

Libretto N° 7
Vacanze di Branco 2014



VACANZE DI BRANCO

Casa Agesci
Brenton di Roncà (Vr)

Quest'anno le V. di B. saranno fatte a Brenton di Roncà (Vg), abbiamo già effettuate in quel luogo nel 2008. Nessuno di questo Branco c'è mai stato, quindi per tutti è un posto mai visto. Per 11 di loro è una nuova esperienza: vivere per una settimana in contatto con la natura e lontano dai genitori. Vi parteciperanno 20 Lupetti. Il tema uguale sarà proprio il "LUPETTISMO" quindi faremo "LUPELTO" seguendo i 4 punti di B.P.

- 1) FORMARE IL CARATTERE.
- 2) FORMARE IL FISICO.
- 3) FORMARE LA MANUALITÀ.
- 4) FORMARE IL SERVIZIO PER GLI ALTRI.

Tutti i Lupetti dovranno fare del "Proprio Merito" per meritarsi dei bollini da attaccare sul proprio cartellone. Per evitare in ogni modo, che ci sia una o più sestiglie predominanti sulle varie attività, faremo dei giochi con sestiglie o gruppi misti, ogni qualvolta se ne renda la necessità. La manualità sarà preparata con maggior considerazione, tenuto conto che durante le normali attività di Branco si è notato un gran disinteresse nei confronti della stessa. Le attività saranno quelle di Branco, egualmente, per il M.G.I.A. e per tutti i Lupetti.

VACANZE DI BRANCO "REGNO DI ALASAMARAQUANA".

Avremo, a suo tempo, istruito i Lupetti che prepareranno per le Vacanze di Branco uno o due giochi di prestigio da fare ad un cerchio serale. Le sestiglie saranno così suddivise:

- 1) Pezzati=Streghe = **Azzurro**
- 2) Rossi = Maghe = **Verde**
- 3) Brunni = Sciamani = **Giallo**
- 4) Cacciatori = Stregoni. = **Rosso**

Ogni sestiglia, giornalmente, avrà un compito da fare:

CUCINA: apparecchiare e sparecchiare, riempire le caraffe, pulire i tavoli e il pavimento della mensa.

CAMERE: pulire le camere, i bagni e i corridoi.

DIARIO: descrivere e disegnare su dei fogli A4 ciò che abbiamo fatto il giorno precedente. Il diario sarà poi rilegato per farne un giornale di Branco.

Q.d.C.: scrivere sul proprio quaderno di caccia le proprie impressioni su come è andata la giornata precedente. Giornalmente, si faranno dei disegni dei quali bisogna dare un'interpretazione personale, la più spiritosa possibile, per guadagnare dei bollini.

Dopo la colazione, il pranzo e dopo il Cerchio di Gioia: lavarsi i denti

Quiz per entrare

Chi Lupetto dovrà rispondere al quiz relativo all'anno scolastico passato. Fare in modo che nessuno senta la risposta del Lupetto di turno. Chi non risponde si mette da una parte per poi rientrare. Se il Lupetto non riesce a dare la risposta farlo poi entrare. Un bollino a chi entra con risposta esatta.

Comunque alla fine farli entrare tutti.

1° QUIZ PER 5 ELEMENTARE:

Vi erano 15 pezzi di carta. Dopo che alcuni sono stati tagliati in tre parti, i pezzi sono diventati 23. quanti pezzi di carta sono stati tagliati? (4)

2° QUIZ PER 4 ELEMENTARE:

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

3° QUIZ PER 3 ELEMENTARE:

In un giardino vi sono 8 buche. Chiudendo la metà di ciascuna buca con terra. Quante ne rimangono? (3)

Chi riesce ad entrare va in camera e si prepara il letto. La camera è costituita da una grande stanza divisa in due da una parete in legno. Da una parte ci saranno le Lupette e dall'altra i Lupetti. I letti sono a castello, qualora vi fossero dei reclami su come sistemarsi, tireremo a sorte. Quando tutti sono pronti ci sarà la chiamata per l'alzabandiera e il Grande Urlo. Raccomandiamo la serietà della Cerimonia dell'alza e ammainabandiera alle quali tutti dovranno adeguarsi. Breve discorso sull'atteggiamento da tenere durante le VDB. Non vogliamo nessun litigio, se ce ne dovessero essere faremo una riunione del CDV per redimere ogni questione e cercare il da farsi. Comunque, l'ultima parola spetterà ai Capi.

