

Libretto N° 5
Vacanze di Branco 2009



VACANZE DI BRANCO

Casa A.C.S.V. Veneto
Castelvecchio di Valdagno (Vi)

ASSOCIATI
A B R A N C O
T U T T I
F E R M E

Vacanze di Branco

Quest'anno le Vacanze di Branco si svolgono a Castelvecchio di Valdagnò (VI), in una struttura messa a disposizione dall'A.C.F.V. Associazione Comunità e Famiglia Veneto.

Si sono iscritti 22 Lupetti.

Le V. di Branco sono ambientate sul tema "INDIANI", e le tre sestiglie sono divise con nome e col nel seguente modo:

| | | |
|----------------|-----------------|--------------------|
| PEZZATI | CHEYENNE | col VERDE |
| ROSSI | CHEROKEE | col ROSSO |
| NERI | COMANCHE | col AZZURRO |

Ogni Sestiglia è contraddistinta da una maglietta bianca con stampato: una squaw per le Lupette e un indiano di un tipo per i Rossi e un altro tipo per i neri. Su ogni maglietta è già stampato un nome indiano ed è diverso per ognuno. La maglietta sarà distribuita a caso, quindi anche non si sa a chi va consegnata.

Come per tradizione, si svolgerà una gara di caccia. Il giorno del proprio meglio per guadagnare bollini per la propria tribù. Ogni tribù avrà i bollini del proprio colore e saranno attaccati sui cartellini alla sera prima d'andare a letto. C'è la possibilità di guadagnare altri bollini risolvendo dei piccoli indovinelli e quiz che ogni mattina saranno proposti. Durante tutto il giorno di tempo per risolverli e ricevere 20 bollini. Alla fine della V. di B. ci saranno i simbolici premi alla tribù prima classificata.

I bollini saranno così distribuiti:

10 al primo, 5 al secondo e 2 al terzo arrivato.

Per tribù invece saranno così distribuiti:

20 alla prima, 10 alla seconda e 10 alla terza.

Nel caso di due squadre saranno così distribuiti:

5 al primo e 2 ai secondi.

Durante il riposo nessuno deve disturbare, se qualcuno non dorme scrive sul quaderno di caccia.

Tutti gli orari possono variare a seconda delle esigenze.

Raccomandare ai Lupetti di portarsi l'astuccio con pinnarelli e bolli.

Primo giorno

- 08,30 Arrivo a Castelvecchio di Valdagno.
10,15 Cerchio e Grande Urlo.
10,30 Cambio per entrare.
10,45 Pulverizzazione camerate.
11,00 Colazione: *TOTEM DI SESTIGLIA*.
12,30 Pranzo al sacco.
13,45 Riposo.
15,00 Colazione: *DIADEMA INDIANO*.
15,45 Consegna magliette indiane.
16,00 Invenzione di una danza.
16,20 Gioco: *PALLA INDIANA*.
16,50 Merenda.
17,10 Cartelloni di Sestiglia.
18,10 Gioco: *GIOSTRINA INDIANA*.
19,30 Cena.
21,00 Cerchio di Gioia.
22,30 Lavarsi i denti e a letto.
23,30 Silenzio! Akela racconta una fiaba. Staff.

VACANZE DI BRANCO

Secondo giorno

- 08,30 Sveglia e ginnastica.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione (*CHEYENNE SERVIZIO CUCINA*).
09,30 Uniforme per Cerchio e Grande Urlo.
09,45 Pulizia (*CHEYENNE*). Cortile (*COMANCHE*).
10,15 Cambiarsi per entrare – Ispezione camerate.
10,30 Gioco: *HUT HUT HUT*.
11,15 Gioco: *VUOI SCOMMETTERE?*
12,15 (*CHEYENNE SERVIZIO CUCINA*).
12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
13,30 Riposo.
15,30 Gioco: *LA FRONTIERA*.
16,30 Merenda.
17,10 Gioco: *LANCIA E CORRI*.
18,15 Merenda del *GRANDE SPIRITO*.
19,00 (*CHEYENNE SERVIZIO CUCINA*).
19,15 Lavarsi le mani per la cena.
21,00 Cerchio di Gioia.
22,30 A letto. Silenzio! Akela racconta una fiaba. Staff.

Terzo giorno

- 08,30 Sveglia e Ginnastica.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione (CHEROKEE SERVIZIO CUCINA).
09,30 Uniforme per Cerchio e Grande Urlo.
09,45 Pulizia (COMANCHE). Cortile (CHEYENNE).
10,15 Prepararsi per l'a Caccia – Ispezione camerate.
10,30 Distribuzione pranzo al sacco.
10,45 Caccia.
14,00 Ritorno.
14,30 Preparazione: *Il tesoro di tribù.*
16,30 Abilità: *COSTRUZIONE AQUILE.*
17,00 Docce.
18,15 Tenda del *GRANDE SPIRITO.*
19,00 (CHEROKEE SERVIZIO CUCINA).
19,15 Lavarsi le mani per la cena.
21,30 Gioco notturno: *LA DOLCE MENTE DI MUPETTO.*
22,40 A letto. Silenzio! Akela racconta, Staff.
- 08,30 Sveglia e Ginnastica.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione (COMANCHE SERVIZIO CUCINA).
09,30 Uniforme per Cerchio e Grande Urlo.
09,45 Pulizia (CHEYENNE). Cortile (CHEROKEE).
10,15 Cambiarsi – Ispezione camerate.
10,30 Gioco: *LA BUSCA.*
11,30 Gioco: *POSIZIONI SOSPETTE.*
12,15 (COMANCHE SERVIZIO CUCINA).
12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
13,30 Riposo.
15,30 Gioco: *Rete di pesce.*
16,30 Merenda.
17,00 Gioco: *LA PELLE DEL SERPENTE.*
18,15 Tenda del *GRANDE SPIRITO.*
19,00 (COMANCHE SERVIZIO CUCINA).
19,15 Lavarsi le mani per la cena.
21,00 Cerchio di Gioia.
22,30 A letto. Silenzio! Akela racconta, Staff.

