Staff.

Mercoledì 22 giugno

- Ore 08,00 Sveglia. Ginnastica (*spalle, ginocchio, piede*)
Ore 08,30 Lavarsi, farsi il letto, vestirsi in uniforme.
Ore 08,45 Colazione (*bianchi di servizio in cucina*).
Ore 09,15 Cerchio, Grande Urlo, Alzabandiera.
Ore 09,30 Pulizia (*rossi*). Diario di bordo (*rossi*).
Ore 10,00 Manualità (*costruzione auto di legno*)
Ore 11,00 Sosta con gioco (*Staffetta del grillo*)
Ore 11,30 Ripresa manualità.
Ore 12,00 Tempo libero (*bianchi servizio cucina*).
Ore 12,30 Pranzo (*shan del cuoco*).
Ore 13,30 Tempo libero.
Ore 15,00 Ripresa manualità.
Ore 16,00 Merenda e telefoniamo a casa.
Ore 17,10 prove "cappuccetto rosso" per cerchio di fuoco.
Ore 18,00 Gioco (*baseball Lupetto*). MANONERA
Ore 18,30 Ammainabandiera.
Ore 18,45 Ripresa gioco.
Ore 19,10 Tempo libero (*bianchi servizio cucina*).
Ore 19,30 Cena.
Ore 21,00 Cerchio di Gioia.
Ore 22,30 Consegna bollini. A letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

Giovedì 23 giugno

- Ore 08,00 Sveglia. Ginnastica (*a piacere dei Lupetti*).
Ore 08,30 Lavarsi, farsi il letto, vestirsi in uniforme.
Ore 08,45 Colazione (*rossi di servizio in cucina*).
Ore 09,00 Cerchio, Grande Urlo, Alzabandiera.
Ore 09,30 Pulizia (*bianchi*). Diario di bordo (*neri*).
Ore 10,00 Lupettiadi magiche del mattino.
Ore 12,00 Tempo libero (*rossi servizio cucina*).
Ore 12,30 Merenda.
Ore 13,30 Tempo libero.
Ore 15,00 Ripresa Lupettiadi magiche.
Ore 16,30 Merenda.
Ore 17,00 Tempo libero (*per gestire i punteggi*).
Ore 18,00 Rupe del consiglio.
Ore 18,30 Alzabandiera. MANONERA.
Ore 18,50 Tempo libero per scrivere sul Q. di C.
Ore 19,00 (*rossi servizio in cucina*).

- Ore 19,30 Cena.
Ore 21,00 Cerchio notturno, gioco notturno.
Ore 22,15 Consegna bollini. A letto. Silenzio Akela Racconta.

Venerdì 24 giugno

- Ore 08,00 Sveglia. Ginnastica (*seven jumps*).
Ore 08,30 Lavarsi, farsi il letto, vestirsi in uniforme.
Ore 08,45 Colazione (*neri servizio in cucina*).
Ore 09,15 Cerchio, Grande Urlo, Alzabandiera.
Ore 09,30 Pulizia (*rossi*). Diario di bordo (*bianchi*).
Ore 10,00 Ispezione.
Ore 10,15 Caccia (*sentiero n. 1-2-3*).
Ore 12,15 Merenda (*neri in cucina*).
Ore 12,30 Tempo libero.
Ore 13,30 Tempo libero.
Ore 15,00 Giochi senza frontiere. MANONERA.
Ore 16,30 Merenda.
Ore 17,00 Ripresa giochi senza frontiere.
Ore 18,00 Fine giochi, Grande Urlo e tempo libero.
Ore 18,30 Ammainabandiera.
Ore 19,20 (*neri servizio cucina*).
Ore 19,30 Cena (*ban del cuoco*).
Ore 21,00 Gioco notturno (*ad olacementediMowgli*).
Ore 22,15 Consegna bollini. A letto. Silenzio Akela Racconta.

Sabato 25 giugno

- Ore 08,00 Sveglia (*al chiaror del mattin*).
- Ore 08,15 Ginnastica (*libera*).
- Ore 08,30 Lavarsi, farsi il letto, vestirsi in uniforme.
- Ore 09,00 Creazione (*bianchi servizio cucina*).
- Ore 09,15 Cerchio, Grande Urlo, Alzabandiera.
- Ore 09,30 Pulizia (*neri*). Diario di bordo (*rossi*).
- Ore 10,00 Grande gioco (*filetto: ottavi*).
- Ore 12,00 Tempo libero (*bianchi servizio cucina*).
- Ore 12,15 Lavare le mani e a tavola.
- Ore 12,30 Pranzo (*ban del cuoco*).
- Ore 13,30 Lavarsi i denti tempo libero.
- Ore 15,00 Gioco (*filetto: quarti e semifinali*).
- Ore 16,30 Merenda.
- Ore 17,00 Gioco (*filetto: finali*).
- Ore 18,00 Tempo libero.
- Ore 19,00 (bianchi servizio cucina).
- Ore 19,15 Lavarsi le mani.
- Ore 19,30 Cena (*ban del cuoco*).
- Ore 20,00 Silenzio.
- Ore 21,00 Cerchio di gioia.
- Ore 22,30 Fine cerchio, in camera lavarsi i denti.
- Ore 23,00 Silenzio.
- Ore 23,15 Staff.

Domenica 26 giugno

- Ore 08,30 Sveglia (*al chiaror del mattin*).
- Ore 08,45 Ginnastica (*libera*).
- Ore 09,00 Creazione.
- Ore 09,30 Prepararsi gli zaini e sistemarli fuori della camera.
- Ore 10,00 Cena camerate (*partecipano tutti i Lupetti*).

Al termine della pulizia non si va più in camera.

È possibile provvedere alla pulizia del cortile.

Consegnare i sacchetti ai Lupetti.

Si può fare una gara a chi raccoglie più immondizie.

Riunire i genitori per farli giocare.

Il compito di tutto è riservato ai Capisestiglia.

Indovinelli

Ci sono tre libri disposti in uno scaffale da sinistra a destra. Un tarlo entra nella prima pagina del primo libro e procedendo verso destra mangia tutte le pagine che incontra fino all'ultima pagina dell'ultimo libro, inclusa.

Quante pagine mangia se ogni libro ha 100 pagine?

RISPOSTA: **1** Infatti, la prima pagina del libro resta a destra, quindi il tarlo continuando verso destra, incontra le prime 99 pagine. Così pure l'ultima pagina dell'ultimo libro è a sinistra e non sono mangiate le altre 99 che sono alla sua destra.

