

Libretto N° 6
Vacanze di Branco 2019



VACANZE DI BRANCO

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

Regole delle Vacanze di Branco

Durante le vacanze di branco i bambini hanno occasione di:

- 1) Continuare la loro progressione personale, iniziata durante l'anno, in maniera più approfondita e mirata ad ogni singolo predatore;
- 2) Imparare a vivere in una comunità, rispettando delle regole adeguate alla vita di gruppo;
- 3) Sperimentare una vita lontano dalla famiglia, mettendosi alla prova se stessi;
- 4) Giocare, correre, saltare, e cantare a modo loro insieme ai propri fratellini;
- 5) Vivere per una settimana a contatto con la natura, lontano dalla televisione, dai cartoni animati, dal calcio;
- 6) Imparare a costruire con le proprie mani e la propria fantasia tante cose utili e a fare da loro il meglio per rispettare la legge e la promessa.

A tutto questo attribuiamo la massima importanza. Pertanto assicuriamo loro, tutte le premure e le prudenze del caso, per le attività delle Vacanze di Branco. Confidiamo di poter entusiasmare i bambini in questa occasione di preziose attività del nostro metodo educativo. Si vivrà questa esperienza in un ambiente sano e vivificante. Per ogni parvo lupetto, il campo delle Vacanze di Branco è un luogo magico. Lupetti. Chi non si comporta come tale verrà rimandato a casa, previa telefonata ai genitori a qualsiasi ora del giorno o della notte. Siete avvisati!!

Il campo è regolato secondo la **REGOLA DEL BRANCO**

(sul Giornalino delle Vacanze per Lupetti)

Ogni Lupetto mette al centro gli interessi della comunità e di ogni altro Lupetto davanti ai propri. Al campo siamo ospitati, curiamoci col nostro comportamento, di essere stati considerati un giorno lasciati, graditi; Il campo è svolto in clima di armonia felice; non regnino quindi, il branco e la rivalità ma il sorriso e l'amicizia; Ogni Lupetto è tenuto a collaborare con ogni altro Lupetto, per attuare seriamente e rispettare le seguenti norme: nessun Lupetto può uscire dai recinti dello stesso branco il permesso dei capi; il bagno deve essere sporcato in alcun modo; il vitto, come qualità e quantità, ed i servizi di alloggio sono uguali per tutti; La toilette deve essere fatta durante i pasti; l'igiene personale ed è obbligatoria. Al campo non c'è posto per sporchi o disordinati. Dopo colazione, pranzo e cena, ci lavano i denti. Ogni Sestiglia deve preoccuparsi di far rispettare le leggi del campo e la serietà nello svolgimento delle attività ad ogni suo componente;

Ogni Lupetto deve avere ognuno si preoccupi di comportarsi civilmente;

Alle ginnastica del mattino ed alle attività devono partecipare tutti i Lupetti.

non chiudere o allontanare solo chi abbia ricevuto il consenso dei capi.
 Ogni Lupetto dovrà adempire al servizio di turno assegnato alla
 propria Sestiglia con responsabilità, serietà e gioia; Durante il riposo
 pomeridiano ogni Lupetto deve rimanere nel luogo assegnato,
 curando di non disturbare chi voglia riposare o dedicarsi ad una
 attività personale; Anche quest'anno le Vacanze di Branco si
 svolgono alla Castellvecchio di Valdagno (Vi) dal 21 giugno al 27
 giugno 2010, nella struttura messaci a disposizione dall'A.C.F.V. Vi
 parteciperanno 2 Lupetti (2 probabilmente no). Le V. di B. sono
 ambientate sulla tema "PIRATI" e le quattro sestiglie sono divise con
 nome nel seguente modo: BIANCHI: *BUCAIARI*, ROSSI: *CORSARI*,
 PEZZATI: *FILIBUSTIERI*, NERI: *SPARVIERI*.

I Lupetti maschi saranno chiamati con il loro nome preceduto dalla
 parola "SIR" e le femmine con "LADY" Per partecipare ad ogni gioco
 si versa del denaro in "LUPINCOLI" che verrà poi, diviso nel
 seguente modo: metà a chi vince. Il rimanente, metà al secondo
 arrivato 1/4 al terzo arrivato 1/4 alla cassa.
*Ogni Sestiglia riceverà 500 LUPINCOLI, divisi in vari tagli. Alla mattina
 ogni Sestiglia verserà 500 LUPINCOLI per ogni Sestiglia. La
 Lupincola ogni gioco, alcuni giochi prevederanno un versamento
 maggiore. A fine serata si consegneranno i Lupincoli vinti, così
 distribuiti per tutti i giochi: 1° 100, 2° 150, 3° 75, 4° 40.*

VACANZE DI BRANCO

Sarà il Caposestiglia e il suo vice a gestire il denaro. Ad ogni Lupetto
 verrà consegnato il "giornalino di lavoro", con il quale ci
 sarà la possibilità di guadagnare, giornalmente dei "LUPINCOLI" Il
 giornalino contiene: disegni da colorare (in tema piratesco), rebus,
 giochi vari, indovinelli ecc., ogni giorno della settimana di vacanza
 ne contiene 5. Ogni gioco proposto sul giornalino avrà il suo
 tempo dedicato, non si possono fare fuori tempo. Guadagna, purché
 sia giusto: 35 Lupincoli il primo che consegna il gioco proposto, 35 il
 secondo 20 il terzo e 10 il quarto. Alcuni giochi proposti, come i
 disegni, saranno sottoposti alla visione dei Capisestiglia decideranno
 qual'è il migliore. Alla fine di ogni gioco proposto, si riconsegna
 il giornalino (questo perché nessuno anticipi i giochi). Al termine
 delle vacanze di Branco, tutti i Lupetti avranno un riposo. Inoltre
 consegneremo dei premi alla Sestiglia prima classificata. La Sestiglia
 vincente avrà il diritto di tenere in bella vista in tana, il PRIMO
 della Regina dell'isola Lupiratesca.

*Dopo ogni colazione, pranzo e cena, tutti devono andare a lavarsi
 i denti!*



Primo giorno

- 10,30 Arrivo a Castelvecchio.
11,00 Cerchio e Grande Urlo .
11,45 Cene per entrare.
12,00 Silenziosa colazione camerate.
12,30 Pranzo al sacco.
13,30 Riposo. Giornalino 1° giorno. BARBANERA.
15,30 Preparazione bandane, bende e uncini da pirata.
16,30 Merenda.
17,00 Distribuzione "Lupincoli"
17,10 Preparazione sennaposto per la tavola da pranzo.
18,10 Costruzione staffe.
19,30 Lavarsi le mani e a tavola.
21,00 Cerchio di Gioia.
22,30 A letto. Silenzio Akela racconta. Staffe.