VACANZE DI BRANCO

Quinto giorno

- 08,00 Sveglia e Ginnastica.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione (CHEYENNE SERVIZIO CUCINA).
09,30 Uniforme per Cerchio e Grande Urlo.
09,45 Pulizia (CHEROKEE). Cortile (COMANCHE).
10,15 Cambiarsi per giocare – Ispezione camerate.
10,35 Attività manuale: *ACCHIAPPASOGNI*.
12,15 (CHEROKEE SERVIZIO CUCINA).
12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
13,30 Riposo.
15,30 Gioco: *ORIENTAMENTO INDIANO*.
16,30 Merenda.
16,45 Gioco: *SAKAM*.
17,30 Gioco: *PALLA SAKAM*.
18,15 Tenda del *GRANDE SPIRITO*.
18,35 Scenette di Sestiglia.
19,00 (CHEYENNE SERVIZIO CUCINA).
19,15 Lavarsi le mani per la cena.
19,45 Cena e gioco.
22,45 A letto. Silenzio! Akela racconta. Staff.

VACANZE DI BRANCO

Sesto giorno

- 08,30 Sveglia. e Ginnastica.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione (CHEROKEE SERVIZIO CUCINA).
09,30 Uniforme per Cerchio e Grande Urlo.
09,45 Pulizia (COMANCHE). Cortile (CHEROKEE).
10,15 Cambiarsi per giocare – Ispezione camerate.
10,30 Gioco: *INDIANIADI*.
12,15 (CHEROKEE SERVIZIO CUCINA).
12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
13,30 Riposo.
15,30 Gioco: *INDIANIADI*.
16,30 Merenda.
17,30 Dolce.
18,35 Tenda del *GRANDE SPIRITO*.
19,00 (CHEROKEE SERVIZIO CUCINA).
19,15 Lavarsi le mani per la cena..
21,00 Gioco notturno: *NAVAJOS*.
22,45 A letto. Silenzio! Akela racconta. Staff.

Settimo giorno

- 08,30 Sveglia e Ginnastica.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione (CHEROKEE SERVIZIO CUCINA).
09,30 Cerchio per Cerchio e Grande Urlo.
09,45 Merenda (COMANCHE). Cortile (CHEYENNE).
10,15 Cambiarsi per giocare – Ispezione camerate.
10,35 Gioco: *IL GIOCO DELL'OCA INDIANA*.
12,15 (CHEROKEE SERVIZIO CUCINA).
12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
13,30 Riposo.
15,30 Gioco: *IL GIOCO DELL'OCA INDIANA*.
16,30 Merenda.
16,50 Gioco: *VECCHI GIOCHI INDIANI*.
19,00 (CHEROKEE SERVIZIO CUCINA).
19,15 Lavarsi le mani per la sera.
21,00 Cerchio di notte.
22,00 A letto. Settimo Abramo e il suo staff.

VACANZE DI BRANCO

All'arrivo far appoggiare i Lupetti, saluto ai genitori, quindi chiamata per il cerchio e il Grande Urlo. Discorso sul comportamento dei Lupetti alle vacanze. Nessuno sgrida tutti fratelli, per le controversie rivolgersi ai capi.

Primo giorno Quiz per entrare

Quale animale restò fuori dall'arca di Noè? (risposta: pesce)
Il Lupetto leggerà il quiz per conto suo, e darà la risposta in un orecchio all'altro. Chi indovina guadagna 5 bollini ed entra.

Costruzione Totem di Sestigia

Si consegna una uguale quantità di materiale ad ogni Sestigia. Scatoloni, colla, pennarelli, nastro adesivo colorato. Dovranno costruire un totem indiano il più pauroso e il più colorato possibile da mettere in un angolo di tribù.

Costruzione diadema da indiano

Preparazione: cartoncino dorato o colorato (pasticceria), carta velina di 6 colori a piacere, nastro biadesivo stretto, 12 cannucce che si piegano a testa, nastro adesivo, forbici, cucitrice.

1) Tagliare 4 strisce di velina per ogni colore.

2) Mettete del nastro biadesivo al centro di due strisce di velina.

3) Fissate la cannuccia al nastro biadesivo e metteteci sopra l'altra striscia.

4) Tagliate i quattro angoli delle strisce arrotondandole, cercando di dargli la forma d'una piuma.

5) Incazzate ai lati la carta velina.

6) Tagliate una fascia di cartoncino: quelle che usano in pasticceria.



7) Attaccate con il nastro adesivo le penne al
troncino, arrotolatelo poi alla grandezza
della vostra testa, fissando con nastro
adesivo l'oculare.

8) Piegate le piume di carta velina verso
l'esterno muovendole a vostro piacimento.

Il diadema indiano finito.



Inventare una danza

Ogni Sestiglia riceve un foglio con le parole di una danza indiana da
inventare. Le parole sono:

IGNA, IGNA, IGNA, IGNA, IGNA, EN, E, EN, IGNA, IGNA, IGNA, UK,
LARA, NICA, LARA, UKA, IGNA, IGNA, IGNA.

Mezzora per inventarsi una danza dandole un nome. I gesti vanno
scritti su un foglio e conosciuti. Le danze si faranno al cerchio
serale in modo che ogni Sestiglia impari anche le altre.

Palla indiana

Si formano due squadre: i "SIOUX" e i "CREEK". Sul terreno viene
delimitata una zona, una fossa dei "SIOUX", nella quale questi ultimi
sono rinchiusi. A circa 15 metri è disegnata una linea di salvezza per i
"CREEK". I CREEK avanzano verso la fossa senza entrarvi, partendo
in riga dalla loro linea di salvezza. Essi sono ben stretti l'uno a
fianco dell'altro, con le mani dietro la schiena. Uno di essi possiede la
palla, la quale può essere passata da un giocatore all'altro, in modo
che i SIOUX non sappiano dove sia. In un qualunque momento la
palla può essere lanciata nella fossa da un qualsiasi CREEK, allo
scopo di colpire un SIOUX. Appena effettuato il lancio i CREEK
fuggono verso la propria linea di salvezza. Se un SIOUX viene colpito
al volo, la squadra dei CREEK conquista un punto. Tuttavia, nel caso
in cui il SIOUX colpito riesca a raccogliere la palla, anche soltanto
dai compagni, a lanciarla contro i CREEK in fuga senza colpire dalla
linea ed a colpirne uno, prima che questi abbia raggiunto la propria
linea di salvezza, il punto conquistato dai CREEK viene annullato.