2°) Una nave ha la poppa di bordo con 18 gradini che distano l'uno dall'altro 20 cm. Sette gradini sono sott'acqua. Si alza la marea di 80 cm.

Quanti gradini restano sott'acqua?

RISPOSTA: **3** Con l'alta marea si alza anche la nave.

3°) Otto alberi sono posti in fila lungo un viale, a 5 metri di distanza l'uno dall'altro. Che distanza intercorre tra il primo e l'ultimo?

RISPOSTA: **35** non 40 come si tendeva a dire.

4°) Ho 100 fiammiferi. Se ne dire quante se si può sottrarre un fiammifero da cento fiammiferi?

RISPOSTA: **1** Perché la seconda domanda si sottrarrebbe da 99.

5°) Ad un bivio, per andare in un paese, il 50% di metà abitanti che dicono se andrò a vivere in quel paese, il 50% di loro scende il poggio e il 50% di quelli che scende il poggio si arresta, il 50% di loro si ferma, e il 50% di quel paese che domanda devo fare a quella persona, non sapendo se è un veritiero o un bugiardo, per prendere la strada giusta.

RISPOSTA: Mi dici, per favore, quale strada mi indicherebbe il tuo compagno se dovesse indicarmi la strada sbagliata?

6°) 3 ragazze si chiamano ROSA, VIOLA, ANICA. Vestono di rosa, viola e bianco, nessuna di loro veste colore del proprio nome. Se il vestito di VIOLA non è bianco. Di che colore sono vestite le altre ragazze?

RISPOSTA: **ROSA=BIANCO - VIOLA=ROSA - ANICA=VIOLA.**

7°) Pierino ha in tasca due monete per un valore di 3 euro, ma una delle due monete non è da 1 euro. Quali monete ha?

RISPOSTA: **Una da 1 euro, e una da 2 euro.** Quella da 2 euro non è da 1 euro.

8°) In un cassetto ci sono 10 calze marrone e 10 grigie. Come guardare nel cassetto, quante calze dovete prendere per averne una grigia?

RISPOSTA: **3** Prendendone tre, due saranno dello stesso colore.

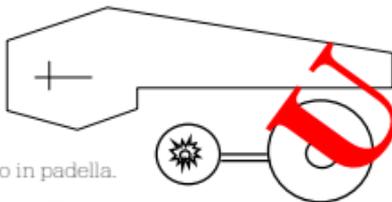
9°) Tre scatole, una contiene 2 palline rosse, una 2 palline bianche e una 1 pallina bianca e 1 rossa. Su ogni scatola c'era un'etichetta con scritto il contenuto: BB per 2 palline bianche, RR per 2 palline rosse, e RB per pallina rossa e bianca. Per errore, però, le etichette non sono giuste. Estraendo una pallina alla volta da qualunque scatola, senza guardare all'interno, qual è il numero minimo di estrazioni necessario per conoscere il contenuto di tutte e tre le scatole?

RISPOSTA: **1** Supponiamo di prenderne una dalla scatola RB, se è bianca l'altra può essere rossa, sarà quindi bianca. Quindi nella scatola BB ci saranno 2 palline rosse e nella scatola RR una bianca e l'altra rossa.

Disegni

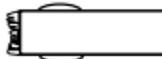
DISEGNO N°1

Bara di pino senza una gamba.



DISEGNO N°2

Un messicano che fa cuocere un uovo in padella.



DISEGNO N°3

Trampolino visto da basso.



DISEGNO N°4

Ciò che vede Giona dall'interno della balena.



DISEGNO N°5

Una scala il cui proprietario è finito all'ospedale.



DISEGNO N°6

Veduta dal quinto piano di due

calci che da quarto piano

osservano le grandi braccia

VACANZE DI BRANCO

Primo giorno

Quando tutto il Branco si riunisce davanti alla casa per entrare bisogna superare un enigma. Akla, dopo aver aperto la porta dirà a tutti: *se è rosso dico 5, se è nero dico 4, se è blu dico 3. E se è bianco cosa dico?* Chiamerà uno dopo l'altro alla volta che gli sussurrerà all'orecchio la probabile soluzione. Se è esatta può entrare, se è sbagliata torna nel Branco per ritentare. Aiutare se non ci sono troppi Lupetti rimangono fuori. *Se è possibile si effettua l'alzabandiera, Sestiglie in ordine, Akla chiamerà l'alzabandiera e tutti sugli attenti a salutare con il saluto Lupetto. Al termine s'intona "Un bravo Lupo". L'alzabandiera sarà effettuata da due Capibranco.* La breve escursione serve per rendersi conto di com'è il luogo che circonda la casa delle Vacanze di Branco. Durante il tragitto fermarsi su un punto solo osservare bene dai Lupetti. Al ritorno scriveranno su un foglio qualcosa di particolare che essi avranno notato. *Il can "DEL CUOCO si fa per rendere l'atmosfera di famiglia felice e fa così: CARO CUOCO TI RINGRAZIAMO PER IL PRANZO QUOTIDIANO GRAZIE GRAZIE GRAZIE GRAZIE GRAZIE GRAZIE GRAZIE GRAZIE GRAZIE! Ritmare battendo le mani sul tavolo due volte seguito da un battimano*

MANONERA

Quando i Lupetti devono andarsi a cambiare, troveranno la porta chiusa di una camera, c'è la chiave ma non apre. Sulla chiave c'è un bigliettino con l'impronta di MANONERA.

Ah! Ah! Ah! Siamo solo all'inizio!!! Andate sotto l'albero e troverete la chiave giusta e l'indizio di chi potrei essere!!! (SCERZO DI MANONERA!!!

INDIZIO: A I O/A/O E O O/B T/ M N T G P T
Distribuire un cartellone ad ogni Sestiglia, lo disegneranno, metteranno i nomi dei membri la Sestiglia, il loro urlo. Lasceranno uno spazio in basso di 30 cm per attaccarci i bolli guadagnati.

Arrivoprimadite

PREPARAZIONE: farino per tracciare i cerchi, 2 cartoncini per ogni colore (giallo rosso 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 metterlo in fila a una distanza di 20 metri

Consegnare un cartoncino numerato a tutti i Lupetti (il numero scritto è verde o giallo) e farli andare a cercarsi il colore corrispondente al numero 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. Segnarci su un foglio il punteggio ottenuto da ogni squadra. Tutti arrivano 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, conta la parola di chi arriva per ultimo.