Avremo prima delle VDB, istruito i Capisestiglia e i Vice subito che dovranno dare un ottimo esempio sui loro sestigliere e tutti dovranno essere proprio ad evitare qualsiasi litigio. Meglio in questi casi rivolgersi ad Akela o a Mamma Raksha. Giornalmente faremo ispezione zaini e camerate gettando dalla finestra (che comunque è sottoterrano) le cose che non sono trovate al loro posto.

Questo perché imparino l'ordine e la pulizia.

Primo giorno

10,00	Quiz d'entrata alla casa.
11,00	Assegnazione camere e preparazione letti.
11,20	Chiamata. Alzabandiera. Grande Urlo.
11,30	Colazione: (SEGNAPOSTI)
12,10	Preparazione: (PISTOLA AD ELASTICO).
12,45	Pranzo al sacco.
14,00	Costruzione: (pesciolini di cartoncino).
14,30	Preparazione cartelloni di sestiglia..
15,30	Cerchio spiegazione comportamento.
15,45	GIOCO: Pescatore.
16,30	Merenda.
17,00	GIOCO: Occhio alla mira.
17,45	Ispezione camere.
18,00	Preparazione: (corni e bombette).
18,30	Ammaina Bandiera.
19,00	I Capisestiglia preparano le tavole.
19,10	Lavarsi le mani e a cena.
20,20	I Capisestiglia sparcicchiano.
20,45	Cambiarsi e vestirsi (esterna).
21,00	Cerchio di Gioia (L'AGILE).
22,00	Consegna bollini, e a letto.
22,30	Silenzio! (Akela racconta). Staff

VACANZE DI BRANCO

Secondo giorno

08,30	Sveglia e a lavarsi.
08,50	Sistemare il letto.
09,00	Colazione (Sciamani servizio cucina).
09,30	Uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.
09,45	Pulizia Magna, Sergio Stregoni, Quaderno Caccia Streghe.
10,15	Cambiarsi per giochi - Ispezione camere.
10,25	GIOCO: Lanciacomete.
11,00	GIOCO: Pioggiadicomete.
11,45	GIOCO: Centrocomete.
12,15	(Sciamani servizio cucina).
12,30	Pranzo.
13,30	Riposo.
15,30	GIOCO: Giùilcappello.
16,00	Merenda.
17,00	GIOCO: Achiappamonete.
18,15	Preparazione scenette di sestiglia
18,50	Ammainabandiera.
19,00	(Sciamani servizio cucina).
19,15	Lavarsi le mani e a cena.
20,00	Cerchio di gioia.
22,45	Consegna bollini, e a letto.
23,00	Silenzio! (Akela racconta). Staff

Terzo giorno

- 07,00 Sveglia.
- 08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
- 09,00 Colazione (Maghi servizio cucina).
- 09,30 Uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.
- 09,45 Pulizia (Stregoni), Diario Streghe, Quaderno di Caccia (Siamani).
- 10,20 *Costruzione: (anemometro).*
- 12,15 (Maghi servizio cucina).
- 13,30 Riposarsi.
- 15,00 *Costruzione: (barometro).*
- 16,45 Merenda.
- 17,00 GIOCO: Corsaal'ora.
- 18,50 Ammainabandiera.
- 19,00 (Maghi servizio cucina).
- 19,15 Lavarsi le mani per la cena.
- 20,45 Cambiarsi per gioco notturno e controllo pie.
- 21,00 GIOCO NOTTURNO: M. Giocodice.
- 23,00 Consegna bollini e a letto.
- 24,00 Silenzio! Akela racconta.