La palla tirata dai CREEK non colpisce nessun SIOUX, si passa
di volta in volta, fino a quando non si è arrivati alla fase successiva del gioco, cioè si invertono i ruoli.

Cartelloni di Tribù

Ogni Sestiglia decora a suo piacere il cartellone, l'importante è che
tutti i bambini partecipino. Mettere il nome di Sestiglia e di tribù indiana, e
il nome di tutti con a fianco il nome indiano scritto nella propria
maglietta. Lasciare una parte sotto per attaccarci i bollini.

Giostra indiana

Dividere i Lupetti a coppie. Un elemento di ogni coppia va a
formare un grande cerchio, al centro del quale vengono messe le
palline. Chi sta in cerchio è in piedi con le gambe larghe abbastanza
da farci passare il proprio compagno. Il secondo elemento della
coppia si dispone dietro al compagno in modo da formare un
secondo cerchio più esterno. Al canto di "Akela chiama" i Lupetti del
cerchio esterno corrono in senso antiorario rispettando la fila.
Quando sentono un fischio di Lupetti all'esterno correndo sempre
nello stesso verso (di solito si legge "Akela chiama" e fregata qualsiasi il
partito, come quando passano le mani e si chiama "Akela chiama") toglie
una pallina al centro del cerchio. Ogni manche viene eliminata la
coppia rimasta senza oggetti per formare il cerchio.

Cerchio di Gioia

Al cerchio serale si partecipa vestiti da indiani e si incomincerà con
le danze inventate (i migliori sarà premiata).

PRIMA DANZA

CANTO: scelto dal libretto dei canti.

SECONDA DANZA

BAN: ZIGNAGNA

TERZA DANZA

CANTO: scelto dal libretto dei canti.

Distribuzione bollini.

Tempo per attaccare i bollini sul proprio cartellone.

A tutto il gruppo comandare di parlare sottovoce.

Silenzio il Sakem racconta una fiaba.

Staff sulla giornata odierna e sul da farsi.

VACANZE DI BRANCO

Secondo giorno

Si svegliano i Lupetti al canto "al chiaro del mattin", tutti si alzano, si mettono le scarpe da ginnastica e tutti in cortile per fare ginnastica.

GINNASTICA Lupetti hanno conosciuto un dì, un uomo muto che incontrò i Lupetti e parlava sua cambìo. E cominciò così a raccontare che, era muto e parlava ai Lupetti facendo così **con una mano** (muovere l'avambraccio rigido verticalmente). Ripetere il canto **Con le due mani. Poi con un piede. Due piedi, la testa.**

Hut hut hut

Una tribù in terra indiana. Il primo parte e dicendo continuamente: **HUT HUT HUT** cercherà camminando, di fare la più strada possibile senza respirare, quando non ce la fa più, da dove si è fermato, prosegue il suo cammino, sempre con **HUT HUT HUT**, e così via fino a che tutta la Sostiglia avrà partecipato. Vince la tribù che arriva più distante.

Vuoi scommettere?

VACANZE DI BRANCO

La tribù viene divisa in gruppi. Per ciascuno gruppo si sceglie un leader e si dà una terra di loro. Ogni tribù ha un minuto di tempo per inventare di saper fare tre cose che gli altri potrebbero non essere capaci di fare. Scaduti i trenta minuti, alla chiamata in cerchio, ogni tribù, a turno, propone le sue scommesse. Se qualcuno sa fare una cosa proposta dalle tribù avversarie guadagna 30 punti, se nessuno sa fare ciò che viene proposto, la tribù proponente guadagna 20 punti.

La frontiera

Su uno spazio rettangolare è disegnata al centro del terreno una fascia compresa tra due righe tra loro distanti 3 metri. Si scelgono, estraendo a sorte attraverso i soliti bigliettini con i nomi dei partecipanti, metà dei Lupetti che saranno gli "ARIKARA". La "frontiera" è costituita dagli "ARIKARA", bendati, disposti in riga a metà del campo di gioco e non possono spostarsi. I Lupetti sono distanti tra di loro circa 1 metro. L'altro metà: i "CAYUSE", in silenzio deve cercare di attraversare la frontiera senza farsi prendere. I Lupetti presi durante il passaggio vengono eliminati. In fondo al campo, opposto a quella di partenza, sono disposte le palline, che i Lupetti non bendati debbono cercare di trasportare nel loro campo, riattraversando la frontiera. Il gioco termina quando tutti gli oggetti sono stati trasportati, o quando tutti

i Lupetti sono stati eliminati. A conclusione del gioco le palline vengono riprese. Le palline devono essere trasportate una per volta e uno stesso Lupetti può effettuare anche più viaggi. Vince la squadra che riesce, nel minor tempo, a portare gli oggetti nel proprio campo oppure che riesce a sconfiggere tutti gli avversari.

Lancia e corri

Una tribù è disposta in fila indiana, mentre le altre due sono sparpagliate nel campo, in un settore circolare di 90°. Il capofila della tribù si sposta e lancia la palla il più lontano possibile, dandole un pugno o un calcio, quindi di corsa gira intorno alla propria squadra e conquista un punto per ogni giro che compie. I Lupetti delle altre tribù che sono distribuiti nel campo di gioco cercano di recuperare la palla il più rapidamente possibile.

Quando uno dei suoi Lupetti se ne impossessa, tutti i suoi compagni si dispongono in fila dietro di lui e la palla viene passata all'indietro, sopra la testa, dall'ultimo al primo della fila. Il capofila si ferma e lancia la palla nel paese degli avversari. Quando il capofila di questo paese si ferma, si calcola il numero di giri che è riuscito a completare intorno alla propria squadra. Tutti i Lupetti della squadra dei lanciatori effettuano a turno un tiro. Alla fine si sommano i punti ottenuti da ciascun Lupetti e si invertono i ruoli tra le due squadre.

