

Libretto N° 3
Vacanze di Branco 2007



VACANZE DI BRANCO

Casa Parrocchiale
S. Vito di Leguzzano (MI)

ASSOCIATI
FERME

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 di attività, ed è un ottimo strumento per verificare la Programmazione 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 dettato un comportamento da Bandar-log, ma dovrà essere quello, di reciproca fratellanza e rispetto. 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: sgridi, insicurezza, punizioni corporali e tutto ciò che danneggia psicologicamente il bambino.
 - 4) *Il comportamento deve essere "un Branco in gamba. Niente litigi, tutti broni, feste allungate, ecc. ecc. come le indicazioni del V. di B. Lupetti".*
 - 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 cartello 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 gli altri, è preferibile che, in taluni giochi, le Sestiglie siano mescolate. Si premieranno i giochi, in diversi modi, per esempio: migliore comportamento, migliore giocatore, migliore letto fatto, migliore ordine, il primo che arriva ad un richiamo ecc..
 - 7) Ogni Lupetto sarà un "INDOVINELLO", che potrà essere risolto in qualsiasi momento. Chi lo risolve, si guadagnerà 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 richieste che alcuni Lupetti dovranno assumere, o a bisogni particolari.*
- Dopo colazione, pranzo e cena tutti a lavarsi i denti!

Primo giorno

- 18,30 Arrivo a S. Vito di Leguzzano.
- 19,20 Quiz per entrare.
- 19,45 Sistemazione camerate.
- 19,55 Gioco di: *CHEFURBOSONIX la SPIAROMANA*.
- 20,00 Cena (al sacco).
- 21,00 Cerchio di gioia.
- 22,00 A letto. Silenzio! *AKELIX* racconta. Staff.

Secondo giorno

- 08,40 Ginnastica (LIBERA).
- 08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
- 09,00 Colazione (AQUITANI IN CUCINA).
- 09,45 Pulizia (ARMORICI). Diario (LUTEZI).
- 10,15 Cambiarsi – Ispezione camerate.
- 10,20 Consiglio della notte.
- 10,30 Costruzione C/ CAPPELLI GALLICI.
- 12,15 Gli AQUITANI in servizio cucina.
- 12,30 Lavarsi le mani per il pranzo.
- 13,45 Tutti a riposare.
- 15,10 Gioco di: *CHEFURBOSONIX la SPIAROMANA*.
- 15,25 Gioco *CHEFURBOSONIX la SPIAROMANA*.
- 17,00 Mezza giornata libera.

VACANZE DI BRANCO

- 17,30 Gioco *LASTAFFETTA*.
- 19,00 Ispezione camerate.
- 19,20 Gli AQUITANI in servizio cucina.
- 20,30 Lavarsi le mani per la cena.
- 21,00 Cerchio di Gioia.
- 22,30 Consegna bollini e a letto. Silenzio! *AKELIX* racconta. Staff.

Terzo giorno

- 08,30 Sveglia e Ginnastica (HAKA)
- 08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
- 09,00 Colazione (ARMORICI IN CUCINA).
- 09,45 Pulizia (LUTEZI). Diario (AQUITANI).
- 10,15 Cambiarsi per giocare – Ispezione camerate.
- 10,35 Gioco BACI AL ROSPO
- 11,15 Gioco CENA ALL'ORO
- 12,15 (ARMORICI IN CUCINA).
- 12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
- 13,40 Riposo.
- 15,10 Gioco *CHEFURBOSONIX la SPIAROMANA*
- 15,30 Gioco NUMERI
- 16,30 Merenda.
- 17,00 Gioco CAPPELLINI
- 18,15 Gioco ILMESCOLASQUADRE
- 19,00 (ARMORICI IN CUCINA).
- 19,20 Lavarsi le mani per la cena.
- 21,00 Gioco notturno: COLORI
- 22,45 Consegna bollini e a letto. Silenzio! *AKELIX* racconta. Staff.

Quarto giorno

- 08,30 Sveglia. Ginnastica (L'UOMOMUTO)
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione (LUTEZI IN CUCINA).
09,45 Pulizia (AQUITANI). Diariolix (ARMORICI).
10,15 Cambiarsi per l'uscita – Ispezione camerate.
10,35 Uscita con pranzo al sacco
15,00 Ritorno a casa
15,10 *CHETURBOSONIX* la SPIAROMANA
15,30 Gioco: LE COPPIEFAMOSE
16,30 Merenda.
17,00 Gioco RACCOLTA DIFFERENZIATA
18,15 Preparazione e letto per il cerchio della sera.
19,00 (LUTEZI IN CUCINA).
19,15 Lavarsi le mani per la cena.
21,00 Cerchio di gioia.
22,45 Consegna bollini e a letto. Silenzio! *AKELIX* racconta. Staff.

Quinto giorno

- 08,30 Sveglia. Ginnastica (L'UOMOMUTO)
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione (AQUITANI IN CUCINA).
09,45 Pulizia (ARMORICI). Diario (LUTEZI)
10,15 Cambiarsi– Ispezione camerate.
10,35 Manualità: Caleidoscopio
12,15 (AQUITANI IN CUCINA).
12,30 Lavarsi le mani e tavola per il pranzo
13,30 Riposo.
15,10 *CHETURBOSONIX* la SPIAROMANA
15,30 Gioco: IL CUSTODE DELLA TORRE
16,30 Merenda.
17,00 Gioco: TRE QUADRATI
18,15 Gioco: SCONTRO GALLI E ROMANI
19,00 (AQUITANI IN CUCINA).
19,15 Lavarsi le mani per la cena.
21,00 Cerchio di Gioia
22,45 Consegna bollini e a letto. Silenzio! *AKELIX* racconta. Staff.

VACANZE DI BRANCO

Sesto giorno

08,30	Sveglia. Ginnastica (l'indiano)
08,50	Lavarsi e sistemare il letto.
09,00	Colazione (ARMORICI IN CUCINA).
09,45	Pulizia (LUTEZI). Diario (AQUITANI).
10,15	Cambiarsi per giocare – Ispezione camerate.
10,35	Gioco ASTERIXIADI
12,15	(ARMORICI IN CUCINA).
12,30	Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
13,30	Riposo.
15,10	<i>CHEF URBOSONIX la SPIAROMANA</i>
15,30	Gioco ASTERIXIADI
16,30	Merenda.
19,00	(ARMORICI IN CUCINA).
19,15	Lavarsi le mani per la cena.
21,00	PORTOESCAPOLIX (gioco notturno)
22,45	Consegna bollini e a letto. <i>Storico! AKLIX racconta.</i> Staff.