VACANZE DI BRANCO

Quarto giorno

- 08,30 Sveglia.
- 08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
- 09,00 Colazione (Stregoni servizio cucina).
- 09,30 Uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.
- 09,45 Pulizia Streghe, Diario Siamani, Quaderno di caccia (Maghi).
- 10,05 Ispezione camerate. Cambiarsi.
- 10,20 Uscita.
- 14,30 Ritorno alla base.
- 14,45 GIOCO: Pesca.
- 15,30 Docce.
- 16,30 Merenda.
- 17,00 GIOCO: Giuletteri.
- 17,00 GIOCO: Gliamici.
- 18,00 Ammainabandiera.
- 19,00 (Stregoni servizio cucina).
- 19,15 Lavarsi le mani per la cena.
- 21,00 Cerchio di Gioia.
- 22,45 Consegna bollini, e a letto.
- 24,00 Silenzio! Akela racconta. Staff.

Quinto giorno

- 08,30 Sveglia.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione (Streghe servizio cucina).
09,30 Uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.
09,45 Pulizia Sciamani, Diario Maghi, Quaderno di Caccia Stregoni.
10,15 Ispezione camerate. Cambiarsi.
10,35 GIOCO: Ocamagica.
12,15 (Streghe servizio cucina).
12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
13,30 Riposo.
15,00 GIOCO: Aucavallo.
15,30 *Costruzione: (il lupo si prendi).*
16,30 Merenda.
17,00 GIOCO: Lanciamonete.
18,00 GIOCO: Lungo volo.
18,50 Ammainabandiera.
19,00 (Streghe servizio cucina).
19,15 Lavarsi le mani per la cena.
21,00 GIOCO: Niente di niente.
22,50 Consegna bollini, a letto.
22,50 Silenzio! Akela racconta. Staff.

VACANZE DI BRANCO

Sesto giorno

- 08,30 Sveglia.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione (Sciamani servizio cucina).
09,30 Uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.
09,45 Pulizia Maghi, Diario Stregoni, Quaderno di Caccia Streghe.
10,15 Ispezione camerate. Cambiarsi.
10,35 GIOCO: Duequadrati.
11,20 GIOCO: Altamarea.
12,15 (Streghe servizio cucina).
12,30 Pranzo.
13,30 Riposo.
15,30 GIOCO: Pallanaso.
16,30 Merenda.
16,50 GIOCO: Lanciamonete.
17,30 GIOCO: Igienicamente.
18,50 Ammainabandiera.
19,00 (Sciamani servizio cucina).
19,15 Lavarsi le mani per la cena.
21,00 Cerchio di Gioia.
22,50 Consegna bollini, a letto.
23,00 Silenzio! Akela racconta. Staff.

Settimo giorno

08,00 Sveglia.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione (Maghi servizio cucina).
09,30 Giro di ispezione per Alzabandiera e Grande Urlo.
09,45 Pomeriggio: Stregoni, Diario Streghe, Quaderno di Caccia Stregoni.
10,15 Ispezione camerate. Cambiarsi.
10,35 GIOCO: Piumascio.
11,25 GIOCO: Stufi e spello.
12,15 (Maghi servizio cucina).
12,30 A tavola per il pranzo.
13,30 Riposo.
15,30 GIOCO: Leghina e cacciatori.
16,30 Merenda.
16,50 GIOCO: Impallinazione.
17,20 Docce.
18,50 Ammainabandiera.
19,00 (Maghi servizio cucina).
19,30 Giochi.
21,00 GIOCO NOTTURNO: Tanti soldi.
21,45 Conta dei bollini e proclamazione vincitori.
22,30 A letto.
23,00 *SILENZIO! Akela racconta.* *Stregoni.*

Pagine 25 e 26 giochi di riserva!

- 1) I rigatoni.
- 2) Il mescola squadre.
- 3) Caccia al campanello.

Primo giorno Segnaposto

PREPARAZIONE: tappi di sughero, colori a tempera: rosa, giallo, celeste, bianco e nero, forbici, cartoncino con incollato il disegno di fiore, pennarelli, colla a caldo, colla rapida, capelli finti, pennarelli, palline da pingpong, ali fatte con bottiglia di plastica.