Tenda del Grande Spirito

Davanti alla tenda sono seduti i grandi capi indiani. Davanti a loro un piccolo bruciere (o altro) con dei fiammiferi. Al grido: **"IL GRANDE SPIRITO CHIAMA"** tutte le tribù accorrono, e ognuno, munito di penna, si siede in cerchio. I capi tribù prendono un foglietto a testa e lo consegnano ai loro compagni. Bisogna scrivere sulle foglie i propri difetti e le proprie mancanze. Quando tutti hanno scritto, ognuno piega il foglietto. Il primo della fila alza e va a metterlo dentro al bruciere e torna al suo posto, al suo compagno e così via. Tutto deve essere fatto nel massimo silenzio, altrimenti ci sarà l'ira del **GRANDE SPIRITO**. Al termine si brucia tutto il contenuto del bruciere e si inizia una danza propiziatoria.

Danza propiziatoria: Homagege

Questa danza propiziatoria inizia con le parole da cantare quasi sottovoce, aumentando la voce alla ripetizione della danza:

HOMACHEGE Alzare al cielo le braccia.
GEGEYOL Portare le braccia al petto.
GOLEIS Portare le braccia ai fianchi e rotolare sul sedere.
ISSAISSAMANDA Sfregare su e giù le braccia sulle cosce.
TACCAMANE Abbassarsi e sfregare le mani nel menisco.
Ripetere la danza per tre volte.

Carchio di Gioia La Cioccolato

PREPARAZIONE: 1 sedia, 1 piatto, 1 tavoletta di cioccolato al latte in quadretti che devono essere almeno 21, 1 forchetta, 1 coltello, 1 paio di guanti, 1 cappello, 1 cucchiaino, 1 dado di polistirolo di 5/6 cm di lato.

Da sedere la sedia in mezzo alle gambe mettersi i guanti, il paio di tavolette di cioccolato, accanto alla sedia mettere il vestiario.

Consegnare il dado ad un Lupetto qualsiasi. Al via il Lupetto tira il dado, se fa 6 corre alla sedia si veste completamente e, preso coltello e cucchiaino, cerca di tagliare un quadretto e mangiarlo. Nel frattempo il dado passa di mano (senza orologio), se anche quel Lupetto fa 6, il Lupetto alla sedia deve immediatamente interrompere ciò che sta Alla fine del gioco distribuire un quadretto di cioccolato a chi non è riuscito a mangiarlo.

BAN: Uotana.

CANTO: scelto dal libretto dei canti.

Riprendere il gioco "La Cioccolato" e fare altri tre o quattro.

BAN: la mano avanti

CANTO: scelto dal libretto dei canti.

Distribuire i bollini.

Tempo per attaccare i bollini sul proprio cartellone.

A letto, raccomandare di parlare sottovoce.

Silenzio Il Sakem racconta una fiaba.

Staff sulla giornata odierna e sul da farsi.

Terzo giorno Caccia con pranzo al sacco

Seguiremo un itinerario facile circa tre ore andando con passo normale (senza cartina). Il pranzo sarà al sacco e durante il tragitto, se troviamo un ampio spazio, si potrà fare un gioco.

1° gioco: SASSAZOLA.

Al ritorno si fa un altro gioco.

2° gioco. SCALPO.

Se attorno alla meta delle vacanze di branco non ci sono sassi, potremo raccogliere sassi al ritorno. Ne serviranno per uno 8 a testa.

Il tesoro di tribù

Al rientro e prima della doccia si costituirà il tesoro di tribù che servirà per il gioco notturno. Ogni tribù dipingerà, del colore della propria tribù, 4 sassi e ogni tribù mentre altri 4 a testa saranno dipinti color oro, saranno il tesoro di ogni tribù.

Tenda del Grande Spirito

Tutte le cerimonie saranno uguali a quelle del primo giorno.

DANZA PROVAZIA TORRE: JEJPO

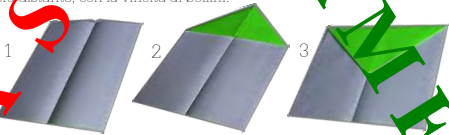
1) **jeppo** (battere le mani sulle proprie cosce) **uitaitai** (si battono due volte le mani) **ie** (con la mano destra battere la spalla del compagno di destra)

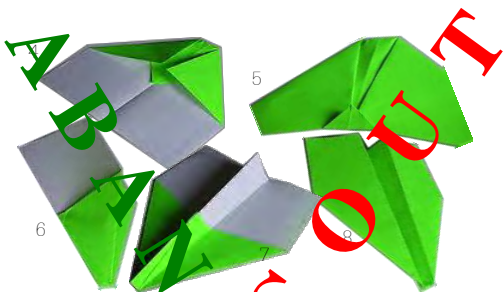
2) **jeppo** (battere le mani sulle proprie cosce) **uitaitai** (si battono due volte le mani) **ie** (con la mano sinistra battere la spalla del compagno di sinistra)

3) **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) **ie** (si alzano le braccia gridando **ie**)

Costruzione aquila

Costruiremo l'aquila, successivamente si farà una gara a chi la lancia più distante, con la vincita di bollini.





La dolce mente del Lupetto (Gioco notturno)

VACANZE DI BRANCO

PREPARAZIONE: 10 caramelle, 10 bolchini, un cartellino a testa per ogni Caposestiglia, su un foglio di carta da 100x100 mm. Ogni Caposestiglia prepara un foglio di carta da 100x100 mm. Ogn

Ogni Sestiglia sceglie una base (le basi non si devono vedere), ogni Caposestiglia distribuisce i bolchini, le caramelle e decide la tattica da usare. Il compito è quello di radunare 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, si pari e dispari per tre volte. Il vincitore si fa dare una caramella dal perdente e lo porta nella sua base come prigioniero con le mani sulla testa, il perdente mostra 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 fermati, si accetta la sfida e se perdente si diventa prigioniero, cedendo una caramella, assieme al prigioniero (che non deve perdere una caramella), a metà della caramella prigioniero sia della squadra del vincitore nel qual caso è libero. Dopo 60 minuti interrompere il gioco e controllare i punteggi.

RULEGGIO: non si possono mangiare le caramelle. Giocare onestamente.
PUNTEGGIO: 10 punti per ogni caramella. 100 punti per ogni MOWGLI, 30 punti per ogni prigioniero.

In ogni caso se una sestiglia cattura gli altri due MOWGLI ha vinto. E se lo fa in tempi brevi si ricomincia il gioco.
 Distribuzione bollini.

Tempo per attaccare i bollini sul proprio cartellone.
 A letto. Silenzio Il Sakem racconta una fiaba. Staff.