VACANZE DI BRANCO

08,30	Sveglia.
08,40	Ginnastica (libera)
08,50	Lavarsi e sistemare il letto.
09,00	Colazione (LUTEZI IN CUCINA)
09,45	Pulizia (AQUITANI). Diario (ARMORICI).
10,15	Cambiarsi per giocare – Ispezione camerate.
10,35	Gioco OBIETTIVI FORZUTE
12,15	(LUTEZI IN CUCINA).
12,30	Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
13,30	Lavarsi i denti e riposo.
15,10	<i>CHEF URBOSONIX la SPIAROMANA</i>
15,30	Gioco OBIETTIVI VELOCI
16,30	Merenda.
19,00	(LUTEZI IN CUCINA).
19,15	Lavarsi le mani per la cena.
19,40	Cena.
20,15	Fine cena.
21,00	Archivio conclusivo
22,45	Lavarsi i denti e a letto.
23,10	Caciara di fine Vacanze.
23,30	Staff.

Primo giorno

QUI IL LUPETTO DEVE SUPERARE UN QUIZ PER ENTRARE IN CASA.

1° QUIZ PER 5 ELEMENTARE:

Vi erano 10 pezzi di carta. Dopo che alcuni sono stati tagliati in tre parti, i pezzi rimasti erano 23. quanti pezzi di carta sono stati tagliati? (4)

2° QUIZ PER 4 ELEMENTARE:

Bisogna riempire, con un secchio da un litro, una vasca dalla capacità di 4 litri d'acqua. Ad ogni viaggio, dalla fontana alla vasca si perde metà del contenuto. Qual è il numero minimo di viaggi che occorrono per riempire la vasca? (8)

3° QUIZ PER 3 ELEMENTARE:

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

Non è il giorno che segue la domenica, non è il giovedì, non è quello che precede il mercoledì. Sabato non è ne domani, ne ieri, ne due giorni prima di ieri. Di che giorno si tratta?

LUNEDÌ O, GIOVEDÌ, IL SABATO, S (cristo)

VACANZE DI BRANCO

Dedicato ai cartelloni di sostegno. Fare un disegno e mettere i nomi, lasciando uno spazio sotto per i pollici quadragnati. Quindi ognuno scriverà una piccola poesia in rima appena inventata.

La Cioccolata

PREPARAZIONE: Sedia, 1 piatto. 1 tavoletta di cioccolato al latte in quadrettini. forchetta, coltello. guanti, cappello, giacca a vento. dado di polistirolo di 5/6 cm di lato.

Disporre la sedia in mezzo alla sala e metterci sopra il piatto con la tavoletta di cioccolato, accanto alla sedia mettere il vestiario. Consegnare il dado ad un lupetto qualsiasi. Al lupetto tira il dado, se fa 6 corre alla sedia si veste completamente e con coltello e forchetta, taglia un quadratino per mangiarselo. Nel frattempo il dado passa di mano (senso orario), se anche quel lupetto fa 6, il lupetto alla sedia deve immediatamente interrompere anche sta facendo per lasciare il posto a chi ha fatto 6 e così via.
A letto

Silenzio Fiaba di Akelix

Staff su quello fatto e sul da farsi domani.

Secondo giorno di attività

Gioco di abilità libera. (i Capisestiglia la propongono)

Costruzione castelli gallici

PREPARAZIONE: scatoloni di cartone – nastro adesivo – forbici – rotolo di carta. Ogni sestiglia si dispone ad un angolo del campo e si costruisce un castello.

CHEFURBOSONIX la SPIAROMANA

Uno struzzo mette la testa sottoterra. Alle 8,15 di lunedì la tira fuori, è rimasto con la testa sottoterra per 98 ore e 56 minuti. Quando ha messo la testa sotto la sabbia? GIOVEDÌ 5,19-AUGUSTO) – MERCOLEDÌ 4,19-C – VENERDÌ 6,19-G (giovedì alle 5,19: 98 ore corrispondono a 4 giorni e 2 ore perciò lo struzzo ha messo la testa sottoterra per 4 giorni, 2 ore e 56 minuti)

Il cammino luminoso

PREPARAZIONE: Un mazzo di carte con le figure senza i jolly.

Le squadre si schierano una accanto all'altra sulla linea di partenza, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. Il conduttore sparge le carte per il campo con i valori in vista, e consegna un fascio a ogni giocatore. Il primo giocatore di ogni squadra si accinge a raccogliere ed alza le due carte sopra la testa. Nel momento in cui alza le carte il secondo giocatore della sua squadra parte e lo raggiunge. I due si prendono per mano, vanno insieme a cercare il tre (alzano le tre carte sopra la testa, vengono raggiunti dal terzo giocatore della loro squadra e così via). Quando anche l'ultimo giocatore della squadra ha raggiunto i compagni e trovato (insieme a loro) la sua carta, il gioco cambia. La squadra si ferma nel punto in cui ha trovato l'ultima carta. Il primo giocatore lascia i compagni, va a cercare la carta del valore immediatamente successivo a quello dell'ultima carta recuperata dalla sua squadra, torna tra i compagni, parte il secondo giocatore e così via.

Staffetta

Il primo giocatore della sestiglia parte, raggiunge il fondo del campo, torna indietro, dà il cambio al secondo e va a mettersi in fondo alla fila formata dai compagni. Il secondo fa la stessa cosa, dando poi il cambio al terzo e così via. Quando il primo giocatore si trova di nuovo in testa alla fila, riparte, compiendo il percorso su un piede solo. Al suo ritorno riparte il secondo giocatore e così via. Quando l'ultimo giocatore della sestiglia torna tra i compagni saltando su un piede, il primo parte per la terza volta, saltando stavolta a piedi uniti. Quando anche la sestiglia, a turno, ha compiuto il suo percorso a piedi uniti il primo giocatore parte per la quarta e ultima volta, procedendo all'indietro, a quattro gambe e con la schiena voltata verso il campo.

meno mosi cioè sulle palme delle mani e sulle piante dei piedi, poi
al successivo e così via. Vince la sestiglia con meno tempo.

Cerchio di Gioia

CANTO: A bocca andiamo

BANDIERA: MIX: Jeppo uitai tai iè:

jeppo (battere le mani sulle proprie cosce) **uitaitai** (si battono due volte le mani) **iè** (con la mano destra battere la spalla del compagno di destra) **jeppo** (battere le mani sulle proprie cosce) **uitaitai** (si battono due volte le mani) **iè** (con la mano sinistra battere la spalla del compagno di sinistra) **jeppo** (battere le mani sulle proprie cosce) **uitaitai** (si battono due volte le mani) **jeppo** (battere le mani sulle proprie cosce) **uitukituki** (si portano le mani alle tempie due volte come per avvitarle) **jeppo** (battere le mani sulle proprie cosce) **uitukituki** (si portano le mani alle tempie due volte come per avvitarle) **iè** (si alzano le braccia gridando iè).