Secondo giorno

- 08,30 Sveglia (Cerchio di Gioia).
09,30 Lavarsi, fare il letto e la tavola. Cerchio in Urlo.
08,40 Bucanieri servizio cucina.
09,15 Cerchio e Grande Urlo.
09,30 PULIZIA: Corsari, DIASIA: Filibustieri, CORTILE: Sparvieri
10,00 Ispezione camerate. Cambio per l'attività.
10,20 GIOCO: *L'isola defalaforza.*
11,30 GIOCO: *Il conca del mano.*
12,00 Bucanieri servizio cucina
12,15 Lavarsi le mani e a tavola..
12,30 Pranzo.
13,30 Temp. libero. Giornalino 2° giorno.
15,00 Chiamata. Cerchio e spiegazione giochi.
15,40 GIOCO: *Il giocodeltherzak.*
16,00 Merenda.
17,00 GIOCO: *Il giocodellazo.*
18,00 Prove scenette per Cerchio di Gioia.
19,00 Bucanieri servizio cucina.
19,30 Lavarsi le mani e a cena.
21,00 Cerchio di Gioia in costume.
22,30 A letto. Silenzio Akela racconta. Staffe.

Terzo giorno

- 08,30 Sveglia con canto. Ginnastica libera.
08,30 Lavarsi, Farsi il letto, vestirsi in Uniforme.
08,45 Colazione (Corsari servizio cucina).
09,15 Cerchio e Grande Urlo.
09,30 *PULIZIA: Filibustieri, DIARIO: Sparvieri, CORTILE: Bucanieri.*
10,00 Spiccia con pranzo al sacco.
15,00 Rientro e riposo; Giornalino 3° giorno.
15,30 Docce. Mettersi in tuta.
16,30 Merenda.
17,00 Ispezione Camerate.
17,15 GIOCO: *Spiratappo.*
18,30 Costruzione bombe di carta. .
19,00 Corsari servizio cucina.
19,30 Lavarsi le mani e a cena
21,00 GIOCO NOTTURNO: *Il dolcepiratesco.*
22,20 Consegna Lupincoli.
22,30 A letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

Quarto giorno

- 08,30 Sveglia con canto. Ginnastica libera.
08,30 Lavarsi, Farsi il letto, vestirsi in Uniforme.
08,45 Colazione (Filibustieri servizio cucina)
09,15 Cerchio e Grande Urlo.
09,30 *PULIZIA: Sparvieri, DIARIO: Bucanieri, CORTILE: Corsari.*
10,00 Manualità: reperto archeologico 1° parte.
11,00 GIOCO: *Ca' saalmare.*
12,00 Filibustieri servizio cucina.
12,15 Lavarsi le mani e a pranzo
13,30 Tempo libero. Giornalino 4° giorno.
15,00 Manualità: reperto archeologico 2° parte.
16,30 Merenda.
17,00 Ispezione Camerate. BARBANERA
17,30 GIOCO: *Noncitraveretemai.*
18,15 GIOCO: *Il gamberomarino.*
19,00 Filibustieri servizio cucina.
19,30 Lavarsi le mani e a cena.
20,45 Cerchio di Gioia.
22,10 Consegna Lupincoli.
22,20 A letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

VACANZE DI BRANCO

Quinto giorno

08,30 Sveglia con canto. Ginnastica libera.
08,30 Lavarsi, farsi il letto e vestirsi in uniforme.
08,45 Colazione (Sparvieri servizio cucina)
09,15 Cerchio e Grande Urlo.
09,30 Pulizia: Bucanieri, Diario: Corsari, Cortile: Filibustieri.

BARBANERA

10,00 GIOCO: *Letrecaravelle*.
10,45 GIOCO: *Gridalanimale*.
12,00 Sparvieri servizio cucina.
12,15 Lavarsi le mani e a tavola.
13,30 Tempo libero. Giornalino 5° giorno.
15,00 GRANDE GIOCO: *Battaglia navale*.
16,30 Merenda.
17,30 Ispezione camerate.
18,15 GIOCO: *Staffette marinara*.
19,00 Sparvieri servizio cucina.
19,30 Lavarsi le mani e a cena.
20,40 GIOCO NOTTURNO: *Corribaggio*.
22,10 A letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

VACANZE DI BRANCO

08,30 Lavarsi, farsi il letto, vestirsi in uniforme.
08,45 Colazione (Sparvieri servizio cucina)
09,15 Cerchio e Grande Urlo.
09,30 Pulizia: Bucanieri, Diario: Corsari, Cortile: Filibustieri.

10,00 GIOCO: *Lanavechevola*.
10,45 GIOCO: *Lanavecheaffonda*.
11,20 GIOCO: *Pasqualestagio*.
12,00 Sparvieri servizio cucina.
12,15 Lavarsi le mani e a tavola.
13,30 Tempo libero. Giornalino 6° giorno.

15,00 Doce.
16,10 Merenda.
16,30 Ispezione camerate. BARBANERA
17,10 GIOCO: *Setortepirata*.
18,10 GIOCO: *Puliscilana*.
19,00 Sparvieri servizio cucina.
19,30 Lavarsi le mani e a cena.
21,00 Cerchio di Gioia.
22,10 Consegna Lupincoli.
22,20 A letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

Settimo giorno

- 07,00 Sveglia con canto. Ginnastica libera.
08,30 Lavarsi, farsi il letto e vestirsi in Uniforme.
08,45 Colazione (Bucanieri servizio cucina).
09,15 Celebrazioni e Grande Urlo.
09,30 Spagnola: Corsari. Diario: Filibustieri. Cortile: Spagnoli.
10,00 GIOCO: *I pescepalla*.
11,00 GIOCO: *Bandiipirati*.
12,00 Bucanieri servizio cucina.
12,15 Lavare le mani e a tavola..
13,30 Tempo libero.
15,00 GIOCO: *Arrisephadite*
16,10 Merenda.
16,40 Ispezione camerate.
18,00 GIOCO: *Secchiodellemembrane*.
19,00 Bucanieri servizio cucina.
21,00 GIOCO: *Il Niente* (Bucanieri servizio cucina).
22,00 A letto. Spagnola: Filibustieri. St...

VACANZE DI BRANCO

ASSISTENTE

Primo giorno

Quante volte si può sottrarre un fiammifero da 100 fiammiferi? 1 Perché la seconda volta si sottrarrebbe da 99. Su un altro foglio c'è scritto: Piccolo ha in tasca due monete per un val di 3 euro, ma una delle due monete non è da 1 euro. Quali monete ha? Una da 1 euro e una da 2 euro. Sestiglie ad una certa distanza. Chiamare il primo, fargli leggere il foglio, se risponde giusto nell'orecchio di Antonio, e guadagna 20 Lupincoli, altrimenti legge il secondo quiz, e se indovina entra e guadagna 10 Lupincoli. Se sbaglia 2 volte entra alla fine.