Quando si ammaina la bandiera, tutti si fermano dove si trovano, si rivolgono dalla parte della bandiera, e al saluto Lupetto aspettano che sia ammainata. Dopo possono riprendere ciò che stavano facendo.

Ispezioni ad orari qualsiasi. Ogni Lupetto deve stare davanti al proprio letto. I VV.LL. passeranno per verificare l'ordine d'ogni singolo Lupetto.

Cerchio di Gioia

Vestiti come maghi, fate ecc. ogni Caposestiglia e ogni Lupetto presenterà la propria magia.

Segna bollini. A letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

Secondo giorno

Alli sveglia i VV. LL. apriranno le finestre cantando "AL CHIAROR DEL MATTIN" tutti giù dai letti, mettersi le scarpette da ginnastica e fuori.

S'incomincerà a scrivere il "DIARIO DI BORDO", tutto ciò che è accaduto nel giorno precedente, graditi disegni e commenti, il tutto firmato da una Sestiglia di turno.

MANONERA Le bende per occhi affinché non vedano, non state sostituite da bende trasparenti allegate c'è un biglietto: *Oh! Oh! Non è che il secondo sesto zetto!! Cercate sotto le reti dei letti e troverete il secondo indizio.* **INDIZIO: AIO/A/UAA/EEEEAE/EE/ORT/LMNR**

Grida animale

PREPARAZIONE: 6 stracci di tela scura per coprire gli occhi, farina per tracciare le linee, etichette con scritto i nomi dei seguenti animali: GATTO, CAPE, ECCELLINO, CORNACCHIA, PULCINO, TACCHINO. Tanta farina da parte dei Lupetti.

Le Sestiglie si mettono separate di circa 3 metri l'una dall'altra sulla prima riga. Scegliere un Lupetto di ogni Sestiglia e metterli nell'altra linea dalla parte opposta al fronte della propria Sestiglia. Tre Lupetti saranno bendati, scegliere un Capro e un Corno. I Lupetti bendati, che egualmente dovranno avere un numero e un nome, e due loro animali si tratta e mostrare il cartello alla sua Sestiglia, mentre i tre Lupetti bendati dovranno urlare, secondo le urla. Al via ogni Sestiglia dovrà gridare il proprio verso dell'animale, mentre i 3 Lupetti bendati, dovranno arrivare secondo le urla animalesche, verso la Sestiglia. Quando tutti e tre sono arrivati toccherà ad altri tre che andranno in fondo a farsi bendare per continuare il gioco.

REGOLE: gridare solo il verso dell'animale. Non chiamare il Lupetto con il proprio nome. Non oltrepassare la linea di demarcazione.

Riempicarro

PREPARAZIONE: 3 scatoloni di cartone legati (come carrozze) tra loro con spago e distanziati di 50 cm tra loro. 1 corsa lunga 2 metri. 5 rotolini di cartone per ogni Lupetto. Farina per tracciare delle linee. 1 fazzolettone per bendare.

Tracciare una linea lunga 30 metri e metterci, lungo questa, due Sestiglie sparse, ogni Lupetto ha cinque rotolini di cartone e una linea trasversale alla fine nella quale si mette un corniagno. A 5 metri di distanza dalla linea, bendare un Lupetto e dargli la corda con le tre carrozze. Al via dovrà attraversare il campo di gioco (lungo 30 metri) il più presto possibile fino alla linea trasversale, mentre gli altri tenteranno di gettare, dentro le carrozze, i loro rotolini, potendo correre avanti e indietro. Il compagno ha il compito

di girargli di andare a destra o a sinistra. Contare quanti rotolini sono entrati nelle carrozze. Tocca poi ad un altro compagno e così via. Sostituire poi con un'altra Sestiglia.

REGOLE: non si può andare al di là della striscia. Non si possono raccogliere i rotolini caduti. Le Sestiglie che tirano devono stare in silenzio. Quando le carrozze passano la fine, non si può più tirare.

Pazzecoppie

PREPARAZIONE: Cartoncini con disegnati i seguenti sportivi: rugbista - battitore - pugile - tennista - arciere - rocciatore - schermitore - pesista - calciatore - cavaliere - cestista - ciclista. Cartoncini con disegnati ciò che gli sportivi adoperano: palla da tennis - mazza da baseball - guantoni - racchetta da tennis - frecce - scapponi - spada - bilanciere - pallone - canestro - bicicletta - forca per le linee.

Dividere il branco in due squadre e metterle 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 un oggetto sportivo e l'altra squadra ha il relativo attrezzo. Al via si girano e corrono verso l'altra squadra girando ad alta voce il nome di ciò che è stato consegnato. Quando il compagno si accorga che il nome è sbagliato o non è arrivato, si elimina. Si consegna i cartoncini. Si ricomincia con i cartoncini diversi.

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

Spegniamoci

PREPARAZIONE: Schieri di plastica quanti sono i Lupetti. 1 bottiglione 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 aaggiera, distanza tra Lupetto e Lupetto è di un braccio. Ogni Lupetto davanti a mano un bicchiere. Al via il primo davanti riempie il bicchiere e lo versa nel bicchiere al compagno che lo versa al successivo e così via. Nel frattempo il primo corre in avanti alla coda per farsi 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.

Lamanofermadellagiungla

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

Figura è a tempo, gioca una Sestiglia alla volta.

Fare un cerchio di un metro di diametro e spargevi sopra i pezzi di 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, gli 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 tenerlo tra le matite tornare indietro e depositarlo sul tavolino. Passare le matite al prossimo compagno e così via fino a terminare la raccolta. Appena l'ultimo pezzo è stato portato bisogna fare il puzzle. La Sestiglia ha terminato quando ha fatto il puzzle completo e preso il premio.

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.

Cerchio di Gioia

Canto: TONGO BORONDONGO (ritmo spagnolo).

Tutti cantando: tongo le diò Borondongo, Borondongo le diò a Benabè, Benabè le pegò Bucilanga le diò, Bucilanga le hincio los piès.

Lupette recitando: Porchè Bucilanga le hincio los piès?

Lupetti recitando: Porchè Bucilanga le hincio los piès?

(Ripetere il canto).

Lupette recitando: Porchè Bucilanga le pegò a Bucilanga?

Lupetti recitando: Porchè Bucilanga le hincio los piès?