CANTO: Il sole dietro al vento

La bolla e la bestia

PREPARAZIONE: Una blublu, uno scatolone, un paio di forbici e qualche pennarello colorato.

Si segnano su un foglio di cartolina o di carta un cerchio di diametro di circa 10 cm. e si ritaglia il cerchio. In seguito si disegna la bolla e la bestia su una riga, a tre passi di distanza dall'avolo su cui si posa lo scatolone.

Regole – Ciascun giocatore, nel tempo di due minuti di tempo per produrre delle bolle di sapone e cercare di farle finire nella bocca del mostro. Le bolle devono sempre nascere dietro la linea tracciata a terra, ma per spingerle avanti, soffiando, ci si può poi avvicinare allo scatolone. Un punto per ogni bolla che finisce nella bocca del mostro. Vince la sestiglia che nel complesso fa più punti.

CANTO: Attorno alla ruota

Centoposizioni

24 carte così scritte: 2/pollicesunaso, 2/mano a testa, 2/incacontroanca, 2/spallacontro spalla, 2/manosuginocchio, 2/nasosuginocchio, 2/mancosuspalla, 2/orecchiocontroorecchio, 2/manocontroorecchio, 2/sederecontro sedere, 2/gomitosucoscia, 2/jolly dov'è scritto.

Mescolare le carte e consegnarne due ad ogni luotetto della sestiglia di turno. Al via il primo e il secondo leggono un foglietto a testa: dovranno finire le due parti, quindi prendono la seconda carta ed eseguono. Il terzo prende una carta ed esegue quindi l'altra ed esegue: tutte e due le mosse vanno eseguite sul secondo. Terzo poi al terzo e così via. Vince la sestiglia che, in totale, riesce a restare immobile, nelle posizioni indicate, più a lungo senza far cadere una carta.

Distribuzione bollini adesivi

A letto. Silenzio Fiaba di Akelix Staff su quello fatto e sul domani...

Terzo giorno di attività

Cinestasi del mattino: **HAKA**

Baci al rospo

Ci si mettono in cerchio, seduti. L'animatore procede a numerare tutti i giocatori nel seguente modo: dapprima numera tutti i lupetti, assegnando un numero dispari ad ogni ragazzo (1,3,5,7,9...); quindi fa la stessa cosa per le Lupette, assegnando loro numeri pari. Alla fine anche l'animatore si dà un numero (in base al suo sesso: supponiamo che sia maschio). Dopo questa fase inizia il gioco: l'animatore si mette al centro del cerchio, quindi pensa due numeri: uno pari e uno dispari, che corrispondono a una Lupetta e una Lupetto (quindi è importante conoscere il numero massimo pari e quello massimo dispari). Quando li ha pensati, li pronuncia ad alta voce e rapidamente uno dopo l'altro. Le due persone chiamate, si alzano in piedi, e dovranno fare la seguente cosa: la Lupetta dovrà cercare di raggiungere l'animatore alzando il tallone baciando sulla guancia, mentre il lupetto chiamato dovrà riuscire a baciare la Lupetta prima che questa baci il suo animatore. Il numero dispari chiamato (il maschio) baciato dal rospo perde la battaglia, rimpiazza l'animatore al centro. È il numero pari chiamato (il maschio) che baciato dal rospo si trova una ragazza, i ruoli si invertono: il numero dispari chiamato (il maschio) dovrà cercare di baciare la Lupetta al centro mentre il numero pari chiamato (cioè femmina) dovrà riuscire a baciare il numero dispari chiamato prima che quest'ultimo raggiunga e baci la ragazza al centro del cerchio.

Corsa all'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 durante 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 foglietto con scritto il numero mentre il secondo vecchio lupo riceve tali foglietti.

Al via tutti i ladri prendono un foglietto dal primo vecchio lupo e cercano di raggiungere l'altra estremità del campo per consegnare il foglietto all'altro vecchio lupo. In mezzo al campo vi sono i guardiani che cercheranno di toccare più ladri possibile. Ogni ladro verrà toccato dovrà tornare indietro e ripartire dall'inizio del campo, mentre ogni ladro che riuscirà a passare senza farsi toccare

dei guardiani potrà consegnare il suo foglietto (l'oro) al vecchio lupo in fondo al campo, e tornare indietro a prenderne un altro. Ogni circa 30 secondi i vecchi lupi gridano "cambio", così da far cambiare la coppia di guardiani che stanno nel campo. Una volta che tutte le coppie di guardiani hanno fatto il loro lavoro il gioco termina e si contano i foglietti che i ladri sono riusciti a portare fino in fondo. Invertono quindi i ruoli delle squadre si ripete il gioco. Vince la squadra che sarà riuscita a portare più foglietti fino in fondo durante il turno di ladro.

CEN TURBOSONIX la SPIARONINA

Una lumaca salta su un palo alto 10 metri. Durante il giorno sale di 4 metri e di notte scivola indietro di 3 metri.

Dopo quanti giorni la lumaca toccherà la cima del palo?

1° 6-E 2° 8-A 3° 7 (ESATTO)

I numeri

È un gioco da fare in almeno una quindicina.

Ci si mette in cerchio e ci si chiama dal 1 al 5 ogni 5 Lupetti.

Il vecchio Lupo potrà chiamare tutti i numeri più vicini a quello che il con-giugine di turno ha scelto e a se stesso (in senso orario o antiorario non importa, basta che si decida all'inizio del gioco, in modo che tutti corrono nella stessa direzione) cercando di toccare il compagno che sta correndo (che quindi ha lo stesso numero) davanti a lui. Se un giocatore è toccato da chi lo sta rincorrendo, viene eliminato. Se un giocatore fa il giro completo del cerchio senza essere riuscito a prendere nessuno, si rimette nella posizione da cui era partito. Quindi, fatto tutto questo, tutti i giocatori che correvano si rifermano (quelli che sono eliminati). Si prosegue il gioco chiamando altri numeri. Ad un certo punto, quando per alcuni numeri i giocatori cominciano a rimanere in pochi (ad esempio ci sono solo due giocatori con il numero 5), si ridanno i numeri (a quelli rimasti): non è necessario dividerli in numeri fra 1 e 5, ma si può dividerli fra 1 e 4, o fra 1 e 3 (dipende dal numero di giocatori rimasti: se ad esempio sono in 4, si dividono fra 1 e 3). Si richiamano i numeri, si rieliminano quelli toccati, si ridanno i numeri quando i giocatori di un certo numero sono pochi, e così via. Alla fine, gli ultimi 3 giocatori rimasti sono i vincitori.

Cappellini

PREPARAZIONE: tanti cappellini quanti sono i Lupetti meno uno. Prima di iniziare il gioco controllare che tutti i cappellini abbiano

Primo del proprietario.