BARBANERA: Quando i Lupetti (dopo il Grande Urlo, devono cambiarsi, trovano la porta d'entrata chiusa. Sullo sporto un foglio con l'immagine di Barbanera e con scritto: Adesso siamo solo all'inizio! Cercate sotto un albero e troverete la chiave giusta e l'indizio di chi potrà essere. **PRIMO SCHERZO DI BARBANERA.**

INDIZIO: A I O/A/O E O A B T/ M N T S R T T
50 LUPINCOLI a chi trova per prima la chiave.

FACCIAMO LA BANDANA

Ogni Lupetto scriverà il proprio nome sulla bandana preparata precedentemente. A questo punto il gioco di indizi è iniziato.

VACANZE DI BRANCO



FACCIAMO LA BENDA PER L'OCCHIO

La benda per l'occhio è fatta in cartoncino, bucata lateralmente, con infilato l'elastico, il disegno è lo stesso della bandana.



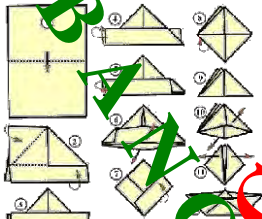
FACCIAMO L'UNCINO

PREPARAZIONE: bottiglia di plastica, rotolo di cuchia, carta di alluminio, nastro adesivo. Tagliare la parte superiore della bottiglia e rifinirla con la carta vetro, per evitare di tagliarsi. Con la carta da cucina creare un rotolo lungo, rivestirlo bene di alluminio. Infilare questo rotolo all'interno della imboccatura, per poi ritagliarlo a forma di uncino. Fermare tutto con nastro adesivo.



Facciamo il segnaposto

PREPARAZIONE: carta, caramelle col buco, stuzzicadenti lunghi, molletta di legno, spago, una foto tonda di ogni Lupetto e dei Capi, colla.



VACANZE DI BRANCO

Costume di pirati

PREPARAZIONE: un disco di cartoncino, un tubo di plastica, colla, nastro. Ritagliare un disco del materiale scelto come membrana badando che il diametro sopravvanti qualche centimetro il diametro del tubo. Tenere il materiale scelto accuratamente sopra le estremità del tubo e fissarlo saldamente con l'elastico.



Corchio di Giochi

PREPARAZIONE: biglietti d'invito per ogni tipo di pirati es.: SIR Andrea D. Bucaniere Bianco — ADY Anna D. Filibustiere pezzato ecc. Uno di tutto farà il battitore in quanto ognuno che entra, vestito da pirata, presenterà le proprie credenziali.

CANTO: TONGO BORONDONFO

Tutti: Tongo le diò a Borondongo, Borondongo le diò a Benabè, Benabè le pegò Bucilanga le diò, Burundanga le hincio los piès. Femmine: Porchè fue che Tongo le diò a Borondongo?

Maschi: Porchè Borondongo le diò a Benabè?

Ripetere il canto.

Femmine: Porchè Benabè le pegò a Bucilanga?

Maschi: Porchè Bucilanga le hincio los piès?

Ripetere il canto.

Akela grida: Molina! Tutti gridano: Epa!

La serie dei numeri

Lupetti seduti in cerchio. Partendo da un Lupetto qualsiasi che dovrà cominciare la conta, dirà: 1, il successivo 2 e così via. ATTENZIONE quando arriva al 3 non bisogna dirlo ma si dovrà dire **PASSO** così come tutti i numeri multipli e tutti i numeri che contengono il 3, ecc.: 1 2 passo 4 5 passo 7 8 passo 10 11 passo 14 passo ecc. ecc. fino all'ultimo Lupetto. Chi sbaglia in qualsiasi modo è eliminato. Quando l'ultimo ha finito di contare comincia senza gli eliminati e contando come se ci fossero tutti. Devono rimanere 4 vincitori ai quali spetteranno 20 Lupincoli a testa.

Vicini vicini

PREPARAZIONE: carponarsi con segnate diverse parti del corpo.

Due Lupetti per sestiglia scriveranno da un mazzo 2 cartoncini che indicano parti del corpo (es. mano, occhio, naso, caviglia, ginocchio, Jolly dove si vuole, ecc.); dovranno inserire i biglietti tra le due parti del corpo senza farli cadere. Successivamente percheranno altri 2 biglietti e faranno il verso scritto e così via. Quando cada un biglietto gli altri due si piegano e si cadono tutti due il gioco finisce e inizia un'altra sestiglia.

Vince la coppia che riesce a tener su il maggior numero possibile di biglietti. In caso di parità la spareggia.
20 Lupincoli ai vincitori.

BAN: chi vuol venir con me a ballare!

Chi vuol venir con me a ballare e o! non è difficile imparare e o! Gira intorno, fai un salto, batti un piede, batti l'altro, e se questo tu farai a ballare imparerai, porò porò porò porò e o!
Ripetere fino a mani l'altro; aggiungere: fai la bocca da gallina, mani ai fianchi scrolatina, e se questo tu farai a ballare imparerai, porò porò porò e o!

Ripetere fino a mani ai fianchi scrolatina; aggiungere: giù la spalla su il ginocchio, fai un salto da ranocchio, e se questo tu farai a ballare imparerai, porò porò porò e o!

Ripetere fino a mani un salto da ranocchio; aggiungere: man a terra, giù la sede, fai veder le mani nere, e se questo tu farai a ballare imparerai, porò porò porò e o!

Distribuzione Lupincoli guadagnati nella giornata.

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

LA racconta una fiaba della buona notte.

Staff per discutere sulla giornata passata e sul domani.

Secondo giorno

Dopo di Bordo: Consegnare un foglio A4 a testa. Metà della Sestiglia designa e metà scrive ciò che il Branco ha fatto il giorno prima.

BARBANERA: alcuni letti sono stati messi sottosopra è stato Barbaro e ha lasciato un messaggio: Non ci crederete ma sono sempre i lupetti a cacciare bene nel cortile e troverete il secondo indizio.

SECONDO SCHERZO DI BARBANERA!

INDIZIO: A I O/A/U I A/E E E A E/F C C/L/Q N T/L MN TR

50 Lupincoli a chi trova il secondo indizio.

In questi giochi il caposestiglia versa alla cassa centrale 150 Lupincoli.

Lunionefalaforza

PREPARAZIONE: due palle, un contenitore, palline.

Al via una coppia della Sestiglia prima e l'altro deve arrivare, tenendo fronte contro fronte una palla, fino al luogo in cui è stato sistemato il contenitore (50 metri) con le palline dentro. Una volta arrivati ne prendono una e tornano, depongono le palline, quindi parte un'altra coppia e così via. Quando l'ultima coppia ha finito si ricomincia in modo che ogni coppia faccia due giri. Tocca poi alla prossima Sestiglia e così via. Vince la Sestiglia che ne ha fatto tre giri nel tornare le palline.

VACANZE DI BRANCO

Il conchigliamano

PREPARAZIONE: bigliettini, fogli di lupetti.