Ripetere il canto, l'ultima strofa in una di due toni: il primo dal basso verso l'alto e il secondo dall'alto verso il basso.

Akela: Molina! **Tutti cantando:** Epa!

La Cioccolato

PREPARAZIONE: 1 sedia, 1 piatto, 1 tavolino, 1 cioccolato al latte con almeno 21 quadratini, 1 forchetta, 1 coltello, 1 paio di guanti, 1 cappello, 1 orologio, 1 dado di polistirolo di 5/6 cm di lato.

Sedia in mezzo alla sala con sopra il piatto col cioccolato. Accanto alla sedia mettere il vestuario. Al via il Lupetto qualifica il dado, se fa 6 corre alla sedia si veste completamente e, preso coltello e cucchiaio, cerca di tagliare un quadratino e mangiarselo. Nel frattempo il dado può girare (senso orario), se anche quel Lupetto fa 6 il Lupetto alla sedia deve immediatamente interrompere ciò che sta facendo. Alla fine del gioco distribuire un quadratino di cioccolato a chi non ha fatto a mangiarlo.

Consegna bollini. A letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

Terzo giorno Caccia con pranzo al sacco

Faremo il sentiero n. 7 che ci porterà alla "sorgente petolè". Dopo il pranzo faremo il gioco "ALCEROSSA" (se la località lo permette, altrimenti il gioco si farà di pomeriggio a casa).

Alce rossa

PREPARAZIONE: 3 cartoncini con elastico a testa (con stampato un numero di due cifre); 3 vite a testa. 10 o più strisce rosse.

Dividere il Branco in due: una squadra si distingue perché ha una striscia rossa al braccio. Le due squadre si mettono abbastanza distanti l'una dall'altra. Da una parte ci sarà l'infermeria gestita dai VV. LL. che avrà il resto dei cartoncini. Tracciamo due cerchi distanti cinquanta metri l'uno dall'altro, sono le basi. Dividere i Lupetti in due squadre. Ogni squadra pone dentro al cerchio della propria base. Compito delle squadre è quello di eliminare più avversari possibili leggendogli il cartellino sulla mano. Quando si mette il cartellino sulla testa in modo che il numero resti sulla schiena. Al via incomincia il gioco.

Se non legge chi chiama un avversario deve scendere dal cartellino, deve il malato e può dare il numero. Se il numero è giusto il numero e se è giusto deve consegnare all'avversario (che copre il suo cartellino con la mano) il cartellino una vita, se è sbagliato si fa dare una vita da chi lo ha chiamato, poi ognuno torna a giocare. Chi perde il cartellino va all'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 camminare a quattro gambe o strisciare in fronte a terra. Si raccomanda la massima lealtà. 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. Ogli squadra ha facoltà di scambiare tra loro il cartellino.

MANONERA Il termine della merenda ci sarà a disposizione. Con stupore alcuni lettori sono stati messi sottosopra. Uno è il biglietto di MANONERA. In! Ih! Rieccomi, piaciuto lo scherzo? Cercate nei tavoli da pic-nic c'è il terzo indizio.

INDIZIO: I O/I A I/I A E A/C M P/G L/N N/N/P R M V

Acchiappafantasm

PREPARAZIONE: 10 corde. 10 vite (cartellini numerati da 1 a 10).
Dividere il Branco in 2 squadre: i gost e i fantasmi. Ogni fantasma ha in tasca una vita (distribuita a caso in precedenza), la consegna se è preso dai gost potendo, poi, riprendere il gioco. Il campo è largo e lungo quanto quello da calcio. Ad una estremità si mettono

fantasmi, a metà si mettono i gost. Al via i fantasmi devono attraversare il campo ed andare al lato opposto senza farsi toccare. I gost devono tenersi per mano a due a due, cercando di toccare un fantasma, se ci riescono si fanno dare la vita, se non la ha più lo legano con un salame e lo fanno sedere. Il gioco prosegue per 5 giri. Vince chi ad un'altra Sestiglia fare i gost e poi l'altra. Ci si libera cedendo la propria vita prima di un altro giro. Ogni fantasma legato vale 2 punti più i punti delle vite prese.

REGOLE: gli acciari e fantasmi devono sempre tenersi per mano in due.

Piccolo cerchio

Cerchio svolto come "RUPE DEL CONSIGLIO" e di breve durata perché i VV. LL. sono stanchi, e vanno a letto presto. Quando i Lupetti sono appena andati a letto, si accenderemo a suon di copioni di pentole per il gioco notturno. Un poco di messinscena non guasta, anzi diverte.

Commandos

PREPARAZIONE: cartellini da attaccare sulla schiena, tanti quanti sono i Lupetti. Su ogni cartellino scrivere due lettere e due numeri a caso. Nel piccolo cerchio tracciare una base, una base 2. Servono 4 rotolini di cartone, ogni serie diversa dalle altre. Torce elettriche. 1 base centrale (L'INFERMERIA) per i Vecchi Lupi. Strisce di colore rosso da mettere al braccio di una squadra.

Il compito di ognuno è quello di rubare un oggetto per volta, dalle altre basi, senza farsi riconoscere al cartellino, e portarlo alla base centrale. Per riconoscere il cartellino di qualcuno bisogna illuminarlo con la torce e gridarlo ad alta voce. Chi è nominato si deve fermare e affrontare alla morra cinese con chi lo ha gridato, il vincitore si prende l'oggetto e: se è suo lo porta 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 ceduto all'avversario all'infermeria. Se chi sbaglia ha un oggetto in mano lo cede all'avversario che lo porta alla propria base se è suo all'infermeria. Si resta in infermeria per 10 minuti. 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 ha un oggetto in mano. *REGOLE: Non si può nascondere il cartellino.*

Consegna bollini.

A letto, Akela racconta. Breve staff dei VV. LL.

Quarto giorno L'automobile di legno

PREPARAZIONE: pezzi di legno già tagliati per costruire l'auto, colla vinavil, nastri, mollette e elastici per fermare i pezzi incollati, travaglie di carta e carta vetrata, porcare, carta abrasiva di varie numerazioni, pennellini. Poiché i pezzi sono già tagliati, i Lupetti devono passare con la carta abrasiva, prima grossa e poi man mano sempre più fine, per arrotondare gli spigoli e rendere lisci ogni singolo pezzo. Con pennellino colla vinavil attaccheranno i vari pezzi seguendo le indicazioni di disegni. Alla fine avremo una bella automobilina di legno porta cucciolo.