Dipingere di giallo i tappi e, quando sono asciutti, fare le righe con pennarello celeste e nero.

Incollare la pallina. Colorare e poi ritagliare i cartoncini, quando sono asciutti s'incollano i tappi al centro. Dipingere la faccia: occhi naso bocca, incollare i capelli. Per ultimo incollare ali trasparenti.

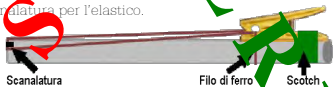
Scrivere il proprio nome sul segnaposto.



Pistola ad elastico

Preparazione per ogni Lupetto: 1 foglio di plastica della lunghezza di 25 cm con scanalatura all'inizio, 1 molletta da bucato, nastro adesivo, filo di ferro da 10 elastici.

Il compito dei Lupetti sarà quello di realizzare il nastro adesivo per fermare la molletta. Sarà compito dei Capi mettere il filo di ferro e fare la scanalatura per l'elastico.



Cartelloni di Sestiglia

Preparazione: un cartellone a sestiglia, puntine per affilarli. Probabilmente qualcuno si sarà dimenticato di portare i pennarelli, quindi i Capi porteranno alle V.di B. i pennarelli della Taima.

Ogni sestiglia disegnerà, sul proprio cartellone, qualche cosa che riguarda le magie, metterà il nome della sestiglia nel Branco e a

vaccare, e in parte i nomi dei sestiglieri. Lasceranno metà foglio in basso libero per attaccare i bollini guadagnati.



Costruzione pesciolini

Preparazione per ogni tipo di pesce: 2 cartoncini bianchi con disegnato un pesciolino, 2 rondelle di ferro, canna con spago e calamita all'estremità, colla a caldo.

Compito dei Lupetti è colorare i pesciolini e poi ritagliarli. Compito dei Lupetti è incollare le rondelle di ferro sulla testa di ogni pesciolino.

VACANZE DI BRANCO



Il pescatore

Preparazione: pesciolini colorati dai Lupetti con incollata la rondella di ferro, i pesciolini si numerano dal 1 al 30, bastone lungo 150cm, 36 rondelle di ferro, calamita, spago, benda nera.

Si spargono i pesciolini in un metro quadro.

Il Lupetto di turno è messo ad un metro dai pesciolini e bendato e con in mano la canna da pesca. Al via ha un minuto di tempo per catturare un pesciolino (o più) aiutato da qualcuno della sua sestiglia che può dire: destra - sinistra - avanti - indietro. Attenzione perché sarà il Lupetto bendato che dovrà prendere il pesciolino calamitato e consegnarlo. Il punteggio è dato dalla somma dei punti scritti su ciascun pesciolino preso da tutta la sestiglia.

Bollini così distribuiti: 30 alla prima Sestiglia, 20 alla seconda, 10 alla terza e 5 all'ultima.

Occhio alla mira

Preparazione: 20 tappi di sughero sotto ai quali si scriverà un numero da 5 ai 100.

Mettere i tappi come base distanziati di 5 cm e gli altri 5 sopra distanziati regolarmente. Calcolare una distanza che non sia troppo facile da fare con la pistola ad elastico. Ogni Lupetto ha 10 miri a disposizione considerato che se cade solo il tappo di sopra il punteggio di esso è raddoppiato.

Preparazione delle comete

Preparazione: per ogni Lupetto: 32 mezzi fogli di giornale.

I 32 fogli di giornale a testa servono per costruire comete e bombette. Bisogna arrotolare ogni foglio per bene in modo da ottenere delle palline le più strette possibile.

Cerchio di Gioia (In costume da magia)

Ogni Lupetto della prima sestiglia presenta la propria magia.

Magia d'Akela.

CANTO: Torre, torre di carta.

Ogni Lupetto della seconda sestiglia presenta le proprie magie.

CANTO: alle cinque della torre.

Ogni lupetto della terza sestiglia presenta le proprie magie.

Magia d'Akela.

BAN: bella però sta macchina.