A S S I S T E N T E P R I M E

Quarto giorno La bussola

Preparazione: 6 foglietti con i indicati 7 punti cardinali.

Davanti alla prima tribù che gioca, è disegnata una bussola con tutte le direzioni segnate con una stanghetta, ma solo il Nord ha la lettera indicata. Il SAKEM estrae un foglietto e leggerà che vi è scritto. Il primo Lupetti della tribù deve mettere il bastoncino nella direzione corretta alla bussola. Se indovina (il SAKEM glielo dirà), si mette a sedere sulla parte opposta della squadra dietro alla bussola, altrimenti deve tornare dietro alla propria squadra, e il gioco continua. Nel frattempo gli altri Lupetti devono stare in silenzio e non suggerire. Vince la prima squadra che indovina per minor tempo a mettere tutti i suoi Lupetti a sedere dietro alla bussola.

Posizioni sospette

Le tribù sono in semicerchio. Il Lupetto di una tribù sta davanti al semicerchio e osserva tutto bene la posizione di tutti. Dopo 10 secondi viene fatto girare il cerchio di 90° e il nuovo Lupetto di una tribù viene chiamato in campo. Il primo Lupetto di una tribù che indovina la posizione di tutti i Lupetti, il quale, dopo un minuto di osservazione, deve dire quali cambiamenti sono stati fatti e il punto per ogni cambiamento esatto e due punti in meno per ogni cambiamento errato. Si rimescolano le tribù. Tocca poi al prossimo compagno di tribù e così via fino a che tutti i Lupetti hanno partecipato al gioco.

Rete e pesce

Preparazione: 6 foglietti piegati numerati con i numeri 5, 22, 26, 31, 39, 46

Due tribù sono disposte in cerchio, i Lupetti si tengono per mano a braccia tese, sono i TANKA, l'altra tribù è disposta all'esterno del cerchio, sono gli WANKA. I TANKA si riuniranno in parte dove il SAKEM estrarrà a caso un foglietto per la contatura. Gli WANKA tutti insieme ed ad alta voce, contano a ritmo fino al numero estratto. Gli WANKA nel frattempo entrano ed escono dal cerchio, passando sotto le mani dei compagni.

Al numero convenuto, i TANKA, abbasseranno le braccia e tutti gli WANKA rimasti nella rete (nel cerchio) diventano magli della rete cioè faranno parte del cerchio. Il gioco continua fino alla cattura di tutti gli "WANKA" Contare il tempo impiegato per catturare tutti gli WANKA. Si cambia tribù e così via.

La pelle del serpente

I Lupetti di una tribù in fila si passano la mano destra tra le gambe e la tengono al Lupetti che sta dietro di lui, che l'afferra con la sinistra formandosi il serpente.

Quando tutti sono così uniti, il 1° indietreggia passando sopra al secondo Lupetti, che ripete la stessa manovra sopra il 2° e così via finché il 1° diventa l'ultimo e viceversa (il serpente si è tolto la pelle).

A questo punto tutta la squadra fa un saltello esclamando "UH CHE FRESCO" e inizia a ripetere l'operazione in senso inverso in modo che la squadra venga a ritrovarsi nelle posizioni originali (il serpente si è rimesso la pelle).

Se il tempo impiegato è breve si fa ripetere per due volte.

Tocca poi alla prossima tribù e così via. Contare il tempo impiegato.

Tenda del Grande Spirito

Fatta come al solito

DANZA PROPIZIATORIA: GUNI

La danza si esegue in un cerchio, seduti sul tallone.

A GUNI GUNI GA IANGU NI

Portare a ritmo, le mani sulle ginocchia del compagno di destra, poi sulle proprie infine su quelle del vicino di sinistra e così via fino alla fine della strofa.

A GUNI GUNI GA IANGU NI

Portare le mani sulle proprie spalle, indi aprire le braccia fuori e infine incrociare le mani al petto.

AI AI AI IPPI AI CAYENE

Battere le mani insieme per due volte, poi battere 2 volte la mano destra sul ginocchio sinistro, e 2 volte la mano sinistra sul ginocchio destro.

AI AI AI IPPI AI CAYENE

Battere le mani insieme per due volte, poi battere 2 volte la mano destra sul ginocchio sinistro, e 2 volte la mano sinistra sul ginocchio destro.

A GUNI GUNI GUNI KIIII GIIIIIII

Mani sul viso, quindi braccia tese in alto, mani incrociate sul petto e infine braccia tese in avanti in modo da toccare terra con la punta delle dita.

VACANZE DI BRANCO

ASSISTENTE

Cerchio di gioia (se possibile all'aperto)

LUPETTO IN FRONTE

Ad un Lupetto di una tribù seduto al centro, si pone sulla fronte un cartoncino con una parola scritta a caso. Dovrà indovinarla, impiegando il meno tempo possibile, facendo delle domande ad Akela che risponderà a cenni col capo o con le mani. Le domande devono essere specifiche.

Tempo massimo 5 minuti. Poi si cambia Lupetto.

CANTO: scelto dal libretto dei canti.

BAN: o mamma oh oh oh!

SUMO

Si traccia un cerchio per terra (o si delimita un'area). Si estrae a sorte un Lupetto per ogni tribù i quali si metteranno al centro del cerchio. Scopo del gioco è spingere i Lupetti avversari fuori dal cerchio solo spingendo con le spalle.

Se qualcuno cade si ferma il gioco perché si rialzi. Seguono poi altri tre ecc.

SCOTTO MARINO

Una tribù si siede al centro di un tavolo, l'altro si siede sopra. Il Lupetto sopra un tavolo. Il sottomarino (un Lupetti bendato) dovrà, dopo aver visto dov'è riposto il tesoro, guidarlo a recuperare facendo attenzione a non sbattere contro un ostacolo (sedie messe lungo il tragitto).

Quando un sottomarino urta (tocca la sedia) viene affondato. Partirà in tal caso un altro sottomarino della propria tribù. Vince la tribù che recupera il tesoro nel minor tempo.

CANTO: scelto dal libretto dei canti.

BAN: labadje

IMPALLINATI

Un Lupetti per tribù dovrà tenere su un cucchiaino una pallina da pingpong. Al via i colpi di sedere i Lupetti dovranno far sì che la pallina dell'avversario cada. (meglio delimitare l'area dalla quale non si può uscire).