Stiffettadelgrillo

PREPARAZIONE: sedici 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, saltellando senza farlo cadere, compie il tragitto girando attorno alla sedia. All'arrivo, al di qua della linea di partenza, pecca con le mani il pallone e la prima volta si fa a stesca e si volta verso il cerchio di partenza. La prima volta è un erup.
REGOLE: Se il pallone cade 3 secondi di penalità.

Telefoniamo a casa, per chiedere a quell'ora non trovano qualche genitore, si telefonerà di sera.

MANONERA. Per giocare a Baseball vogliono gli scarponcini, ma un Lupetto non li trova, al suo posto un biglietto: Uh! Uh! Io dico che è il quarto scherzo. Cercate nel bosco e vi troverete gli scarponcini. MANONERA. Appesi ad un albero ci sono gli scarponcini del Lupetto col biglietto. INDIZIO: I/I/O E/È/ U O/E/ O/E/ E/E/L/M/N M/L/N G/M N/D/S T/T/L T T R

Besbollupetto

PREPARAZIONE: 1 pallina morbida. 5 basi segnate da un cerchio tracciato con la gesso. 1 cerchio a tre metri di distanza dal battitore, per il lanciatore 1 cerchio, per il battitore. 2 cerchi, uno a destra e uno a sinistra del battitore. Una mazza da baseball.

Dividiamo il Branco in due squadre. I battitori e i lanciatori. Il cerchio del battitore si dispone un Lupetto, mentre gli altri stanno seduti ad incitare. Il lanciatore si mette nel suo cerchio con la palla in mano, mentre gli altri si dispongono sparsi per il 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,

Andandosi alla prima utile per non essere eliminato. Toccherà poi al primo compagno (tutti lanciano e tutti battono). Appena il compagno tocca la palla con la mazza battendola in modo regolare, chi è in un 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 tirate di precisione, se tutti e tre sono sbagliati si è eliminati e si esce dal gioco. La battuta deve essere effettuata in avanti, a destra o a sinistra, se la palla esce dalla linea di battuta è considerato errore. Se si fa una battuta a vuoto è errore, dopo tre errori si è eliminati.

Cerchio di fuoco (attorno al fuoco ove possibile)

Ban: ATTACCO INDIANO

La tribù dei terribili indiani "ALLUCISTORTI" dichiarò guerra ai "PIEDICORTI". Salirono sul monte Sestiglia e a trotto si avviarono verso la prateria. Poi andarono a galoppo per un'ora prima, attraversarono un ponte sul fiume "POLAERA" e a trotto si avviarono nel campo del nemico. Quando erano già cominciati a strisciare

l'erba bagnata dalla rugiada. Attraversarono a nuoto un piccolo laghetto. Poi tutti uniti marciarono con l'altra tribù. Ma l'altra tribù fece amicizia, mangiarono e fumarono il calumet. Poi gli "ALLUCISTORTI" tornarono al galoppo al loro accampamento. Nuotarono nel laghetto, attraversarono il ponte e al piccolo trotto arrivarono a casa loro.

A commento della narrazione il Branco esegue questi rumori:

TROTTO: percuotere le mani con le mani una volta.

GALOPPO: percuotere velocemente le mani con le due mani insieme.

SUL PONTÈ: percuotere il petto con i pugni.

STRISCIARE: sfregare le mani una sull'altra.

NUOTARE: aspirare con il palmo della mano nella gola.

MARCIARE: battere le mani, poi mano sinistra batte gamba sinistra e destra quella destra.

Canto: MACIPIL

Si canta prima seduti. La seconda volta ad ogni POE ogni alza in piedi. La terza volta al PIL e POL si fa un salto.

Ban: IL BOSCAIOLO: una Sestiglia a ritmo calmo dirà: TAK – TAK – TAK facendo il gesto di tagliare con l'accetta un albero.

L'altra Sestiglia dirà: SCC – SCC – SCC facendo il gesto di segare l'albero.

Quinto giorno Lupettiadi magiche

UNA CARTELLONE PER SEGNARE I PUNTEGGI D'OGNI COPPIA

1° GIOCO: **il pescapallina** – 20 palline da pingpong di quattro colori, un retino di stoffa con manico, una grossa bacinella piena d'acqua, farina per tracciare un cerchio, un barattolo vuoto, bendare per occhi.

2° GIOCO: **il lemnevaganti** – 10 tappi di sughero da danna, una con infilato un uncino, una canna di un metro e mezzo con corda e anello all'estremità, una sedia, una grossa bacinella piena d'acqua,

3° GIOCO: **il rincosimerli** – 10 tubetti di cartone con appendice da piantare nel terreno, 10 bigliettini con vari punteggi, farina per tracciare una riga, 10 scodelle di ferro.

4° GIOCO: **il melebuone** – 5 scatoloni, 10 palle da tennis, farina per tracciare una riga, 5 foglietti con punteggi vari.

5° GIOCO: **il desertoasolato** – 1 tavolo, 10 scodelle piene d'acqua, 10 tubetti di cartone, 10 palline da pingpong, 10 bigliettini piccoli con punteggi vari da mettere sulle scodelle, farina per tracciare una riga.

6° GIOCO: **il pescifrittina alla** – 10 palline da pingpong, 5 foglietti di carta, colla, taglieria e punzolo, 1 radice di castoreo, 10 barattolini con punteggi vari.

7° GIOCO: **il barattoliamocero** – 10 barattoli, 5 palle da tennis, farina per tracciare una riga, 1 tavolo.

8° GIOCO: **il posapallina** – 5 stigie, 1 cucchiaio di legno, 5 palline da pingpong, 5 foglietti con punteggi vari.

9° GIOCO: **il tunneloscuro** – uno scatinello, una mazza da golf, 5 palle da tennis, farina per tracciare una riga.

10° GIOCO: **il tiroalincero** – tabellone di pastirolo, 5 pedine di plastica, farina per tracciare una riga.

Una Sestiglia al primo gioco, le altre col secondo e terzo gioco ecc.