I giocatori si dispongono tutti sulla stessa riga; i cappelli si mettono ad una distanza di 20 metri. Al via tutti corrono a prendersi un cappello, chi rimane senza è eliminato. Si ricomincia togliendo un cappello. Gli ultimi tre sono i vincitori.

Il mescolasquadre

PREPARAZIONE: Tanti quadratini di cartoncino di quattro centimetri di lato quanti sono i giocatori. Moltiplicati per dieci. Un mazzo di carte.

Dal mazzo si estraggono e si prendono tante carte (uguali a quattro a quattro per valore) quanti sono i giocatori. Queste carte vengono mescolate e distribuite, a caso, ai giocatori. Il conduttore sparge per il campo i cartoncini, mentre i giocatori formano delle squadre di quattro, mettendosi insieme ai tre compagni che hanno ricevuto una carta dello stesso valore della propria. Le squadre si schierano una accanto all'altra ad un estremo del campo, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. In testa alle varie file ci sarà chi è in possesso di carte di quadri, dietro di loro quelli con carte di cuori e poi, nell'ordine, quelli con le altre figure. Al "Via!" il primo giocatore di ogni squadra si avvia a corsa, si toglie un cartoncino, torna indietro, fa partire il secondo e così via. I cartoncini man mano presi vanno tenuti sempre con sé. Dopo un minuto esatto il conduttore grida "Stop!" e il gioco viene interrotto. Le carte (e non i cartoncini!) finiscono nelle mani del conduttore, che mescola e le ridistribuisce ai giocatori. Nascono nuove squadre, partite seguendo le stesse regole di prima, per un altro minuto di corse e così via. Il gioco termina quando non ci sono più cartoncini sparsi per il campo. *VINCE:* La squadra che, a quel punto, possiede più cartoncini, sommando tutti quelli conquistati dai suoi quattro giocatori.

Colori

PREPARAZIONE: una confezione di cannucce colorate, tagliandole in modo d'averne numerosi pezzi di cannucce colorate.

Si spargono per il campo i pezzetti di cannucce e via tutti vanno alla ricerca dei pezzetti di cannucce colorata munuti di pile. Dopo un tempo di tre minuti il gioco termina. Ogni sestiglia si riunisce, separa i vari colori e li conta segnando su un foglio le quantità. Ogni colore ha un valore. Vince la sestiglia che ottiene, nel complesso, il punteggio più alto.

Distribuzione bollini adesivi

Autetto. Silenzio fiaba di Akelix. Staff.

Quarto giorno di attività

Storica: ho conosciuto un dì, un uomo muto che, incontrò i Lupetti e la vita sua cambiò. E cominciò così a raccontare che, era muto e si dava ai Lupetti facendo così con una mano (muovere l'avambraccio rigidamente verticalmente). Ripetere il canto (Con le due mani. Con un piede. Due piedi, la testa.

Caccia con pranzo al sacco

Ritorno a casa.

PROFESSIONE: *CEFURBOSONIX la SPIAFOMINA*
Un vaso pieno d'acqua pesa 18 kg. Dopo aver tolto la metà dell'acqua, il vaso pesa 9 kg. Quanto pesa il vaso vuoto?
3kg-M - 2kg-O (giusto) 4kg-A
Metà dell'acqua pesa 9 kg più metà dell'acqua altri 8 chili in totale 16 chili meno 18 peso totale uguale 12 kg.

Le coppie famose

VACANZE DI BRANCO

PROFESSIONE: *Le coppie famose*
Dividere il branco in due, si metterà un file parallele ad una distanza di 30 metri. Ad ognuno di una fila si consegna un cartoncino con un personaggio e ad ognuno dell'altra fila il cartoncino con la relativa coppia. Nessuno deve leggere ciò che vi è scritto. Al via ognuno guarda il proprio cartoncino e guarda il personaggio scritto cercherà di formare una coppia con il compagno del cartoncino. Appena trovato si siedono contemporaneamente a terra. L'ultima coppia formata viene eliminata ritirandone i cartoncini.
Vince l'ultima coppia rimasta in gara.

La raccolta differenziata

PROFESSIONE: *Sessantaquattro (Branco di 16 lupetti)*
cartoncini delle dimensioni di una carta da gioco. Un pennello per ogni sestiglia e uno per il Vecchio Lupo.

I primi 16 cartoncini vengono numerati dall'uno in poi. Su uno degli altri cartoncini viene scritta la parola "vetro", su altri 16 la parola "carta" e sugli altri 16 la parola "plastica".

Le squadre si schierano una accanto all'altra ad un estremità del

ogni di gioco ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana.

Un segnale "vetro", uno "carta" e uno "plastica" vengono posati, con la scritta bene in vista, lungo i tre bordi del campo non occupati dalle squadre.

Tutti gli altri cartoncini vengono invece sparsi per il campo, voltati a faccia in giù, in modo che non sia possibile leggerli.

Ogni squadra riceve un pennarello e decide un proprio simbolo con cui contrassegnare i cartoncini che raccoglierà durante il gioco.

REGOLE Il primo giocatore di ogni squadra parte con il pennarello in mano, scrive il simbolo della propria squadra su un cartoncino, lo volta e lo porta a destinazione. I cartoncini con le scritte "vetro", "carta" e "plastica" vanno posati lungo i bordi del campo, accanto a quelli con la stessa scritta. Durante lo sgombero della casa il vetro, la carta e la plastica vengono portati nei punti di raccolta differenziata.

I cartoncini numerati vanno invece portati di fronte a una delle squadre e avvertendo l'avversario di averli portati, anche se si tratta di scarto. Il primo che li porta a destinazione vince.

Più cartoncini una squadra ha davanti a sé e più possibilità ha di vincere, perciò è meglio quando si raccoglie un cartoncino numerato, portarlo a una squadra che non a quel momento ne ha ricevuti pochi.

Non si può guardare cosa c'è su un cartoncino prima di contrassegnarlo con il simbolo della propria squadra.

Quando il primo giocatore ha portato a destinazione il cartoncino che ha raccolto, torna indietro e consegna il pennarello al secondo, che parte a sua volta e così via.

Il gioco termina quando anche l'ultimo cartoncino è stato portato a destinazione.

A questo punto il conduttore prende in considerazione i materiali portati nei punti di raccolta differenziata e assegna ad ogni squadra un punto per ogni cartoncino che ha portato al posto giusto e una penalità per ognuno di quelli che ha portato in un posto sbagliato.

Fatto questo, somma i valori dei cartoncini posati davanti alle varie squadre.

Vince la sestiglia che ha ottenuto più punti nella raccolta differenziata dei materiali di scarto e quella che ha più punti.