Bella però sta macchina. (battere le mani)

Bella però sta macchina. (battere le mani)

Con la guida cibernetica. (imitare il volante)

Schiaccia un pulsante. (imitare la pressione di un pulsante)

Gira il volante. (imitare il volante)

E si muove una lancetta. (imitare una lancetta)

E si accende una lucetta (imitare la luce)

(sotto voce) E si sente una campana (suonare la campana)

Gridare forte: DIN DON DIN DON

La quarta sestiglia presenta le proprie magie.

Distribuzione bollini

Tempo per attaccare i bollini.

Quando tutti sono a letto e c'è silenzio, Akela racconterà una fiaba.

Si rifà per fare il punto della situazione (Branco, Lupetti andamenti)

per discutere sui programmi del giorno dopo.

VACANZE DI BRANCO

Secondo giorno Lanciacomete

Preparazione: 3 comete a testa, 3 nastri colorati a testa.

Si preparano prima le comete legandole con i nastri colorati sulle quali è scritto il proprio nome. Mettere un paletto ad una certa distanza dalla via, a turno, bisogna lanciare una cometa cercando di farla arrivare il più vicino possibile al paletto. Si fa un altro turno e poi un altro. Il giorno è a sestiglia. Vince chi si è avvicinato al palo, il secondo sarà il primo arrivato di un'altra sestiglia e così via.

Pioggiadicomete

Preparazione: 1 secchio, 9 comete a testa.

Una sestiglia alla volta. Si pone uno della sestiglia ad una certa distanza e con il secchio si lancia.

Al via gli altri dovranno tirare, insieme e al ritmo di una ogni 3 secondi, le loro palle mentre il compagno cercherà di prenderle col secchio. Si cambia compagno in modo che tutti vi abbiano partecipato. Si fa la cometa delle palle e si lancia da ognuno.

Scatolone

Preparazione: scatolone e 3 comete a testa.

Ad una certa distanza dall'ingresso di tiro si mette uno scatolone.

Al via ognuno lancia le tre comete (una alla volta), cercando di farle entrare dentro lo scatolone.

Vince la sestiglia che ne centra di più.

Giulcappello

Preparazione: 1 foglio intero di giornale per testa, 1 cappello a testa, 12 bombette a testa, colla in stick.

Con il giornale si costruisce il cappello.



Si steggiare la sestiglia che inizia. Ognuno, della sestiglia che inizia, si metterà in testa il cappello di carta. Tracciare due linee parallelamente

di circa 10 metri ed una al centro segnandone l'inizio e la fine (circa 30 metri). Le altre sestiglie si metteranno una di fronte all'altra, lungo e al di fuori della loro linea parallela, distribuendo in parti eguali le pagine di carta. Al via la sestiglia con il cappello in testa dovrà correre, in fila indiana uno vicino all'altro, la linea centrale ed arrivare alla fine. Tutti gli altri cercheranno di far cadere i cappelli tirando le bombette. Non si possono tirare le bombette dentro la linea, non si può tenere il cappello con le mani. Se il cappello cade da solo è come se fosse stato abbattuto. Punteggi: 10 punti chi arriva con il cappello ancora in testa. 2 punti per ogni pagina avanzata se tutti i cappelli sono caduti. Cambiare poi la sestiglia col cappello.

Acchiappacomea

Preparazione: 1 cordone di legno, 1 pezzo di giornale, 1 spago di 50 cm a testa.

Raddoppiare la comea e legarla con corda lasciandola penzolante. Mettere due lupetti della stessa sestiglia ad una certa distanza.

Al via uno a scelta tirerà la comea (con la ruota rotante) al compagno che dovrà prendere la cometa. Preso il compagno si tirerà il secondo pezzo di corda. Chi sta in mezzo si libera e si tira il terzo pezzo di corda. Vince, poi, la sestiglia che ha preso la cometa ad una maggiore distanza. Dare un minuto di tempo per le prove. 3 tiri ognuno per prendere la cometa.

Scenette di sestiglia

Preparazione: Si scrivono su ogni foglietto le seguenti scenette:

1) Cappuccetto rosso. 2) Biancaneve e i 7 nani. 3) Cenerentola, 4) I 3 porcellini. Estrarre a sorte la fiaba. 30 minuti per provare le scenette.