Ci si mette in riga con le mani dietro la schiena, ma aperte con il palmo verso l'alto. Si estrae un bigliettino a caso con il nome del lupetto e va su e giù camminando dietro la riga, facendo finta di mettere una conchiglia nelle mani di tutti. Quando la mette davvero, chi l'ha ricevuta deve scattare e correre verso un punto prestabilito in precedenza (che sarà di fronte alla riga). I lupetti devono prendere. Il gioco continua fino a che tutti hanno ricevuto la conchiglia.

Il giocodelterzak

Il gioco è una specie di nascondino al contrario. Si gioca a Therzak le regole da rispettare sono che tutti si acciecano e uno solo si nasconde. Nel nostro caso si nasconde una Sestiglia mentre le altre contano. Calcolare il tempo impiegato per trovare l'ultima della Sestiglia nascosta. Quindi si cambia Sestiglia e così via.

Il giocodellazo

PREPARAZIONE: Una corda, uno spago robusto, nastro colorato, 2 sacchetti di stoffa per lazo, un po' di sabbia.

Tendere una corda tra due alberi fissandola bene. Annodare alla metà della corda tesa 2 nastri colorati a una distanza fra loro di 50 cm. Come si fa il lazo: riempire due sacchetti di stoffa con la

Il primo con 5 pugni e il secondo con 8 pugni di sesto.
Andare i due sacchetti di peso diverso alle due estremità dello sesto. A turno fate roteare il lazo a circa 5/6 metri (o più a seconda della facilità) dagli alberi tenendo in pugno il sacchetto più leggero. Scote il lazo cercando di "colpire" lo spazio tra i due sacchetti. Vince chi riesce ad "arrotolare" intorno alla corda il proprio lazo. Spareggio in caso di parità.

PROVE PER SCENETTE

PREPARAZIONE: foglietti con scritto 12 prodotti.

Bisogna fare la pubblicità a tre prodotti per sestiglia. Le sestiglie hanno quasi un'ora di tempo per inventare e girare le scenette. MI prodotti sono estratti a sorte e consegnati ai possessori. Le scenette si fanno al cerchio serale. I prodotti sono: pane - mortadella - carta igienica - bottiglia - asciugatutto - cioccolata - guanti - caffè - patate - palla - fazzoletti - carta - posate di plastica.

Cerchio di Gioia

Una Sestiglia scelta a caso farà la prima scenetta pubblicitaria seguita dalle altre. I capi d'anno il punteggio da 1 a 10.

CANTIERE, sotto il bamba.
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)

Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)

Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)

Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)
Sotto il bamba, sotto il bu, sotto il mio bambù. (x2)

BALENE: Il vino.
Branco mescolato, bendare i Lupetti meno due. A vino bendati grideranno a ritmo: ACQUA – ACQUA ecc. mentre i due grideranno (subito dopo acqua): VINO – VINO ecc.
I Lupetti bendati dovranno localizzarli e raggiungerli.
Distribuzione Lupincoli guadagnati nella giornata.
A letto. AKELA racconta una fiaba della buona notte. Staff.

Terzo giorno

Alla partenza per la Caccia, i Capisestiglia (e chi vuole) muniti di fogli e bussola seguiranno il percorso rettificato dalla partenza all'arrivo. Una volta arrivati si controlla ciò che hanno fatto. Al ritorno si può verificare se l'ha fatto meglio e più esatto il percorso. Comunque chi vuole può fare il percorso rettificato. Fra tutti coloro che hanno disegnato il percorso rettificato si premieranno i migliori.

BARBANERA: all'arrivo alla base dopo l'uscita i Caposestiglia poggeranno i loro zaini fuori. Tutti vanno nelle camerette perché c'è la doccia da fare. Quando tutto è terminato i Caposestiglia porteranno in camera gli zaini, ma uno è sparito, c'è il solito biglietto: Dove credete di andare! Lo zaino è nascosto vicino al cancello. Cercata con l'indizio.

TERZO SCHERZO DI BARBANERA.

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

Il piratappo

Ogni Caposestiglia versa alla cassa centrale 150 Lupincoli.

VACANZE DI BRANCO

Dividere il Branco in due squadre che si metteranno l'una di fronte all'altra, una delle due squadre si mette il nastro al braccio onde evitare confusione. Mescolare le carte e distribuirne 4 a testa insieme a 4 tappi a corona. Le carte vanno messe in tasca senza vederle. Il compito di ognuno dopo il via, è quello di toccare un avversario e sfidarlo.

La sfida si fa così: 1° si mostra la carta che ognuno ha in tasca, il vincente si prende quella del perdente, 2° sfida allo scalpo, chi vince si prende il tappo dell'avversario. Il vincitore porta quanto ha vinto nella sua base, e quella del perdente va nella sua base. Prendere ciò che ha perso e rigioca. In caso di parità nella sfida si continua con un altro avversario. Nel caso si resti troppo presto senza carte, si annotano i punti fatti di una squadra e si rimettono in gioco le carte e i tappi. Il compito del conduttore stabilire un termine del gioco a seconda dell'andamento dell'incontro. **REGOLE:** le sfide si fanno esclusivamente con Lupetti di pari anno scolastico.

Costruzione bombe di carta

PREPARAZIONE: carta da giornale, carta stagnola.

Ognuno con 10 pagine di giornale dovrà fare 10 palle e ricoprirle con carta di stagnola. Serviranno per il gioco notturno di questa sera.

Il dolcepiratesco (Gioco notturno)

Ogni Caposestiglia versa alla cassa centrale 150 Lupincoli.

PREPARAZIONE: 10 doblonori (monete di cioccolato) a testa, 1 cartellino ogni Lupetto con scritto PIRATA meno 4 con scritto il nome della base, nastro per le basi, 60 bombe a Sestiglia, 4 scatolette per i doblonori, un sacchetto di plastica per ogni Sestiglia per metterci le bombe.

Preparare 4 basi egualmente distanti tra loro, con le bombe dentro. Consegnare ad ogni Sestiglia i cartellini PIRATA meno uno che va col nome della propria Sestiglia piratesca.

Ogni Caposestiglia mescola i propri bigliettini in modo che nessuno li veda, ogni notte lo mette in tasca. Il gioco incomincia il giorno.

Bisogna portare una propria bomba su una base qualsiasi. Strada facendo con la torcia si illumina un avversario e si dice il suo nome, esso si ferma e riceve la torcia, quindi si fa morra cinese per tre volte.

Se il vincitore perde il suo nome per il doblonoro si porta la bomba perdente nella sua base per depositarvi le due bombe, in caso vicesse, si porta il perdente sulla sua base per depositarvi le due bombe (mani sulla testa) e quindi in infermeria, l'infermiere sposta due doblonori dal perdente e quindi il perdente mostra il cartellino se è un PIRATA resta prigioniero.

Durante il trasporto del prigioniero (mani sulla testa) non si può fermare il vincitore. Come ogni tanto si affacciano i cartoncini, in modo che nessuno sappia chi ha il cartellino piratesco. Vince la Sestiglia che ha catturato gli altri tre pirateschi.