VACANZE DI BRANCO

ASSIEME

Cerchio di Gioia

CANTO: il sole dietro ai monti

BAN: il mio pammello

Scenetta di sestiglia

Cantare, al ritmo della caccia

A me piace il te cosa mi offri

Akelix dirà ad un lupetto: a me non piace il te cosa mi offri?

L'interpellato dovrà rispondere con qualcosa che non contenga la lettera "T". Continuano alla volta saranno tutti interpellati.

Chi sbaglia o ripete la stessa cosa è eliminato.

Scenetta di sestiglia

CANTO: attorno alla ruota

BAN: CICECIAC. Cantare (la la la) su una ruota di "singsing in the rain" tutto il cerchio gira in tondo seguendo la musica. Quindi, gridando: pollice destro avanti (come OK), tutti ripetono facendo il gesto. Poi E NICECIAC (come OK) tutti ripetono facendo il gesto. Poi CICECIAC (da un pollice in avanti) tutti ripetono facendo il gesto. Poi CICECIAC (da un pollice in avanti) tutti ripetono facendo il gesto. Tutti ripetono.

Cantare, quindi: pollice destro avanti, pollice sinistro avanti e si prosegue.

Come movimenti aggiungere di volte i volti:

gomiti indietro,

gambe piegate,

piedi in dentro,

lingua di fuori.

Scenetta di sestiglia.

Batti la testa

Akela in piedi su una sedia vicino al muro e con in mano una cartolina in mano. Un lupetto chiamato si mette vicino ad Akela ad una distanza di 10 cm dal muro. Quando Akela lascia cadere la cartolina verso il muro il lupetto dovrà fermarla con la testa prima che tocchi terra.

Distribuzione bollini adesivi

Lavarsi e a letto

Silenzio Fiaba di Akelix

Staff su quello fatto e sul da farsi domani.

Quinto giorno di attività

GIORNATA: libera

Costruiamo un caleidoscopio

PREPARAZIONE: Tubi di cartone (vanno bene quelli che avanzano dai rotoli di carta casa* - si possono utilizzare anche il fine rotolo di carta igienica). Listelli di specchio (ritagli di circa 200×40 - spessore 1mm.); 1 capsula per monete; 1 dischetto di cartone con un foro al centro. Perline, corallini, o pezzettini di plastica colorata, colla, forbici e nastro adesivo grande di carta.

- 1) Posizionare i vetri
 - 2) mettere le perline
 - 3) Mettere il prisma su del nastro adesivo
- Il contenitore quindi il tubo: non si deve di carta e fissarlo al collo, in modo che muovere, nel caso prisma. avvolgetevi del nastro.



- 4) Tagliate un pezzo di tubo, 5) In caleidoscopio lo potete aprirlo e infilato all'estremità in abbinare incollandovi della modo che si possa girare. la colorata. Guardate, verso Avvolgetelo di nastro adesivo. una luce, attraverso il foro e Deve, però girare! girare il tubo lentamente.



CHE FURBOSONIX la SPIARCA ANNI

Questa mattina le termiti hanno attaccato un bosco. Per oggi il loro attacco si limiterà ad un solo albero, ma ogni giorno che passa il numero degli alberi attaccati raddoppierà. In questo modo fra 8 giorni l'intero bosco sarà distrutto. Ma quanti giorni sarà distrutta la metà del bosco?
5 giorni- M - 6 giorni- F - 7 giorni- E (giusto).

Il custode della torre

Costruire due centri di diametro 4 m e porre in ogni centro una torretta di birilli. Dividere in due squadre il branco che a loro volta si

esseranno in difensori ed attaccanti. In gioco viene messo un pallone con la quale ogni squadra cerca di abbattere la torretta avversaria. Il primo che ovviamente abbatte la torretta vince.

Tre quadrati

Preparare tre quadrati nei tre lati del campo e a uguale distanza gli un dai altri, 3 cartelli con n.1 tre con n.2 e 3 con n.3. 3 fogli sul primo cartello scritto: 2-1-3-1-3-2 sul secondo: 3-2-1-3-2-1 sul terzo: 1-3-2-2-1-3 corrispondenti ai 6 tempi.

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 si fondo al campo, quando l'animatore avrà gridato: PRIMO TEMPO i Vecchi Lupi hanno il tempo di prendere il relativo cartello e al successivo comando di un due tre, alzarlo, ostentare e farlo vedere a tutta. 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. Tocca poi al SECONDO TEMPO e così via. Vince la sestiglia che nel totale dei sei tempi guadagna i più punti.

Scorteggare i rompi

Prendete il giornale e tagliate in due parti uguali. Gli uomini sono armati di un giornale arrotolato con il quale possono colpire i Romani. Un Romano se colpito viene messo fuori gioco. I Galli portano al collo un'ampia collana fatto di carta. I Romani devono cercare di strapparla o portarla via. Un Gallo senza collana è anche lui fuori gioco.

REGOLE: Non si può attaccare in due un solo avversario ma si può passare correndo in mezzo a chi già si sta affrontando o arrivare alle spalle di chi è distratto dagli altri contendenti e colpire o strappare per mettere fuori gioco.

Cerchio di gioia

IL PAROLONE: Carta e penna per ognuno. Un cartoncino per ogni consonante dell'alfabeto.

Pescare a caso tre cartoncini, nel tempo di due minuti ognuno scrive una parola che contenga le due consonanti nell'ordine in cui vengono pescate. Es. **P** e **T** si può scrivere: **p**astina - **p**ortafoglio - **p**istillo ecc. Guadagna un punto chi scrive la parola più lunga. Chi termina vince la Sestiglia che ha più punti.

OBELIX E IL ROMANO: Un bastone di carta e una cartolina per ognuno. Tutti sono seduti in cerchio e si sceglie un Obelix e un Romano. Obelix è bendato e impugna il bastone. Il Romano ha la campanella al collo. Obelix deve cercare di colpire il Romano almeno tre volte in tre minuti.

LA MACONDA DI ASSOUTRANCETORIX: Il Branco è in cerchio e accuocato. Il Capo del villaggio assegna a ciascuno un mestiere: esempio. Pavivendolo, fabbro, etc. avendo l'attenzione che di ognuno ce ne siano almeno due in punti distanti e diversi del cerchio.

Comincia quindi a raccontare una velocissima ed intricata storia nella quale non deve fa entrare tutti i personaggi fissati all'inizio. Quando ognuno di loro si sente nominare si alza di scatto in piedi e grida: "eccomi signore" e corre di corsa con l'altro chiamato. Alla parola "villaggio" tutti hanno in piedi con il grido e si cambiano di posto nel minor tempo possibile. (scriversi una storia prima con i personaggi di Asterix ed Obelix).