Cerchio di Giòia

A sorte una sestiglia presenta la sua scenetta.

BAN: Uotandu.

Scenetta

CANTO: Caccia al Sambhur.

Scenetta

BAN: Ahimma oh oh oh.

Scenetta

Più le scenette sono divertenti più bollini prendono.

Distribuzione bollini

Tempo per attaccare i bollini.

Intanto e silenzio, Akela racconterà una fiaba.

Staff.

Terzo giorno Anemometro

Preparazione: bicchiere di plastica trasparente, matita con gomma, base in legno con foro per matita, cannuccia con tagli alle estremità, spillo, cartoncino plastificato con rosa dei venti, punta e coda di freccia, cartoncino plastificato.

Prima di procedere si può colorare con i pennarelli: la base di legno, la punta e la coda della freccia. Bucare il centro della rosa dei venti in modo che ci si passi la matita. Bucare il bicchiere per farci passare la matita. Incollare il bicchiere alla tavola di legno mettendoci la matita per centrarlo inserendola nel foro. Incollare la rosa dei venti al bicchiere. Preparare la freccia per il vento: infilare la punta e la coda. Calcolare il centro della cannuccia ed infilarvi lo spillo (la freccia deve girare senza attrito), infilarlo tramite la punta dello spillo nella gomma della matita.

VACANZE DI BRANCO

Barometro

Preparazione: palloncino colorato, elastico, bicchierino di vetro, bastoncino, colla, triangolo di cartone, segnapagina per base, foglietti con disegnato il tempo.

Incollare i foglietti del tempo sul cartoncino, quindi incollare, sul retro, il triangolo di cartoncino per farlo stare in piedi. Tagliare il palloncino e fissarlo sul vasetto con l'elastico. Mettere il bastoncino al centro del vasetto. Fare in modo che il bastoncino sia a metà cartoncino. Incollare il cartoncino segnatempo alla base di legno. Se il bastoncino sale il tempo è bello se scende il tempo è brutto.



Corsaalloro

Preparazione: cartoncini con scritto ORO per la metà del Branco, moltiplicati per 10.

Dividere il Branco in due squadre.

Una squadra i guardiani, l'altra i ladri.

La squadra dei guardiani si organizza a coppie, in quanto durante il gioco i guardiani dovranno difendere il campo due alla volta.

All'inizio e all'altro del campo vi è un Capo: il primo consegna ad ogni giocatore della squadra dei ladri, un foglietto con scritto "ORO", mentre il secondo Capo riceve tali foglietti.

Al via tutti i ladri prendono un foglietto dal primo Capo e cercano di raggiungere l'altro estremità del campo per consegnare il foglietto all'altro Capo.

In mezzo al campo vi sono due dei guardiani che cercheranno di toccare più ladri possibile; ogni ladro che verrà toccato dovrà tornare indietro e ripartire dall'inizio del campo mentre ogni ladro che riuscirà a portare il foglietto in fondo al campo potrà consegnare il foglietto al Capo. Il Capo che riceve il foglietto dovrà allora prendere un altro.

Ogni minuto si grida "cambio", così da far cambiare la coppia di guardiani che stanno nel campo. Una volta che tutte le coppie di guardiani hanno fatto il loro lavoro, il gioco termina e si contano i foglietti che i ladri sono riusciti a portare fino in fondo.

Si invertono quindi i ruoli delle squadre e si ripete il gioco.

Vince la squadra che è riuscita a portare più foglietti fino in fondo durante il suo turno o di ladro.

Misciodolce (gioco notturno)

Preparazione a testa: 10 caramelle, un cartellino con scritto ELFI tranne quattro che va scritto FOLLETTI, nastri bicolore.

Per distinguere le quattro tribù si farà nel modo seguente:

i MACHÉ con il fazzolettone al collo,

gli STREGONI attorno al braccio,

gli SCIANI attorno alla gamba e le STREGHE senza.