Vince chi resta con la pallina.

Distribuzione bollini.

Tempo per attaccare i bollini sul proprio cartellone.

A letto, raccomandare di parlare sottovoce.

Silenzio Il Sakem racconta una fiaba.

Suff sulla giornata odierna e sul da farsi.

Quinto giorno di attività Costruiamo l'acchiappasogni

Preparazione: cerchietti di ferro o alluminio diametro 10/12cm, nastri di finta penna o velluto, colla UHU, gomitolini di filo di cotone bianco, perline di varia colorate.



- 1) Fissate all'inizio il nastro di (finta penna o velluto) con un pochino di colla e continuate a rivestire il cerchietto alla fine, e fissate con colla.
- 2) Prendete il filo e annodate l'altra estremità al cerchio. Ora, infilate la perline, e proseguite. Dovete fare 13 nodi e metter 13 perline.

3) Quando avete messo 13 perline, annodate l'altra estremità e si va verso il centro. Quando avete fatto le perline, dovete andare in fondo.

VACANZE DI BRANCO



- 4) Alla fine, fermate il filo con un nodo.
- 5) Legate la piuma all'altra estremità, stringendo bene il nodo. Infilate le perline facendole scorrere fino in fondo in modo che coprano anche il gambo della piuma. Continuate a decorare con altre perline. Una volta finito, tagliate il filo e annodatelo al cerchio.

Orientamento indiano

Un Lupetto per ogni tribù viene bendato e nel silenzio assoluto, deve riuscire a mantenere la direzione esatta attraversando i due pali. Quando arriva partirà un altro Lupetto, e così via. La distanza tra l'inizio e la fine sarà di 20 metri. Tocca poi ad un'altra tribù ecc. Preleggi: 20 punti se passa attraverso i due pali, meno 10 in caso contrario.

Sakem

Ognuno si mette in tasca un cartoncino a caso. Una tribù si mette dal lato opposto del terreno di gioco e sarà quella che prende. Il compito delle altre tribù è quello di attraversare il campo senza essere toccati. Chi oltrepassa la riga in fondo è salvo. Se quello che è

... si ferma con chi l'ha toccato e attende la fine della corsa.
Quando si griderà **via** ogni coppia di Lupetti si mostra il cartorino.
Se il numero dell'inseguitore è più alto guadagna i punti sommando i
numeri e il preso esce dal gioco. Se i numeri sono inferiori o uguali,
non si conta e si è liberi: riprendendo il gioco. Se il SAKEM prende un
altro SAKEM guadagna 50 punti. Solo il SAKEM può prendere
chiunque sia un altro SAKEM, nel caso non succedesse non si conta e
si è liberi. Si fanno tre manche. Terminate le quali si cambia il ruolo.

Palla sioux

Gioca una tribù alla volta. Una coppia alla volta si dispone uno di
fronte all'altro. Ciascuno prende un capo della propria corda in una
mano e quello dell'altro Lupetti nell'altra mano in modo da formare
due binari paralleli. Si spingia il pallone sopra il rete formato dai fili
e al via i Lupetti devono raggiungere la parte opposta del campo
senza toccare il pallone o farlo cadere. Se si arriva in fondo si
guadagna un punto. Se il pallone cade si riparte dall'inizio.

Ogni Lupetto deve fa coppia con tutti gli altri. Il gioco è a tempo.

Tenda del Grande Spirito

VACANZE DI BRANCO

Fa il tema come solito.

DANZA: INDIANI AL CENTRO DELLA TERRA

Cantando: gli indiani al centro della terra. Ogni volta si cambia
movimento ripetendo, poi, precedente. **GLI INDIANI AL CENTRO
DELLA TERRA. DANZANO** con tutta la tribù: aiabù bu bu aiabù bu
bu (girare prima a destra e poi a sinistra danzando). **SALTANO**
saltellare a tempo da fermi, **SI ACCUCCIANO** piegarsi sulle
ginocchia, **PREGANO** piegarsi sulle ginocchie e legare il capo a terra,
le mani tese toccano terra.

Scenette di Stiglia: Ogni tribù si prepara una scenetta comica per il
cerchio serale. Il tema per tutti è: **CAPPUCETTO ROSSO.**

Cerchio di Gioia

Scenetta di una tribù.

CANTO: scelto dal libretto dei canti.

BAN: *quand Philibert dance.*

Seconda scenetta della seconda tribù.

CANTO: scelto dal libretto dei canti.

BAN: *piccolo grande indiano.*

Terza scenetta della terza tribù.

Votazioni e distribuzione bollini.

Tempo per attaccare i bollini sul proprio cartellone.

A letto. Silenzio Il Sakem racconta una fiaba. Staff.

Sesto giorno Indianadi

Preparazione: Su un cartellone ci saranno scritte le specialità.

Ogni tribù deciderà chi far partecipare per ogni specialità secondo le capacità di ciascuno. Ci si deve iscrivere al massimo a tre gare. Il capotribù stilerà e consegnerà, poi, l'elenco dei partecipanti alle varie specialità. Alla fine per ogni specialità parteciperanno 9 concorrenti, di cui uno arrivato di ogni turno (che sono 3) passa alle finali pomeridiane.

Ad ogni specialità i tre concorrenti che parteciperanno ad ogni turno saranno della stessa tribù.

In finale quindi ci sarà un concorrente per tribù.

SPECIALITÀ:

1° Corsa dei sacchi, 2° Lancia che vola, 3° Tiro con l'arco, 4° Salto in lungo, 5° Lancio del Cerchio, 6° Pallacanestro, 7° Salto triplo.

GARE PER TRIBÙ:

1° Testimone, 2° Acquacollo, 3° Salto triplo.

VACANZE DI BRANCO

SPECIALITÀ

CORSA DEI SACCHI Gara di partenza di 20 metri.

LANCIA CHE VOLA Tiro del giavellotto fermo.

TIRO CON L'ARCO Colpire una bottiglia di plastica da 5 metri.

SALTO IN LUNGO Dopo una rincorsa, saltare a piè pari.

LANCIO DEL CERCHIO Colpire con un cerchio o un paletto da una distanza di tre metri, 5 tiri a testa.

PALLACANESTRO 3 tiri per ogni distanza. 3 distanze: a 3 metri un punto, a 4 metri 2 punti e a 5 metri 5 punti.