Canto

LO SCRITTORE: Si pone una domanda qualsiasi. Il primo lupetto, se la risposta che ottiene è quella che segue una certa regola (naturalmente i lupetti sono all'oscuro della regola), il lupetto prende un punto e si prosegue col prossimo lupetto e così via. Ricominciando un nuovo giro con la stessa regola.

REGOLE:

VACANZE DI BRANCO

- 1) Rispondere iniziando con la lettera **A** della domanda.
- 2) Rispondere iniziando dalla lettera **A** il successivo **B** ecc.
- 3) Rispondere iniziando con la lettera della domanda.
- 4) Rispondere con una parola che abbia almeno due consonanti doppie.
- 5) Rispondere iniziando con una vocale.

Canto: Un Bravo Lupetto.

LA BORSA VALORI: Ben vista ci sono 15 oggetti: matita(1)—pennabiro(2)—nastro adesivo(3)—pena(4)—taglierino(5)—caramella(6)—bicchiere(7)—coltello(8)—forchetta(9)—cucchiaio(10)—orologio(11)—forbice(12)—pila(13)—spago(14)—chiave(15).

Fra parentesi il valore assegnato ad ogni oggetto.

Ogni Caposestiglia ha carta e penna. Al tempo ogni sestigliere comunica, al proprio Caposestiglia, un oggetto che si scriverà sul foglio così farà pure il Caposestiglia.

Al tempo si consegna il foglio sul quale si scriverà il conteggio totale raggiunto in base agli oggetti scelti.

Si possono fare altre manche in base al tempo.

REGOLE: in ogni manche si possono tenere e cambiare a piacere gli oggetti.

Distribuzione bollini adesivi.

Ametto. Silenzio Fiaba di Akelix. Staff.

Sesto giorno di attività *Asterixadi prima parte*

Tre postazioni da 8 giochi ognuna.

1- CORSA DI PALLONI

Bisogna spingere un pallone con il naso per una quindicina di metri e tornare dietro per dare il cambio al compagno. Il gioco si fa a tempo.

2- LANCIO DELLE MONETE

Una scatola di cartone posta ad una decina di metri, 9 monete (rondelle) più una diversa a testa per fare più punti possibili.

La moneta diversa vale 50 punti.

3- RUOTA DELLA MEMORIA

Un centro tipo tiro a segno, appoggiato su un tavolo, bene in vista.

Tutti i giocatori hanno un po' di tempo per ricordare la sequenza dei numeri scritti sul centro dopo di che il conduttore dà inizio al gioco. Si benda il primo giocatore e si fa girare velocemente il disco (la famosa ruota della memoria), usando la punta della matita come perno. Non appena la ruota si ferma, il giocatore si appoggia sopra una matita

senza puntarla in nessun degli otto settori presenti sul disco, scegliendo un settore a piacere. Poi il secondo giocatore, sempre bendato, deve scegliere altri 4 settori del disco, realizzando un punteggio che è la somma dei numeri presenti sugli spicchi scelti. Poi la benda passa sugli occhi del secondo giocatore, la ruota della memoria riprende a girare e il gioco prosegue.

Vince – la sestiglia che realizza il punteggio più alto.

4- LA PASTINA DI NEUTRINA PIA

Ogni squadra riceve un sacchetto di plastica contenente quattro tipi diversi di pastina (anellini, farfalline, toncini...).

Al via, tutta la squadra dovrà aprire il sacchetto e iniziare a dividere la pastina nei sei tipi.

5- PALLA BICCHIERE

Si prende un filo di spago di 1 metro e lo si piega a due capi. Il pupetto tiene la parte piegata in bocca e con le mani tiene le due punte abbastanza tese così che ci possa scorrere una pallina da ping-pong. A metà del percorso il filo viene posto per terra un bicchiere che il pupetto dovrà centrare con la pallina aprendo piano piano i capi del filo.

CHEFURBOSONIX la SPIAROMANA

Nella giungla un esploratore venne catturato dai cannibali. La tribù lo trovò talmente sgradevole che decise di non mangiarselo, e gli diede la possibilità di scegliere tre tipi di morte. 1-Arrostito vivo su un

3-Stupido nella buca dei leoni a digiuno da un anno, 3-Impiccato.

Quale scelse l'esploratore?

1-L - 2-L (i leoni a digiuno da un anno erano tutti morti) - 3-R

ASTERIXIADI SECONDA PARTE

6- ALFA MISTA

Il Vecchio Lupo predispone sul campo di gioco tanti bicchieri di carta: abbastanza vicini tra loro, ma non troppo. Tanto da poterci camminare attraverso pur con una certa difficoltà. Gareggia una squadra per volta - parte il primo partecipante con una spugna imbevuta in un catino d'acqua, dovrà riempire il primo bicchiere della fila. - lo stesso tornerà indietro e, a sua volta, partirà il secondo che farà la medesima cosa. Via via che il gioco diventerà sempre più difficile dovendo stare attenti a non rovesciare i bicchieri già riempiti e se si rovesciano bisognerà riempirli di nuovo. Il gioco è a tempo.

7- ALFABETO ROVESCiato

Ogni lupetto della sestiglia deve il "alfabeto alla rovescia, quindi per esempio dalla z alla b e viceversa, quindi da b al c e così via. Il gioco termina quando tutti i lupetti del gioco hanno rovesciato le sestiglie (da scegliere un sestigliere che non dovrà partecipare).

8- LE COPPIE

Su un cartello ci saranno scritte e numerate 6 parole e sono:

1-BARDOTTO - 2-BARGIGLIO - 3-BARSALUPO - 4-BARBAGLIO - 5-BATTIGIA - 6-BISCIONE.

In un altro cartello altre 6 parole precedute da una lettera e sono:

C-GALLO - B-CHITARRA - A-LUCE - D-MARE - F-VULCANO - E-ASINA

Ogni parola di un cartello ha una caratteristica in comune con un'altra parola dell'altro cartello. Ogni lupetto dovrà abbinare ciascuna parola numerata con la corrispondente lettera.

Abbinamenti esatti: 1/e - 2/c - 3/f - 4/a - 5/d - 6/b

9- CARTA IGIENICA

Un lupetto ha in mano un bastone nel quale è infilato un rotolo di carta igienica mentre un altro lupetto tiene in mano l'estremità opposta del bastone. Gli altri lupetti della sestiglia formano un cerchio il più stretto possibile. Al via quelli con la carta igienica dovranno srotolarla attorno al cerchio, girandovi attorno il più veloce possibile. Calcolare il tempo di srotolamento.

10. ASSOMONETA

Si pianta un legno, con la testa piatta, a terra, sopra si mette una moneta. Ogni lupetto ha 10 sassolini da tirare da una distanza di 2 metri per far cadere la moneta. Contare i sassolini risparmiati da tutta la squadra.