Per il 2°, il punteggio è il seguente: 2 punti ogni doblonoro meno 5 punti ogni bomba.

In caso di parità, perde la Sestiglia a cui hanno fatto il capo per primo.

REGOLE non si può correre!

Mescolare 60 bombe in ogni sacchetto.

Distribuzione Lupincoli guadagnati nella giornata.

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

AKELA racconta una fiaba della buona notte.

Si può parlare per discutere sulla giornata passata e sul domani.

Attività del quarto giorno Reperto archeologico

PREPARAZIONE: vasetti di terracotta con candela citronella, 1 cucchiaino di sabbia a testa, acrilico bianco e marrone, colla vinilica, spugna da disegno economica, pennello, pennellino, piatti e vasetti di plastica che non sporcare, guanti usa e getta per ognuno.

Preparare in un piatto di plastica del colorante acrilico beige, mescolando il bianco con qualche goccia di marrone. Conservare, in un altro piatto, una piccola quantità del colore marrone. Aggiungere al colore beige la sabbia e unire una dose di colla vinilica pari a circa il 10% del volume totale. Quindi, dipingere tutto il vasetto (messo sopra ad un bicchiere rovesciato) con il pennello da vernice. Colorare anche la parte inferiore visibile. Lasciare asciugare per diverse . Nell'attesa, coprire i piatti, in cui avete lasciato i colori, con della pellicola trasparente da cucina, così da evitare che l'acrilico si secchi. Dipingere sul vasetto, con il pennellino dei motivi geometrici ispirati ai antichi vasetti greci, romani, etruschi, ecc. Aggiungere il colorante marrone su un'area della sabbia bianca. Usare la spugna e picchiettare sopra ai decori geometrici e sull'intera superficie del vasetto, senza sporcare.

PRIMA DOPO



In questi giorni ogni Caposestiglia verserà alla cassa 150 Lupincoli.

Caccialmare

PREPARAZIONE: bacinella piena di farina, una conchiglia per Lupetto. A 30 m. viene posizionata la bacinella piena di farina, con dentro (e sotto) la farina in modo che non si vedano) le conchiglie (in totale uno in ogni Lupetto ai Lupetti). Al via la Sestiglia corre verso la bacinella per prendere ciascuno un conchiglia; il Lupetto che rimane senza tappo è eliminato. Si toglie una conchiglia e si riprende il tappo. Si continua così finché rimane un solo vincitore. Si fa allora lo stesso modo anche con le altre sestiglie. Alla fine ci sarà un vincitore per Sestiglia. I quattro vincitori se la vedranno per la classifica.

Asciugaloceano

BARBANERA: prima d'iniziare l'attività pomeridiana mandare un Lupetto a prendere il Totem, è sparito! Al suo posto un bastone col bigliettino: Renderò la vostra vita dura! Cercate nel bosco tra le fragole, lo troverete. **QUARTO SCHERZO DI BARBANERA.**
INDIZI: A/O/O E/O/I I A/O/U A/O A E/L/M/N M/C M M N/N/V C/L

Noncitraoveretemaì

PREPARAZIONE: troncini numerati dal 1 al 90.

Ogni componenza della Sestiglia estratta riceve un troncino numerato a caso, lo deve mettere in tasca senza guardarlo. Al via tutta la Sestiglia va a nascondersi. Dopo un minuto, tutti gli altri li cercano. Si calcola il tempo impiegato per trovarli tutti, chi più si fa la somma dei punti che stanno in tasca. Segue la prossima Sestiglia e così via. Per il conteggio dei punti bisogna considerare che, ogni punto, vale un secondo da aggiungere al tempo impiegato per trovare tutta la Sestiglia nascosta.

Il cambio di guardia

PREPARAZIONE: 30 bottiglie vuote di plastica.

Si crea un percorso di 300 metri, con delle bottiglie vuote di plastica, segnando dove vanno le poste.

La Sestiglia scelta a sorte si mette in fila, fa i gamberi, tranne uno che sta fermo e guida i compagni nel percorso senza far cadere le bottiglie, se si sbaglia si ricomincia.

Vince la Sestiglia che impiega meno tempo ad arrivare al traguardo.

Cerchio di Caccia

BAN: hoima cipi.

Il canto fa così:

Hoi ma cipil. Hoi ma cipol. Hoi ma cipil hoi ma cipil. Hoi ma cipil hoi ma cipil. Hoi ma cipil. Si canta ogni 30 secondi.

La seconda volta ad ogni POL ci si alza in piedi.

La terza volta al PIL e POL si fa un salto. Ripetere sempre più veloce.

CANTINE: Nella Giungla, da lontano.

1) Nella giungla da lontano, s'ode l'eco di un richiamo. Che prorompe poi vicino, buona caccia fratellino.

2) Nella giungla da lontano, s'ode l'eco di un richiamo, Che prorompe dalle tinte scure, buona caccia Vecchi Lupi.

3) Nella giungla da lontano, s'ode l'eco di un richiamo, buona caccia

...e, se la Legge rispettate.

Disporre il Branco in tre settori, il primo comincia a cantare e, quando arriva a s'ode parte un altro settore e anch'esso quando arriva a s'ode farà partire il terzo gruppo, mentre tutti continueranno a cantare le varie parti fino alla fine.

La cioccolata

PREPARAZIONE: sedia, piatto, tavoletta di cioccolata, latte in quadratini, forchetta, coltello, sciarpa, paio di guanti, cappello, giacca a vento, dado di spugna.

Disporre la sedia in mezzo alla sala e metterci sopra il piatto con la tavoletta di cioccolata accanto alla sedia e mettere il vestiario. Consegnare il dado al Lupetto qualsiasi.

Al via il Lupetto tira il dado, se fa 6 corre alla sedia si veste completamente e, preso coltello e forchetta, cerca di tagliare un quadratino e mangiarcelo. Nel frattempo il dado passa di mano (senso orario), se anche qualche Lupetto fa 6, il Lupetto alla sedia deve immediatamente correre e mangiare il quadratino, se lasciato il dado si ferma a s'ode. Al fine del gioco distribuire un quadratino di cioccolata a chi non è riuscito a mangiarlo.

CANTO: Il sole dietro ai monti.

Distribuzione Lupincoli guadagnati nella giornata.

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

AKELA racconta una fiaba della buia notte.

Staff per discutere sulla giornata passata e sulla domani.

VACANZE DI BRANCO

A S S I S T E R M E

Quinto giorno

BARBANERA: al momento di prendere le munizioni di carta già fatte il 22 giugno, si troverà un solo sacchetto anziché 4. Dentro un biglietto con Barbanera: Veramente sono bravo a non farmi riconoscere, se volete le munizioni cercatele dietro l'ultimo albero.

QUINTO SOSTERZO DI BARBANERA.

INDIZIO: UJEO/I/AA/È/I/UE/IE/L/NMR/D/CS/D/D/CFR

Per questi 3 giochi il Caposestiglia versa 150 Lupincoli ogni gioco.