Il pescapallina

Tracciare un cerchio di due metri di diametro, al centro la bacinella d'acqua con dentro le palline colorate. Bendare il concorrente, metterlo al di qua della linea e dargli in mano il retino, al via si avventerà di pescare una pallina alla volta, aiutato dal compagno che lo guiderà a voce verso un punto. Quando ne prende una il compagno la toglie dal retino e la mette nel barattolo, e si ricomincia. Il gioco è a tempo, due minuti di tempo per ogni concorrente. Quando il primo ha finito il tempo si invertono i ruoli. *PUNTI: le palline rosa valgono 5 punti le altre 1 punto.*

Lemnevaganti

Segnare sotto ogni tappo di sughero il punteggio, metterli, quindi dentro la bacinella piena d'acqua. Far salire il concorrente e da

... con la canna. Ha tre minuti di tempo per pigliare quanti p
... possibile, una volta che il tappo è fuori della bacinella, è
... vado, ed il compagno può toglierlo. Al termine del tempo si
... invertono i ruoli.

PUNTEGGI: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50.

Inidideimerli

Impiantare i tubi per terra e infilarvi i fogliettini con il punteggi
Tracciare una riga ad un paio di metri. Da quel punto il concorrente
ha 10 tiri a disposizione per cercare di infilare la rondella nel tubo.
Mescolare i fogliettini e rimetterli nei tubi. Tocca al compagno.

PUNTEGGI: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50

Lemelebuone

Chiudere gli scatole e praticare un foro, sul fondo, da 20 cm su
ognuno, metterli uno accanto all'altro e infilarvi il fogliettino con il
punteggio. Tracciare una riga ad una distanza di 3 metri. Da quel
punto il concorrente ha 10 palline a disposizione per cercare
d'infilare le palline nel foro di ciascuna scatola. Segnare i punti,
mescolare i fogliettini e rimetterli nei tubi. Segue il compagno.

PUNTEGGI: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50.

Ides a toassolato

Mettere le scodelle piene d'acqua sul tavolo, con sotto il foglietto con
il punteggio. Porre accanto ad ogni scodella i tubi di cartone.
Segnare con farina la linea di tiro ad una distanza di 2 metri.
Da quel punto il Lupetto ha 10 palline a disposizione per farle entrare
nelle scodelle, direttamente o per rimbalzo e con l'aiuto dei tubi.
Controllare i punti e, se realmente fatti, mescolare i fogliettini e
rimetterli sotto le scodelle.

Far giocare il prossimo Lupetto.

PUNTEGGI: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50.

rescifrittiinpadella

Porre all'inizio della panchina un pesciolino e alla fine, in
terra, la padella. Dividere la panchina in tre parti ipotetiche, e
segnare i vari punti, dal più basso al più alto. Avvia il concorrente
dalla parte più bassa sul pesciolino, farlo andare sulla padella senza farlo
cadere dalla panchina. La padella vale 50 punti. Se il pesciolino cade
prima, segnare il punteggio relativo alla parte già passata. Tocca poi
al compagno.

PUNTEGGI: 5, 15, 30 e la padella 50.

*Se il pesciolino attraversa tutta la panchina con un soffio solo e cade
nella padella, vale 100 punti.*

Barattoliamoci

Segni barattolo segnare un punteggio. Sul tavolino fare una piramide di barattoli. Segnare con farina una linea di tiro ad una distanza di tre metri. Da quel punto il concorrente ha 5 tiri per far cadere i barattoli possibilmente segnare i punti dei barattoli caduti. Mettere a piramide i barattoli (i punteggi sono a caso) e far tirare al compagno.

PUNTEGGI: da 2 a 30 punti più 40 punti ogni pallina avvertita.

Ilposapallina

Mettere 5 bottiglie a terra ad una distanza di 20 cm l'una dall'altra. Porre, a caso, i foglietti con i punteggi sotto le bottiglie. Il Lupetto si mette in bocca l'estremità del cucchiaino di legno, il compagno vi pone la pallina. Il concorrente deve mettere la pallina sopra il collo della bottiglia senza aiutarsi con le mani, se cade non è valida. Finite le palline si controlla il punteggio. Rimettere a caso i foglietti sotto le sotto le bottiglie. Il gioco riprende con il compagno.

PUNTEGGI: 50, 70, 90, 110, 130.

Iltunnel scuro

VACANZE DI BRANCO

Da un lato l'angolo della stanza si fa un caseggiato di un arredo di 10 cm. Tra il caseggiato e l'angolo si tira una linea di 3 metri. Il Lupetto ha 3 tiri a disposizione per centrare il filo. Segnare i punti. Segue il compagno.

PUNTEGGI: 1 pallina 10 punti, 2 palline 30, 3 palline 50 punti, 4 palline 70 punti, tutte e cinque le palline 100 punti.

Iltiroainnera

Il tabellone è formato da 3 rettangoli, ognuno ha il suo punteggio. Metterlo a terra in piano, tracciare una riga ad una distanza di 2 metri. Da quel punto il concorrente ha 3 tiri per cercare di far cadere la pedina sul tabellone in corrispondenza del punteggio. Se la pedina si ferma sulla riga del rettangolo ottiene un punteggio diverso. Se la pedina persa. Segnare i punti. Segue il compagno.

PUNTEGGI: primo rettangolo 10 punti, secondo rettangolo 40. Se tutte le pedine fanno punti il totale del punteggio è raddoppiato.

Se la pedina va tra una riga e l'altra dei rettangoli si somma il punteggio dell'uno e dell'altro rettangolo e si divide per due, in tal caso il punteggio non raddoppia anche se le altre pedine fanno punti.

I Lupetti hanno del tempo per dedicarsi al proprio Q. di C.

MANONERA. Il Totem, è sparito! Al suo posto un bastone col bigliettino:

Eh! Eh! Che ne dite del Quinto scherzetto!! Cercate all'interno della casa e lo troverete **INDIZIO: /I O/O E/O I I A/O/U A/O A E/L/M/N M/C**

C/CN/NV/CL

Cerchio di gioia

CERCHIO AI MOVIMENTI

PREPARAZIONE: 4 cartoncini con disegnato MOWGLI. 4 con CHIL. 4 con MANG. 4 con KAA

Branco, Cerchio e seduti mescolare i cartoncini, estrarne uno, i Lupetti devono compiere immediatamente l'azione, l'unico che compie l'azione è penalizzato (mettere un cartoncino davanti a lui), dopo due cartoncini è eliminato.

REGOLE: MOWGLI battere le mani, CHIL alzarsi sui piedi MANG alzare le braccia al cielo, KAA inchinarsi in avanti.

ESPRESSIONE

PREPARAZIONE: 7 biglietti con scritto: BICCHIERE – ELASTICI – FRAGOLE – PIATTI – NOCCIOLINE – QUADERNO.