Porto e scappo (gioco notturno)

PREPARAZIONE: 2 cartellini a testa con lettera e numero fosforescenti da una parte e biadesivo dall'altra – 5 caramelle a testa (le vite) – 10 rotolini di cartone a testa – più uno scatolone a sestiglia per i rotolini in un contenitore per le vite.

REGOLE: bisogna avere un rotolino alla vita nella base avversaria che sta all'opposta destra. Non si può nascondere il cartellino. Ad un segnale stabilito, dalla destra si va a sinistra. Conviene, ogni tanto, scambiare il proprio cartellino con quello di un compagno. Bisogna avere una sola vita, chi vince una vita la porta alla sua base. Il compito di tutti è quello di disfarsi dei rotolini tirati dalla base avversaria. Chi si difende si nasconde sul petto col biadesivo (l'altro l'avrà un vecchio lupo), dispone davanti al castello lo scatolone con dentro le vite e i rotolini.

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

Se durante il tragitto gli viene letto il suo cartello (bisogna leggerlo ad una distanza massima di 3 metri) si ferma e i due contendenti faranno tre colpi di moneta cinese: se vince il chiamante lo chiamato rende la vita e il rotolino, quindi sottobraccio sarà portato alla sua base e qui il vincente depositerà i due rotolini.

Il perdente cederà il cartellino e proseguirà.

Se perde il chiamante vince lo stesso la vita e sarà portato lui alla sua base (sottobraccio) per rilasciare i rotolini.

Chi non ha il rotolino in mano (perché depositato nella base avversaria) torna alla sua base a mani alzate.

Le squadre valgono 10 punti all'una – i rotolini valgono 2 punti in meno ciascuno.

Distribuzione bollini adesivi

Lavarsi e a letto

Silenzio Fiaba di Akelix

Suffi su quello fatto e sul da farsi domani.

Settimo giorno di attività Obelixiadi forzute

FLESSIONI: Uno alla volta.

(il primo si mette a terra e conta le flessioni e quando si ferma prosegue un altro e così via così da ottenere il numero totale delle flessioni).

LANCIO: una boccia con due mani.

(il lancio si fa tenendo la boccia con due mani e lanciandola da davanti al petto).

CAPRIOLE: Un minuto di tempo per fare più capriole possibili.

(il primo lupetto conta le capriole, quando si ferma la numerazione prosegue con il prossimo lupetto e così via).

CARRIOLA: trasporto compagno per 20 metri, a tempo.

(la sestiglia sceglie chi spinge, si porta il compagno per 20 metri e quindi si torna in fretta per portarne un altro e così via).

PESO: trasporto compagno per 20 metri.

(la sestiglia sceglie il più forte tra i lupetti, il cronometro dovrà trascinare il compagno, il primo che arriva al punto è il vincitore).

PESE: trasporto secchio con quattro pesi (più bocce).

(il primo porta il secchio fino a quando non ce la fa più, da quel punto prosegue il compagno e così via).

(TUTTE LE GARE SONO A SOMMA STAGALE DELLA SESTIGLIA O A LUNGHEZZA TOTALE).

CHEFUSOSONIX la SPIAROMANA

Dobbiamo acquistare dei palloni da basket tutti uguali fra di loro. Se comprassimo 5 palloni ci rimarrebbero 10 euro. Se ne comprassimo 7 dovremmo chiedere in prestito 22 euro. Quanti euro costa un pallone? 16-S (GIUSTO) 10-C 14-L

Obelixiadi veloci

LEGAMI CHE TI LEGO

I giocatori della squadra sono disposti in fila indiana.

Ognuno ha un pezzetto di spago legato alla vita, abbastanza lungo in modo tale che un altro pezzo venga lasciato dietro.

Parte il primo giocatore che, dopo aver girato attorno ad una sedia posta a 30 metri di distanza, dovrà tornare al punto di partenza e legare il compagno di squadra successivo.

I due giocatori dovranno affrontare di nuovo il percorso così ripetendo

così fino a quando tutti i giocatori della squadra sono legati.

Come il tempo impiegato.

UNGOLI

Ogni lupetto della sestiglia si mette disteso a pancia in giù con i piedi legati alla testa dell'altro. Al via il giocatore più indietro si alza e corre fino a mettersi davanti al primo giocatore, poi parte il secondo e così via. Bisogna attraversare in questo modo il campo da gioco nel più breve tempo possibile.

TESTAQUANTO

Il primo si mette con una scodella (di plastica) piena d'acqua sulla testa. Al via parte e dal punto dove gli cade la scodella parte il secondo e così via. Bisogna andare in fondo al campo, girare attorno ad una sedia e tornare indietro. Contare quante volte in totale è caduta la scodella.

BOTTIGLIE

Sestiglia in fila, il primo prende dallo scatolone, posto a fianco, 6 bottiglie e corre verso la sedia posta in fondo al campo, porne una in testa e di ritorno cade e si aggrappa al collo del compagno che corre a prendere le bottiglie e riparle nello scatolone, e così via. Tutti devono aver portato e successivamente aver riportato le bottiglie. Il gioco è a tempo.

TANTEPALLE

Due lupetti tengono stretta, fra l'avambraccio sinistro del primo contro quello destro del secondo, una palla. Al via vanno fino ad una sedia posta a 30 metri, voltano attorno e tornano all'inizio. Il terzo lupetto mette a sua volta una palla tra l'avambraccio sinistro del secondo e il suo destro, quindi i tre fanno lo stesso percorso. E così via fino all'ultimo. Il gioco è a tempo.

CERCHIO CONCLUSIVO

Consogna bollini,
corfa dei bollini,
premiarizazione sestiglia vincitrice,
premiarizioni.
Ban e canti.

Fine delle V. di B.

Una mattina, per guadagnare bollini, ogni sestiglia potrà risolvere un facile indovinello. Attenzione la prima sestiglia che indovina guadagna 6 bollini, la seconda 4 e la terza 1.

INDOVINELLI

1) Quindici cavalieri sono invitati a cena nel castello di Asterix. Prima di sedersi, ciascuno dei quindici cavalieri stringe la mano a ciascuno degli altri cavalieri. Quante strette di mano si sono avute in totale? (Il primo cavaliere stringe la mano agli altri 14 cavalieri. Il secondo cavaliere, avendo già stretto la mano al primo, stringe 13 mani e così via...
 $14+13+12+11+10+9+8+7+6+5+4+3+2+1 = 105$)

2) Un bravo automobilista dopo 20000 km decide di cambiare le gomme dell'auto. Essendo molto scopoloso, ha sempre e con frequenza alternato le cinque gomme in modo che tutte, compresa quella di scorta, fossero consumate ugualmente. Quanti chilometri ha percorso ogni ruota? (Per 20000 km percorsi dall'auto, 4 gomme percorrono 80000 km ciascuna. Quindi 20000 km auto corrispondono a 80000 km delle gomme. Allora se si ruotano le 4 gomme e quella di scorta periodicamente, ogni gomma avrà percorso 16000 km.)