Letrecaravella

PREPARAZIONE: 3 scatoloni legati tra loro con spago e distanziati di 50 cm tra loro, corda lunga 2 metri. 10 munizioni a testa (preparate e utilizzate il 22 giugno, nastro bicolore, farina, mel, berda).

Si danno 10 munizioni per Lupetto. Estrarre a sorte la Sestiglia che giocherà per prima, recare col nastro o con farina due linee lunghe 30 m. e larghe 5 m. e una linea trasversale alla fine do si pone un compagno. Metterci, lungo la linea, tre sestiglie sparse, con le loro munizioni di carta in mano, 50 metri di distanza dalla linea d'inizio,

bendato un Lupetto, si legge le tre cartelle. Altra di carta attraversando le linee, si alla fine del nastro, si altri getteranno, dentro le cartelle, le loro munizioni, potendo correre avanti e indietro. Il compagno ha il compito di gridargli di andare a destra o a sinistra. Ogni munizione vale 10 punti. Non si può correre, solo camminare alla svelta. 5 punti di penalità se si esce dalle linee.

Grida all'animale

PREPARAZIONE: 3 corde scure, farina per le linee, 1 tabella per ogni animale fra i seguenti: cane - cane - uccello - pulcino.

Le sestiglie si mettono separate di circa 5 metri l'una dall'altra sulla prima riga. Scegliere un Lupetto di ogni Sestiglia e metterli nell'altra linea dalla parte opposta di fronte alla propria Sestiglia, quindi bendato scegliere un cartello a caso per ogni Lupetto bendato dire loro di che animale si tratta e mettere il cartello alla sua Sestiglia. A via ogni Sestiglia dovrà gridare proprio verso dell'animale, mentre i 4 Lupetti bendati dovranno arrivare, seuerando le urla animalesche, verso la loro Sestiglia. Man mano che arrivano parte un altro compagno, che sarà già in fondo bendato per continuare il gioco. **REGOLE:** gridare solo il proprio verso dell'animale. Non chiamare il Lupetto. Non oltrepassare la linea di arrivo. I Lupetti bendati non devono correre.

Battaglia navale

È una serie di otto giochi che ogni Sestiglia dovrà fare seguendo il proprio turno a girare nei quattro angoli del campo da gioco.

Primo angolo: PESCATONNI, MINEVAGANTI.

Secondo angolo: NIDODISQUALO, ALL'ABBORDAGGIO

Terzo angolo: INMEZZOALMARE, PESCIFRITTI.

Quarto angolo: GRANDESCOGLIO, CANNONIAMO.

Tutti i punteggi ottenuti sono segreti.

Ogni colpo diaglia verso la cassa centrale 600 Lupini di per tutto.

1° Pesca

PREPARAZIONE: 20 palline di quattro colori, un retino con manico, una bacinella, farina, un barattolo vuoto, benda per gli occhi.

Tracciare un segno dove mettervi la bacinella piena d'acqua e mettere dentro le palline colorate. Bendare il concorrente, metterlo al di qua della linea tracciata ad un metro di distanza e dargli il retino.

Al via cercherà di pescare una pallina alla volta aiutato dal compagno che lo guiderà a voce verso una pallina. Quando ne prende una il compagno la toglie dal retino e la mette nel barattolo, ricominciando, quindi, il gioco. Il gioco è a tempo pari 3 minuti di tempo ad ogni concorrente. Quando il primo ha finito il tempo, si invertono i ruoli.

PUNTEGGI SEGRETI: le palline rosse, 4 punti e altre 1 punto.

2° Lingua

PREPARAZIONE: 10 tappi di sughero, 10 biglietti con un'occhiata con lettere dalla A alla L, farina di un metro e mezzo con corda e anello all'estremità, sedia, grossa bacinella piena d'acqua.

Segnare sotto ogni tappo di sughero il punteggio, metterli, quindi, dentro la bacinella piena d'acqua. Fissare il Lupetto sulla sedia con la canna. Ha tre minuti di tempo per pigliare quanti più tappi possibile, una volta che il tappo è fuori della bacinella, è valido, ed il compagno può toglierlo. Al termine del tempo, si invertono i ruoli.

PUNTEGGI SEGRETI: 5a, 10b, 15c, 20d, 25e, 30f, 35g, 40h, 45i, 50l.

3° Nidodisqualo

PREPARAZIONE: 10 scodelle di plastica con dentro sabbia, 10 biglietti con vari punteggi, farina per tracciare una riga, 10 rondelle di ferro.

Poggiare le scodelle a terra e metterci dentro la sabbia perché non si muovano. Infilare sotto la sabbia, i punteggi, tracciare una riga ad un paio di metri. Da quel punto il concorrente ha 10 tiri a disposizione per gettare le rondelle nelle scodelle. Segnarvi i punti.

Mettere i biglietti e rimetterli nelle scodelle.

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

4° Allabbordaggio

PREPARAZIONE: cinque scatoloni, dieci palline, farina, 5 biglietti con punteggi vari.

Chiodare gli scatoloni e praticare un foro, sul fianco, da 20 cm di diametro, ognuno, metterli a piramide e infilarvi il biglietto con il punteggio.

Il concorrente ha 10 tiri a disposizione per gettare le palline nei fori. Se una pallina cade nel foro, il punteggio è valido, se no, non è valido.

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

5° Pesca

PREPARAZIONE: 20 palline di quattro colori, un retino con manico, una bacinella, farina, un barattolo vuoto, benda per gli occhi.

Tracciare un segno dove mettervi la bacinella piena d'acqua e mettere dentro le palline colorate. Bendare il concorrente, metterlo al di qua della linea tracciata ad un metro di distanza e dargli il retino.

Al via cercherà di pescare una pallina alla volta aiutato dal compagno che lo guiderà a voce verso una pallina. Quando ne prende una il compagno la toglie dal retino e la mette nel barattolo, ricominciando, quindi, il gioco. Il gioco è a tempo pari 3 minuti di tempo ad ogni concorrente. Quando il primo ha finito il tempo, si invertono i ruoli.

PUNTEGGI SEGRETI: le palline rosse, 4 punti e altre 1 punto.

Tracciare una riga a 3 metri. Da quel punto il concorrente ha 10 palline a disposizione per cercare d'infilarle nel foro di qualsiasi scatola.

Segnare i punti, mescolare i biglietti e rimetterli negli scatoloni.

PUNTEGGI SEGRETI: 10,20,30,40,50

5° **Innesto cannone.**

PREPARAZIONE: 1 tavolo, 10 scodelle piene d'acqua, 15 palline, 10 biglietti con punteggi vari, farina.