Dare a caso un biglietto ai Lupetti di una Setteglia.

Devi rimbombare per un minuto con il tuo oggetto.

Se hai un'aria Setteglia, 5 minuti, 3 minuti o 1 minuto.

BAN-CANTO

Cantando sull'aria del "cammello di Venezia". Il mio cammello ha 2 gobbe, ha 2 gobbe il mio cammello, se non avesse 2 gobbe, non sarebbe il mio cammel.

IL MIO: segnare col dito.

CAMMELLO: ondeggiare la mano in avanti. H 2: segnare il numero due. GOBBE: segnare due semicerchi con le mani.

SE NON AVESSE: segnare un no col dito. 2: segnare il numero due.

GOBBE: segnare due semicerchi con le mani.

NON SAREBBE: segnare un no col dito.

IL MIO: segnare col dito come proprio.

CAMMEL: ondeggiare le mani ecc.

Ripete tacendo al primo segno.

Ripete tacendo al primo e secondo segno e così via fino a fare il ban in silenzio.

Consegna i bollini e tempo per attaccarli.

A letto, dopo il silenzio Akela racconta una fiaba.

Staff.

Sesto giorno

Ginnastica: **SEVEN JUMPS**

Caccia (Faremo il sentiero n° 1-2-3).

Giochisenzafrontiere

PREPARAZIONE: 3 cartelli raffiguranti uno jolly. Un cartello con la descrizione dei giochi, il nome delle Sestiglie e i loro posti.

Ogni Sestiglia decide quale delle 7 gare non fare, non parteciperà a quella gara, ma farà il "FILE ROUGE". La gara finale è fatta dalle tre Sestiglie insieme. Le gare saranno 8, più il file rouge e la gara finale:
1) S coppiare il palloncino. 2) L'ubriaco. 3) Palla sopra e sotto. 4) Il trespolo. 5) Turbine 6) Il tunnel. 7) Passa il cucchiaino.

MANONERA. Al momento della merenda il cucchiaino troverà il sacchetto dello zucchero per il the puoto, dentro un biglietto di Manonera: Uah! Uah! Ormai è l'ultimo biglietto. Se volete lo zucchero cercatelo al picnic. Sotto un tavolo da picnic troveranno lo zucchero ed un biglietto.

INDIZIO: I/O/O E/ E I/A/O/A/O A E/O/L/M/N/M/T R M N/C/N/L/V C/L/

SCOPPIARE IL PALLONCINO: su una sedia, ad una distanza di 10 metri, ci sono 3 palloncini. Al via il primo corre a prendere il palloncino, lo infila in un foro, lo scoppia e il compagno dare il cambio al compagno.

L'UBRIACO: ad una decina di metri mettere in terra un bastone.

Al via il primo corre col bastone, lo mette in piedi, vi appoggia la fronte e fa 5 giri attorno ad esso, quindi lo lascia cadere e corre a dare il cambio al compagno, che farà altrettanto.

PALLA SOTTO E SOPRA: Sestiglia in fila indiana, braccia sulle spalle del compagno. Il Lupo in coda ha una palla, al via la passa al compagno davanti che dovrà prenderla con le mani, senza voltarsi, la passa al compagno davanti. Quando la palla arriva al primo questo la passa al compagno dietro da sotto le gambe e così via. L'ultimo prende e la fa passare come all'inizio e così via. fare tre giri avanti e indietro.

IL TRESPOLO: ad una distanza di 10 metri ci sono due barattoli distanti tra loro di mezzo metro. Al via il primo corre verso il barattolo e vi sale sopra con un piede. Quando ritiene d'essere stabile dà il via al compagno che correrà per salire sull'altro barattolo. Quando è salito, il primo scende e corre a dare il cambio al prossimo e così via. Se mentre si corre per salire sul barattolo il compagno che si trova sul barattolo cade, bisogna fermarsi affinché risalga.

TURBINE: il primo parte e corre a girare attorno ad una sedia posta a dieci metri, torna a prendere per mano il compagno rifacendosi insieme lo stesso percorso, insieme prendono il prossimo e così via. Se la mano si stacca si perdono 3 secondi.

TRAVANEL: Lupetti in fila, mani sulle spalle del compagno e gambe divaricate. Al via l'ultimo passa sotto le gambe e si ferma davanti a tutti nella stessa posizione. Dà il via e chi è rimasto per ultimo fa la stessa cosa e così via. Ogni Lupetto deve passare tre volte sotto le gambe di tutti.

PASSARE IL CUCCHIAIO: legare una corda, che sia lunga due metri per ogni Lupetto concorrente, ad un cucchiaino. Il primo della Sestiglia si introduce il cucchiaino dal collo della maglietta. Lo fa uscire dal fondo dei pantaloncini, lo passa al compagno che farà altrettanto e così via. Quindi si torna indietro facendo il contrario.

FILE ROUGE: **MATTONI.** Mettere due mattoncini (o altro equivalente) ad una distanza di 10 metri dall'inizio, e uno davanti all'altro di 30 cm. Al via due Lupetti corrono ai mattoni e uno dei Lupetti salta sopra ai mattoni, alza la gamba dietro e il compagno porta il mattoncino davanti, il Lupetto dietro vi appoggia il piede alzando l'altro dietro e così via fino al traguardo. Lì si scambieranno i ruoli. Tocca poi ad altri due ecc.

Ladolcemente di Mowgli

VACANZE DI BRANCO

PREPARAZIONE: 10 caramelle per ogni squadra, 10 bollini a rete per Sestiglia, 50 bollini a rete per Mowgli, 100 caramelle per Mowgli. Suggerimenti scrivere: *Chin. Neri* bicolor per segnare le basi. *Torced.*

Ogni Sestiglia sceglie una base (le basi non si devono vedere), ogni Caposestiglia distribuisce i bollini, le caramelle e decide la tattica da usare. Il compito è quello di ridurre tutti i MOWGLI nella propria base. Ad un segnale incomincia il gioco che avviene attraverso le sfide, per sfidare bisogna riconoscere l'avversario illuminandolo. Chi è nominato si ferma in pari e dispari per tre volte. Il vincitore si fa dare una caramella dall'ardente e lo porta nella sua base come prigioniero con le mani sulla testa, lì si illumina il cartellino: se è MOWGLI passa alla sua squadra e gioca con loro, se non lo è rimane in base finché qualcuno non lo libera al tocco. Se durante il trasporto del prigioniero in base si è sfidati, si accetta la sfida e se perdente si diventa prigioniero, cedendo una caramella, assieme all'altro prigioniero (che non deve ricedere una caramella), a meno che il prigioniero sia della squadra del vincitore nel qual caso è libero. Dopo 60 minuti interrompere il gioco e controllare i prigionieri.