3) Sei interruttori su 2 girelle di un interruttore si trovano in una stanza buia. Uno dei girelli è acceso e spenta. Fuori dalla stanza ci sono tre interruttori (acceso/spento) che puoi premere come vuoi. Dopo un po' di tempo, entri nella stanza e sai perfettamente quale dei tre interruttori controlla la lampadina. Come hai fatto?

(Hai posto due interruttori su "acceso" e uno su "spento". Hai aspettato un po'. Un attimo prima di entrare nella stanza hai posto su "spento" uno dei due interruttori che era su "acceso". Entrando nella stanza, se la lampadina è spenta ma calda allora l'interruttore che la controlla è l'ultimo che hai toccato. Se è accesa l'interruttore è l'unico che è stato su "acceso". Se è spenta e fredda l'interruttore è quello che era messo inizialmente su "spento".)

4) Un gelataio dispone di sei diversi gusti di gelato. Un giorno riesce a servire a dei suoi clienti dei coni sempre diversi. Quando che ogni cono di gelato è composto da due palline di gusti diversi, quanti clienti ha avuto quel giorno?

(Si tratta di un semplice calcolo combinatorio che può essere rappresentato efficacemente con un disegno: siano A, B, C, D, E, F i gusti e disposizione allora i coni saranno AB - AC - AD - AE - AF / BC - BD - BE - BF / CD - CE - CF / DE - DF / EF per un totale di 15 coni diversi.)

5) In un gioco bisogna contare da 1 a 100 ed applaudire ogni volta che si incontra o un multiplo intero di 3 o un numero che termina in 3. Quante volte si dovrà applaudire?

(Ma se 100, i numeri divisibili per 3 sono 33, i numeri che terminano in 3 ma non sono divisibili per 3 sono 6. Dunque si applaude 39 volte.)

6) 20 caramelle sono distribuite tra alcuni lupetti in modo che ogni lupetto riceva almeno una caramella e che mai due lupetti abbiano un numero uguale di caramelle. Quanti lupetti al massimo sono presenti alla distribuzione delle caramelle?

(I lupetti non possono ricevere nell'ordine 1,2,3,4, 10 caramelle.)

7) Nel supermercato delle scarpe per animali ci sono 12 paia di scarpe in ogni uno dei 10 ripiani. I primi clienti del negozio sono stati 5 millepiedi. Tre di loro hanno acquistato 30 paia di scarpe ciascuno; gli altri due solo 5 paia ciascuno. Quante paia di scarpe sono rimaste sugli scaffali dopo la visita dei 5 millepiedi? (12 paia per 10 ripiani fanno 120 paia di scarpe; 3 millepiedi acquistano 30 paia ciascuno, dunque 90 paia; gli altri due acquistano 5 paia ciascuno, dunque 10 paia. $120 - 90 - 10 = 20$ paia rimangono.)

VACANZE DI BRANCO

1) **RIGATONI**

Preparazione: Un piatto di rigatoni crudi, due spaghetti a testa.

Sestiglia in fila indiana, al lato di posto del campo c'è un piatto con i rigatoni. Si consegnano due spaghetti ad ogni sestigliere. Al via il primo corre verso il piatto e con ciascuno dei spaghetti infila un rigatone. Torna indietro di corsa e fa scendere i rigatoni negli spaghetti del compagno che li fa scendere negli spaghetti dell'altro compagno e così via. Nel frattempo si mette in ultimo per ricevere i due rigatoni. Parte poi il secondo che fa fare la stessa cosa mettendosi anche lui per ultimo, ricevendo così due rigatoni per ogni spaghetti così via. Il gioco termina quando il primo giocatore è ridiventato primo.

2) **IL MESCOLO QUADRE**

Preparazione: Tanti quadratini di cartoncino di tre-quattro centimetri di lato quanti sono i giocatori moltiplicati per dieci. Un mazzo di carte.

Dal mazzo vengono prese tante carte (uguali a quattro o quattro per valore) quanti sono i giocatori. Queste carte vengono mescolate e distribuite, a caso, ai giocatori. Il conduttore sparge per il campo i cartoncini, mentre i giocatori formano delle squadre di quattro (dipende dal numero dei lupetti), mettendosi insieme a cercare

ogni squadra che hanno ricevuto una carta dello stesso valore della partita. Le squadre si schierano una accanto all'altra ad un estremo del campo, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. In testa alle due file ci sarà chi è in possesso di carte di quadri, dietro a loro quelli con le carte di cuori e poi, nell'ordine, quelli con le carte di fiori e di picche.

REGOLE: Al "Vial!" il primo giocatore di ogni squadra parte la corsa, raccoglie un cartoncino, torna indietro, fa partire il secondo e così via. I cartoncini di cui si è in possesso vanno tenuti sempre con sé. Dopo un minuto e mezzo il conduttore grida "Stop!" e il gioco viene interrotto. Le carte finiscono nelle mani del conduttore, che le mescola e le ridistribuisce ai giocatori. Nascono nuove squadre, formate seguendo le stesse regole di prima, per un altro minuto di corse e così via. Il gioco termina quando non ci sono più cartoncini sparsi per il campo.

VINCE: La sestiglia che, a quel punto, possiede più cartoncini, sommando tutti quelli che ha stati in possesso.

3) CACCIA AL CAMPANELLO
Dalla base di partenza un giocatore con il campanello deve arrivare alla base di arrivo. Tutti attorno a lui stanno gli altri giocatori che possono intercettarlo orientandosi con il rumore dei suoi passi o con quello del campanello. Muovendosi avanti e indietro gli intercettatori possono costringere anche senza vederlo il portatore del campanello a fare bruschi movimenti per scansarsi e così le possibilità di far suonare il campanello aumentano e di conseguenza di individuare il giocatore.

4) È ARRIVATA UNA NAVE CARICA DI...
Uno dei giocatori tiene in mano una barchetta di carta e inizia il passaparola passandola ad un altro giocatore di cui è arrivata una nave carica di... immediatamente il designato deve dire il nome di una nave che comincia con il nome di quella lettera. Se risponde giusto prosegue il gioco cambiando lettera. Altrimenti paga il pegno e riconsegna la barchetta a chi gliela ha passata.

5) INFILA L'AGO
Preparazione: 6 aghi non troppo piccoli, spoletta di filo.
Sestiglia in fila, ad una distanza di 10 metri una sedia con aghi e filo. La prima corre, infila il filo nell'ago e corre a dare il cambio al prossimo, e così via.

VACANZE DI BRANCO

ASSISTENTE
TUTTO
ABBAZIO

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