Mettere le scodelle piene d'acqua, a caso sul tavolo, e sotto di ognuna mettere un foglietto con il punteggio. Segnare con farina la linea di tiro ad una distanza di 2 metri. Da quel punto il concorrente (un tiro alla volta) ha 15 palline a disposizione per cercare di farle entrare nelle scodelle, direttamente o per rimbalzo. Controllare i punti eventualmente fatti, mescolare i bigliettini con i punti e rimetterli sotto le scodelle. *Punteggi segreti: 5,10,15, 20,25,30,35,40,45,50*

6° **Pescifritti.**

PREPARAZIONE: 1 panchina, 5 pesciolini di velina (1 più 4 di riserva), 3 cartoncini con punteggi.

Porre all'inizio della panchina un pesciolino di carta. Dividere la panchina in tre parti per fare un angolo del più basso al più alto alla fine. Le palline scendono e fanno cadere i pesciolini fin senza farlo cadere. Se il pesciolino cade prima, segnare il punteggio relativo alla parte già passata. *Punteggi: 5, 15, 30 e alla fine 50.*

7° **Grandescoglio.**

PREPARAZIONE: una scatola, una mazzetta di golf, 5 palline, farina.

Dal lato più lungo dello scatolone sulla base praticare un arco di 30 cm. Tracciare una riga ad una distanza di 3 metri. Da lì il concorrente ha 5 tiri a disposizione per centrare il foro. Segnare i punti. Se il tiro è effettuato con forza inaudita ed entra non è valido.

PUNTEGGI: 1 pallina 10 punti, 2 palline 20, 3 palline 50i, 4 palline 70, tutte e cinque le palline 200 punti.

8° **Cannoni.**

PREPARAZIONE: 5 paletti, 5 cerchietti, farina, 5 cartoncini con punteggi. Piantare i cinque paletti ad una distanza di tre metri e a 50 centimetri tra di loro. Metterci vicino un cartoncino con punteggio a caso.

Ogni pallone ha dieci tiri per far entrare i cerchi nei paletti. A questo punto sommare tutti i punti ottenuti da ogni sestiglia.

Staffettamarina

Ogni Caposestiglia versa alla cassa centrale 150 Lupincoli.

PREPARAZIONE: sedia, un pallone e farina.

Mettere la sedia ad una distanza di 10 metri e al di qua della linea tracciare una riga. Mettere una Sestiglia in fila indiana. Al via il primo con il pallone, si

giungla e, saltellando senza farlo cadere, compie il tragitto giungla, arriva alla sedia, all'arrivo, al di qua della linea di partenza, passa con la mano il pallone al prossimo che farà la stessa cosa, ecc. Se il pallone cade si riparte da dove è caduto. La staffetta è a tempo.

Allarrembaggio (Gioco notturno)

Ogni Camp Sestiglia versa alla cassa centrale 150 Lupincoli.
PREPARAZIONE: nastri per basi, cartoncini con numeri, lettere diversi per ogni Lupetto più qualcuno di scorta, una frase giungla uguale per tutti. Sestiglia ma di col diverso: VERDE per i BUCANIERI, ROSSA per i CORSARI, BLU per i FILIBUSTIERI, GIALLA per gli SPARVIERI. 10 caramelline alla testa, nastri verdi, 6 rossi, 6 gialli e 6 blu.

FRASE GIUNGLA: zanzane che non fanno rumore, occhi che vedono nell'oscurità, orecchie che odono il vento dalle tane, denti bianchi e taglienti).

Tagliare la frase giungla in pezzi in modo di ottenere 5 pezzi per ognuno della Sestiglia. Mettere i nastri in ogni base facendo in modo che esse siano in corrispondenza con il nastro della base. Le caramelle sono in infermeria, una per ogni Sestiglia, e una per la schiena. Le caramelle sono in infermeria dentro a 4 scatole, una per Sestiglia. Ognuno si lega alla bocca il nastro del col piratesco. Il gioco consiste nel prendere dalle altre tre basi i propri biglietti per comporre poi la frase completa. Ognuno durante il tragitto può illuminare un avversario e dire il codice che ha sulla schiena, se è giusto ci si ferma, si consegna il bigliettino della frase e si fa pari e dispari per tre volte. Se perde l'illuminato si libera (mani sulla testa) in infermeria, qui l'infermiere prende una caramella dalla scatola del perdente e la mette dal vincente, quindi si fa consegnare i due cartoncini (a mano) e li porta nella base del vincente.

Il gioco allora può riprendere. Conviene per Sestiglia scambiarsi ogni tanto i codici per non essere individuati subito. La Sestiglia che compone per prima la frase intera e giusta guadagna 400 punti. La seconda 300 la terza 200 la quarta 100. La caramella vale 20 punti. Distribuzione Lupincoli guadagnati nella giornata. Lavarsi i denti e a letto, raccomandare di parlare sottovoce.

LA racconta una fiaba della buona notte.

Staff per discutere sulla giornata passata e sul domani.

Sesto giorno

Preparazione: giochi di questa giornata si versano 150 Lupincoli ogni gioco.

Lanavechevola

PREPARAZIONE: 5 dischetti di cartone ogni Lupetto.

I componenti della Sestiglia estratta si mettono in fondo al campo e lanciano con le mani il proprio disco che avranno firmato. Si hanno 5 tiri per lanciaarli il più lontano possibile. Tocca poi a un'altra Sestiglia e così via. I vincitori di ogni Sestiglia se la vedranno tra loro.

Lanavecheaffonda

PREPARAZIONE: 6 fogli di giornale a Sestiglia, bacinella, caraffa.

Ogni Sestiglia deve costruire una grondaia lunga almeno 4 metri utilizzando solo sei fogli. Quando tutti sono pronti, si pone la bacinella vuota sotto l'prima grondaia, e si versano delle caraffe d'acqua dall'estremità superiori della grondaia. Si continua a versare acqua fintanto che la grondaia non cede. Alla fine si misura quanta acqua è arrivata alla bacinella. Segue un'altra Sestiglia ecc.

Passaglobonulo

PREPARAZIONE: 200 fogli di carta da parati, 100 paletti.

Ognuno riempie il tunnel che gli viene consegnato privo di dialoghi, con lo scopo di ottenere una storia dove i nuovi dialoghi e le figure siano coerenti dall'inizio alla fine. Prima di pranzo si ritirano e si controllano i 4 migliori saranno premiati.

BARBANERA Uno dei due palloni appariti al suo posto un biglietto: Accidenti a voi due sono stato scoperto! Il pallone è nascosto dietro la casa. SESTO GIORNO TERZO DI BARBANERA.

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

Fugainmare

PREPARAZIONE: 2 dadi di peluche.

Due sestiglie, una pari e l'altra dispari, si mettono in fila, una di fronte all'altra. I dadi vengono tirati fra loro al centro del campo e lanciano in aria i dadi. A seconda della somma uscita si scappa e gli altri prendono. Le sestiglie che partecipano al gioco si scortano in questo modo: BIANCHI -PEZZATI, BIANCHI-ROSSI, BIANCHI-GRIGI, PEZZATI-ROSSI, PEZZATI- GRIGI, ROSSI- GRIGI, e manche ogni giro. Contare tutti i presi.