SALTO TRIPLO Dopo una rincorsa, al segno fare due salti consecutivi: ciascuno su un piede e il terzo salto su una gamba a piè pari.

GARE PER TRIBÙ

TESTIMONE. Seguire un percorso con il testimone in mano da parte al riguardo al compagno e così via.

ACQUACOLLO. Camminando carponi trasportare acqua avendo un bicchiere appeso attorno al collo, tramite spago, e riempire un secchio. Tornare di corsa al prossimo concorrente per consegnargli il bicchiere da riempire d'acqua e così via.

Salire al traguardo anche se si è persa tutta l'acqua.

MORRINO. Partenza da un punto segnato. Il primo di distendere per terra il più lungo possibile appena disteso grida **VIA!** al prossimo che si assiste davanti toccando con i piedi le mani di chi sta disteso, e così via fino al traguardo. Contare il tempo.

Tenda del Grande Spirito

Fatta così al solito

DANZA: ALALASUOMI

Prima Akela e poi tutti. Da lento a movimentato.

Gioco notturno: Navajas

Il compito di ognuno è quello di portare via dalle due basi avversarie un tesoro per volta, senza farsi riconoscere dal cartellino sulla schiena, e riportarlo nella propria base. Per riconoscere il cartellino di qualcuno bisogna illuminarlo con la torcia e gridarlo ad alta voce. Chi è nominato si deve fermare per affrontarsi alla morra cinese con chi lo ha gridato. Il vincitore si prende il tesoro e lo porta alla propria base. La squadra vincitrice è quella che ha portato più tesori negli avversari. Se si ha un oggetto sul tesoro si porta dal avversario alla Grande Tenda gestita dai Vecchi Lupi.

Se chi sbaglia ha un tesoro in mano lo cede all'avversario che lo porta alla propria base. Si resta alla Grande Tenda per un minuto.

È possibile scambiarsi il cartellino con i propri compagni.

Si termina quando non ci sono più tesori 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.

REGOLE: non si può nascondere il cartellino. Si può illuminare un avversario solo se si ha un oggetto in mano.

PUNTEGGI: 6 punti ad ogni vincitore, 4 ai secondi e 2 ai terzi.

VAL. DEL TESORO: 10 punti per ogni tesoro giallo, 5 punti per ogni tesoro segnato.

Distribuzione bollini.

Tempo per attaccare i bollini sul proprio cartellone.

Lavarsi i denti e a letto, raccomandare di parlare sottovoce.

Silenzio Il Sakem racconta una fiaba.

Stuff sulla giornata odierna e sul da farsi.

Settimo giorno Il gioco dell'oca indiana

Si estrae la tribù che comincia per prima e poi quella per seconda. Si tira il dado ed in base al numero si va alla postazione relativa al quel numero per fare la prova. Superata o meno la prova si torna alla postazione iniziale per ritirare il dado.

PROVA 1. Prova del tatto, almeno 8 oggetti su dieci per tribù.

Orologio, cellina da pingpong, fazzolettini di carta, spazzola, pettine, colla in stick, pennarello, molletta, pila elettrica.

PROVA 2. Quattro capriole in avanti a testa.

PROVA 3. Due capriole indietro a testa.

PROVA 4. 3 tiri al canestro a testa, almeno 6 centri per tribù.

PROVA 5. Lancio dell'opaca a 10 metri con un compagno che la prende; si può sbagliare una sola volta.

PROVA 6. Scrivere su un foglio 7 animali che inizino con la R, tempo due minuti. (alcuni: RANA, ROSA, RAMARRO RINOCERONTE,

RAZZI, PENNA, MANTO).

PROVA 7. Incollare la pila elettrica almeno 5 volte.

PROVA 8. Valutazione di un peso con scarto del +/- 10%. martello da gr. 280 valido da gr. 252 a gr. 308.

PROVA 9. Trasportare un compagno per 10 metri a seggiolino.

PROVA 10. Tiri in una porta da un metro con la palla, 2 tiri a testa, ammessi 3 errori in totale.

PROVA 11. 3 tiri con il gette, almeno 10 punti per ognuno.

PROVA 12.

Valutazione dell'altezza di un bastone, scarto del 10%, lunghezza cm. 106,4 da cm. 95,4 a cm. 116,6

PROVA 13. Caricare di carriola, cadere solo una volta per ognuno.

PROVA 14. Valutazione di quantità, scarto del 10%.

PROVA 15. Con la boccia toccare il boccino a 10 metri, almeno 2.

PROVA 16. Scrivere 12 città italiane che iniziano con la P, tempo massimo due minuti. (PALERMO, PAVIA, PARMA, PIZZENZA, POTENZA, PISTOIA, PISA, PADOVA, PORDENONE, PERUGIA, PESARO, PESCARA, PRATO).

PROVA 17. Fare piramide alta almeno 3 persone.

Si tira il dado e si fa la prova relativa al numero uscito.

Se non si supera la prova ci si ferma per un giro. Altrimenti si prosegue.

VACANZE DI BRANCO

Vecchi giochi indiani

Contemporanea ogni tribù fa un gioco, per stabilire chi è il più bravo. Terminato il primo gioco si passa al secondo e poi al terzo, rispettando il proprio turno. I 3 vincitori di ogni gioco si siederanno per stabilire chi è il più bravo.

CAMPANA

Si disegna un rettangolo diviso in 10 quadrati. Si numerano dal 1 al 5 all'andata e dal 5 al 10 al ritorno. Si estrae a caso chi comincia per primo e per secondo. Si tira, dal bordo del rettangolo, la pietra piatta sull'uno, quindi bisogna andare con un piede sulla pelle a raccogliere, sempre su un piede, la pietra e passare in tutte le caselle sempre su un piede. Segue il due e così via. Chi sbaglia lascia il turno al prossimo. Vince chi arriva primo alla casella dieci.

CICO

Si disegna un cerchio di 2 metri di diametro. Al centro un cerchio di 50 cm di diametro. Ogni Lupetti ha 10 tappi a disposizione.