REGOLE: non si possono mangiare le caramelle. Giocare onestà.

PUNTEGGI: 10 punti per ogni caramella. 100 punti per ogni MOWGLI. 30 punti per ogni prigioniero. In ogni caso una Sestiglia cattura gli altri due MOWGLI ha vinto. E se lo fa in tempi brevi si ricomincia il gioco.

Consegna bollini e tempo per attaccarli.

A letto, dopo il silenzio Akela racconta una fiaba. Staff

Settimo giorno

Sestistica libera

Di fronte al tempo libero, le Sestiglie possono riunirsi per discutere chi potrebbe essere MANONERA. Lo scriveranno e lo porteranno da Akela. Ogni Sestiglia che indovina (devono dire come ci sono arrivati) guadagna 100 bollini, 70 alla seconda e 50 alla terza.

Controfiletto

PREPARAZIONE: 3 pezzi di legno per la porta di 1 metro per 1. 1 pallone. 1 foglio di 1 scatolone. 3 fogli per le graduatorie più un cartello per i risultati finali d'ogni gara. 1 cartello da adoperare come muro. 1 penna biro. 10 piattini di plastica.

Una Sestiglia per ogni gioco, segnare sul foglio la graduatoria. In caso di pareggio (per i primi) far effettuare nuove prove e tiri. In caso di nuovo pareggio effettuare ancora i tiri, però, a parità di tiri, chi sbaglia perde. Per ogni gioco si segna la graduatoria sul tabellone. Quando le Sestiglie hanno finito, il primo gioco, faranno l'altro e così via. Ogni Sestiglia è accompagnata dal responsabile. Punti: da 7 a 1 a scalare. Dopo i tre giochi, i primi e i secondi tra loro, così i secondi e i terzi tra loro, faranno un terzo gioco. Si faranno una prova per stabilire il tipo del cassero. Si metteranno a una distanza di 5 metri, segnando con rasoia il limite del tiro. Ogni Lupetto ha 10 tiri a disposizione. **CANESTRO** Mettere il cesto ad una distanza di tre metri segnandovi il limite del tiro. Ognuno ha 10 tiri a disposizione.

IL MURO Mettere il muro di cartone a una distanza di tre metri. Dieci tiri a testa per avvicinarsi, il più possibile al muro senza toccarlo. Se si tocca il muro, il tiro non è valido.

PREPARAZIONE: carta prespa di vari colori, nastro adesivo di carta, nastro adesivo da fiori, bastoncini di legno per manico dei fiori. Fazzolettini di carta da naso.

Costruiremo dei fiori di carta colorata. Distribuzione dei bollini. Conta dei bollini per stabilire la vincitrice. Proclamazione dei vincitori e distribuzione regali. Che cosa facciamo con i genitori? Giochi per loro, condotti dai Capisestiglia. Al tempo si va a letto. Riunione di Staff per fare il punto su come sono andate le V. di B.

Manonera

Alla fine Manonera sarà ENRICO e si ottiene in questo modo.

1° indizio – **E** siamo solo all'inizio.

2° indizio – **Non** è che il secondo scherzetto.

3° indizio – **Rieccomi**, piaciuto lo scherzetto?

4° indizio – **Io** dico che è il quarto scherzetto.

5° indizio – **Che** ne dite del quinto scherzetto?

6° indizio – **Ormai** è l'ultimo indizio.

Disegni

Due disegni, che si metteranno assieme agli indovinelli, bisognerà dare un'interpretazione alquanto spiritosa. Ogni Sestiglia si metterà d'accordo su quale interpretazione dare.

PUNTEGGI: 20/10 – 5 secondo il tipo d'interpretazione, raddoppiando se si indovina esattamente la risposta.

Giochi di riserva

IL CUSCINO

PREPARAZIONE: 2 cuscini, una federa (possibilmente con cerniera).

Il gioco è a tempo. Sestiglia in fila indiana, ad una distanza di 10 metri mettere i due cuscini e la federa sul tavolo. Segue la partenza ad una decina di metri. A via il primo parte toglie la federa dal cuscino e la infila sull'altro cuscino e poi torna a dare il cambio al compagno.

PUNTEGGI: 6 punti alla prima Sestiglia, 2 alla seconda e 1 alla terza.

INFILA L'AGO

PREPARAZIONE: 7 aghi non troppo lunghi, 1 spoletta, filo da cucire.

Il gioco è a tempo. Sestiglia in fila indiana, ad una distanza di 10 metri mettere sul tavolo i 7 aghi e secondo la spoletta il filo.

Al via il primo Lupetto va al tavolo, prende un pezzo di filo e lo infila nella cruna dell'ago, torna a dare il cambio al prossimo compagno.

PUNTEGGI: 6 punti alla prima Sestiglia, 2 alla seconda e 1 alla terza.

KIM VISTA

PREPARAZIONE: Fareorre all'interno del cerchio 10 oggetti e coperti.

Il Branco in cerchio, al centro mettere i 10 oggetti coperti. Al via togliere la copertura e fare osservare agli oggetti a tutti per 2 minuti, quindi coprire gli oggetti. Le Sestiglie si riuniscono distanti tra loro, in modo che ogni Sestiglia non senta le altre. Toglio alla mano ogni Caposestiglia scriverà ciò che la sua Sestiglia ricorda di aver visto. Dare 2 minuti di tempo, quindi riunire le Sestiglie e scoprire gli oggetti.

PUNTEGGI: 1 punto ogni oggetto indovinato. 1 in meno ogni errore.

KIM ODORI

PREPARAZIONE: 6 boccettine di odori da cucina (aglio, rosmarino, noce moscata, cannella, alloro).

Far annusare una boccettina alla volta ad una Sestiglia. Poi ogni Lupetto scrive su un foglio gli odori (in sequenza o a caso). Chi ritiene giusti. PUNTEGGI: 1 punto per ogni odore indovinato, 2 punti se la sequenza è esatta, 1 punto in meno per ogni odore sbagliato.

VACANZE DI BRANCO

ASSISTENTE
ABANO TERME

Libretto ideato, progettato, scritto e stampato
da Roberto Dusi Assiscout Abano Terme (PD)