Seifortepirata

PREPARAZIONE: 2 bottiglie d'acqua, 6 paletti, farina per segnare.

Un Lupetto della Sestiglia estratta a sorte. Dovrà attraversare il

Si camminando e tenendo in mano all'altezza delle spalle due bottiglie d'acqua. Il campo è diviso in tre parti, più la parte iniziale: 10, 20, 30 punti, il traguardo vale 50 punti. Se non arriva al traguardo si segna in quale parte è arrivato. Segue il compagno ecc. In caso di parità si gioca tenendo le braccia tese.

Puliscilanave

PREPARAZIONE: un mastello d'acqua schiumosa, una saponetta, bigliettini già numerati (2 serie dal 1 al 12)

2 squadre di 2 Sestiglia ognuna, numerarli con i bigliettini. In mezzo al campo si mette una bacinella piena d'acqua e schiuma, con dentro una saponetta. Quando il numero viene chiamato, il Lupetto deve correre e prendere la saponetta immersa nella bacinella piena d'acqua. Chi la prende per primo guadagna il punto. La squadra vincente giocherà Sestiglia contro Sestiglia e così la perdente.

Cerchio di Gioia

CANTO: Il richiamo della Gioia

BAN CANTATO: Metti la mano.

CANTATO: Metti la mano davanti al tuo piede, la mano sinistra (fai un giro, fai un giro, fai un giro) e poi salti in là, bughi bughi (muoversi a twist) e fai un giro (fare il giro) e poi salti in là. (saltare) Metti il piede avanti, (piede avanti) il piede indietro, (piede indietro) il piede avanti, e poi fai un giro (ondulare il piede) e fai bughi bughi (muoversi a twist) e fai un giro e poi salti in là. Continuare con la gamba, il braccio, il sedere.

Daliodalà

PREPARAZIONE: baffi finta (ciuffi di cotone) uno per ognuno.

Gioca una Sestiglia alla volta.

Si fanno sedere i Lupetti in cerchio molto vicini. Mettono i baffi e li sorreggono con il labbro superi sollevato. Al grido **ENTRA DALÌ** ognuno cercherà di far ridere i compagni in modo che gli cadano i baffi. L'ultimo a cui cadono i baffi vince. Segue un'altra Sestiglia e così via. I quattro vincitori se la vedranno fra loro.

Il vincitore assoluto guadagna 100 Lupincoli.

BAN: saponaccina.

Distribuzione Lupincoli guadagnati nella giornata.

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

LA racconta una fiaba della buona notte.

Staff per discutere sulla giornata passata e sul domani.

Settimo giorno

Per i giochi di oggi ogni Caposestiglia versa 150 Lupincoli.

Il pesce palla

PREPARAZIONE: un palloncino gonfio e di col uguale per ogni Lupetto. Ognuno scrive sul palloncino il cognome, si mettono tutti in cerchio girati verso l'esterno. Al via lanciano, in mezzo al cerchio, i loro palloncini. Nel contempo qualcuno con le mani li mescolerà. Segnale ognuno cerca il suo palloncino e forma con i suoi compagni la Sestiglia. Lupincoli in base alla graduatoria di formazione delle sestiglie.

Prendi pirati

PREPARAZIONE: cartoncini numerati tanti quanti sono i Lupetti. Una Sestiglia al centro del campo, le altre di fronte ai quali si distribuisce un cartoncino con un punteggio a caso. Al via tutti devono attraversare il campo senza essere presi. Quando qualcuno prende deve fermarsi in il preso. Avremo quindi 6 presi (se tutti della Sestiglia ne prendono uno). Si prendono i loro cartoncini e si fa la somma. Il gioco si ripete per altre 5 volte (o più), quindi si cambia Sestiglia. Per vincere si gioca per 5 minuti con il più di punti possibile.

Il gabbiano e il cane

PREPARAZIONE: 10 bottiglie vuote di plastica.

Si crea un percorso con le bottiglie di plastica riempite con poca acqua, e poi si gioca divisi per coppie: uno è il gambero che cammina (naturalmente all'indietro) e l'altro è quello che sta fermo, stando ad una distanza di un metro in fianco, e guida il compagno nel percorso senza far cadere le bottiglie, se si sbaglia si perdono 5 secondi. Al comando si invertono i ruoli. Poi partono altri due e così via. Il gioco è a tempo, chi ne termina prima vince.

Arrivo primadite

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

Per ogni finale 100 Lupincoli.

Secchiodellemiebrame

I partecipanti, muniti ognuno di un secchiello, si dispongono lungo un percorso e, a differenza del gioco precedente, non in fila, ma in fila, uno dietro l'altro. Al via dell'animatore, il primo dei concorrenti riempie il proprio secchiello d'acqua e, ponendosi nuovamente di schiena al compagno che gli sta immediatamente dietro, alzerà il suo contenitore e, senza neppure guardarlo, gli verserà acqua nel secchiello. Altrettanto farà costui nei confronti del terzo compagno e così via fino al completo esaurimento dei giocatori. L'ultimo che riceverà l'acqua dovrà versarne il contenuto in un secchio graduato posto alla fine del percorso. Il gioco si può ripetere più volte. Vince la Sestiglia che versa la più acqua.

Raccoglicolori (Gioco notturno)

Preparazione: 100 cartoncini da 2cm di diametro, dei seguenti colori: rossi, verdi, azzurri, gialli, rosa. Solo 12 neri.

Quando si mandano i Lupetti a cambiarsi per il gioco notturno si spargeranno tutto intorno alla casa i pezzi di cartoncino di vari colori. Il compito di ogni Lupetto è di raccogliere il maggior numero di pezzi, possibilmente di tutti i colori. I Lupetti non possono non si possono mettere in tasca ma devono essere tenuti in mano e consegnati, di volta in volta, proprio al caposestiglia. I Vecchi Lupi veglieranno che tutto si svolga regolarmente. Chi viene trovato con le tasche piene il contenuto verrà distrutto dagli avversari.

Ogni colore ha il seguente punteggio:

BIANCO PUNTI 5, ROSSO PUNTI 10, VERDE PUNTI 15, AZZURRO PUNTI 20, GIALLO PUNTI 25, ROSA PUNTI 30, NERO PUNTI 200.

Il resto della sera servirà per la conta dei punti, l'assegnazione dei punti e la proclamazione della tribù vincitrice delle Vacanze di Branco, con relativo premio.

Premio Barbanera

Accanto al cristallo un cartoncino artistico con la data dell'anno di riferimento e la firma di tutta la Sestiglia vincitrice da appendere in casa. Ogni giorno ci sarà il gioco di BARBANERA il quale ad ogni giungla che combinerà, lascerà un indizio. È compito della Sestiglia raccogliere questi indizi e alla fine del campo scoprire chi è BARBANERA (è uno dei Lupetti che non sa di esserlo!)



VACANZE DI BRANCO

ASSISTENTE
TUTTO
ABABANZ
ASSISTENTE

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