Il primo che si dispone a tirare il tappo si ferma prima di entrare nel piccolo cerchio. Se vi riesce guadagna un tappo dagli altri. Se non vi riesce il tappo resta dove è finito. Il secondo Lupetti farà altrettanto e così via. Da dove il tappo si è fermato, se il primo Lupetti ha la possibilità di centrare (ciccare) uno degli altri tappi, se vi riesce il tappo è suo, e chi lo ha perso riparte (al suo turno) dall'inizio cercando di tirare in una zona neutra. Quando uno dei contendenti non ha più tappi, il gioco finisce. Il vincitore è quello che ha vinto più tappi. In caso di parità si fa lo spareggio.

CIRQUITO

Si disegna un circuito chiuso e tortuoso fatto con due parallele distanti 20 centimetri l'una dall'altra e della lunghezza di 4 o 5 metri, tracciando una linea che è la partenza e l'arrivo. Si estrae chi deve partire per primo e per secondo ecc. Si mette alla partenza un tappo a combaciarlo con un dito si lancia, cercando di non farlo andare fuori dalla pista. Il tiro è valido se il tappo resta dentro o sulla linea del percorso. Se il tiro esce si tirerà dal punto in cui si è tirato l'ultima volta quando anche gli altri avranno tirato. Vince chi arriva primo al traguardo.

Palla nome

Si torna ad un cerchio tracciato per terra del diametro di circa 10 metri sono disposti i Lupetti, in modo da avere un piede di distanza il

...All'interno, con in mano un pallone, c'è un Lupetto che, estrahendo a caso un bigliettino con il nome di Lupetto.

Sceglie un altro biglietto, e lo si consegna (senza che nessuno sappia quale nome ci sia scritto) al Lupetto in possesso della palla che lancia in alto, chiamando per nome il Lupetto ad alta voce. Tutti gridano il più lontano possibile, salvo il Lupetto chiamato, il quale si precipita a raccogliere la palla gridando: "stop". Tutti si devono fermare dove si trovano.

Il Lupetto in possesso della palla, sceglie, indicandolo, un altro Lupetto di un'altra avversaria, e gli lancia sopra la palla per colpirlo. Quest'ultimo può scansarsi, ma senza spostare i piedi. Se la persona viene colpita il calciatore guadagna 5 punti, se non la colpisce prende solo 2 punti. Ogni volta che si estraggono i biglietti, gli stessi saranno eliminati in modo che tutti possano partecipare al lancio.

Cerchio di gioia

Come sono andate le vostre? È la clamorosa tribù vincitrice e con segna trofei. Parla con le...

VACANZE DI BRANCO

DOMENICA:

1) IN 1° D CI SONO POKHIS... QUANTE ALUNNE CI SONO SE TUTTE QUELLE PRESENTI SI CHIAMANO EMILIA TRANNE CHE TRE, FEDERICA TRANNE CHE TRE, LIDIA TRANNE CHE TRE, GIOVANNA TRANNE CHE TRE?

2) CHE COS'È IL TAVOLINO?

(UN FUNGO SOTTERRANEO IMMESTIBILE).

LUNEDÌ:

3) SEI DI FRONTA A TRE SCATOLE NUMERATE. SAI CHE SOLO UNA SCATOLA CONTIENE IL TESORO. NELLA PRIMA SCATOLA C'È SCRITTO: "IL TESORO È NELLA TERZA SCATOLA". NELLA SECONDA SCATOLA C'È SCRITTO: "IL TESORO NON È IN QUESTA SCATOLA". NELLA TERZA SCATOLA C'È SCRITTO: "IL TESORO È IN QUESTA SCATOLA". SAPENDO CHE DUE DELLE TRE SCRITTE SONO FALSE ED UNA È VERA, QUALE SCATOLA APRIRESTI PER TROVARE IL TESORO?

LA PRIMA SCATOLA.

SAPENDO CHE DUE DELLE TRE SCRITTE SONO FALSE ED UNA È VERA L'UNICA SITUAZIONE POSSIBILE È CHE LA PRIMA E LA TERZA SCRITTA SIANO FALSE E LA SECONDA SCRITTA SIA VERA. DALLA VERITÀ DELLA SECONDA SCRITTA SI DEDUCE CHE IL TESORO PUÒ TROVARSI NELLA PRIMA O NELLA TERZA SCATOLA. DALLA FALSITÀ DELLA PRIMA SCRITTA SI DEDUCE CHE IL TESORO

8) CHE SI TROVA NELLA TERZA SCATOLA. IL TESORO QUINDI SI TROVA NELLA
PRIMA SCATOLA.

9) COME SI FORMA LA NEVE?

*PER SUBLIMAZIONE DEL VAPORE ACQUEO ATMOSFERICO SOTTO GLI ZERO
GRADI.*

MARTEDÌ:

5) CHE DIFFERENZA C'È TRA BURATTINI E MARIONETTE?

I BURATTINI HANNO SOLO LA TESTA E SONO MOSSI CON LA MANO, LE
MARIONETTE SONO INTERI E SONO MOSSI DA FILI.

6) 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? (

35)

MERCOLEDÌ:

7) CHE COS'È MONTECITORIO?

(UN PALAZZO DI ROMA).

8) DOVE SI TROVA LA FALDABANDA SEABIR?

(IN LIGURIA).

VACANZE DI BRANCO

GIOVEDÌ:

9) CHE COS'È LA CLESSIDRA?

(UN OROLOGIO AD ACQUA O SABBIA).

10) QUALE PESO PUÒ RAGGIUNGERE UN UOVO DI STRUZZO?

(Kg 1,5)

VENERDÌ:

11) CHE COSA STUDIA L'ORNITOLOGIA?

(GLI UCCELLI).

12) CHE DIFFERENZA C'È TRA UN CASTELLO E UN MANIERO?

IL MANIERO NON HA LE TORRI.

SABATO:

13) UNA NAVE HA LA SCALETTA DI BORDO CON 18 GRADINI CHE
DISTANZA L'UNO DALL'ALTRO 20 CM. 7 GRADINI SONO
SOTT'ACQUA. SI ALZA LA MAREA DI 80 CM. QUANTI GRADINI
RESTANO SOTT'ACQUA?

RESTANO 7 GRADINI PERCHÉ CON L'ALTA MAREA SI ALZA ANCHE LA NAVE.

14) CHE COS'È IL SALGEMMA?

(UN MINERALE).

VACANZE DI BRANCO

ASSISTENTE
TUTTO

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