Si distribuiscono le dieci caramelle da mettere in tasca, e adattare ogni tribù in tre posti differenti abbastanza lontani gli uni dagli altri.

Segneranno le basi con il nastro bicolore e si distribuiscono i cartellini a caso che dovranno essere messi in tasca.

È il segnale convenuto incomincia la sfida.

Con la torcia bisogna illuminare un avversario e dire il suo nome, in tal caso egli si ferma, riceve una caramella e fa morra cinese per tre volte, il vincitore riceve una caramella dal perdente.

Il perdente viene accompagnato (mani sulla testa) nella base del vincitore e mostra il cartellino se non è un FOCETTO resta prigioniero, se, invece lo è passa di squadra.

Durante il trasporto del prigioniero (che ha le mani sulla testa) non si può fermare il vincitore.

Si può liberare un prigioniero semplicemente toccandolo. Ogni sestiglia che cattura un capo (e che, quindi, diventa anch'esso componente la stessa sestiglia) può scambiare il proprio cartellino con un altro (altrimenti verrebbe riconosciuto subito).

Vince la sestiglia che ha catturato gli altri due capotribù.

10 punti per ogni caramella,

100 punti per il capo catturato.

30 punti per ogni prigioniero.

Si può staccare il prigioniero liberandolo e lasciarlo andare.

Distribuzione Domini

Tempo per attaccare i bollini.

A letto e silenzio.

Akela racconterà una fiaba.

Staff.

VACANZE DI BRANCO

ASSISTERME

Quarto giorno Pestapesce

Preparazione: due pesciolini di carta a testa, spago da 50 cm per legarli alle caviglie.

Legare i due pesciolini alle caviglie di ogni Lupetto in modo che stiano per terra. Si traccia un cerchio dove staranno i Lupetti e dal quale non possono uscire. Il gioco consiste nel cercare di pestare, e quindi strappare, con i piedi i pesciolini agli altri Lupetti.

Chi non ha più pesciolini alle proprie caviglie non può pestare quelli degli altri.

Vince l'ultimo che rimane con almeno un pesciolino intatto.

Giulettoni

Preparazione: panchina, 20 scatole di cartone, 20 bombette a testa.

Sulla panchina mettere 5 scatole di cartone distanziate di 50 cm l'una dall'altra. Bispeggiate la parte di sopra delle scatole con le mani.

Caduto, da una parte, il giulettono si muove alle mani e si sposta sulla scatola che ha di fronte (una alla volta) cercando di far cadere le pile di scatoline. Se qualcuno ha tutte le sue scatole può aiutare gli altri.

Il punteggio è dato: dalle bombette cadute nel caso che tutte le scatole siano a terra o dalla quantità di scatole cadute a terra nel caso siano finite le bombette.

Gliamicci

Preparazione: cartoncini tanti quanti sono i lupetti sui quali si scriverà AMICO o uno sul quale si scriverà NEMICO.

Un Caposestiglia scelto a sorte verrà allontanato e distribuiscono a caso i cartoncini. I Lupetti dovranno guardarlo e tenerlo in tasca.

Fatto questo i Lupetti si dispongono in mezzo al campo, immobili. Nessuno deve sapere chi è il NEMICO.

A un punto il Caposestiglia viene chiamato e dovrà, una per volta, toccare i vari Lupetti nella speranza di non incappare nel NEMICO. Quando egli tocca un compagno, quest'ultimo esclama: "Grà" e correrà verso casa (una linea del campo).

Se invece tocca il NEMICO, quest'ultimo esclama "Scappi sei mio" e comincerà a rincorrerlo.

VACANZE DI BRANCO

ASSISTENTE

Sesto giorno Ocamagica

Preparazione: 4 dadi di peluche, cartello numerato dall'1 al 18, 4 segnali diversi. Prova 1, 10 oggetti nella scatola con sei tiri per le mani. Prova 2, cesto e palla. Prova 5, palla. Prova 7, 6 pezzi di corda. Prova 8, una boccia. Prova 10, palla. Prova 11, centro e fredette. Prova 12, un bastone. Prova 14, 87 oggetti uguali. Prova 18, bocce e boccino.

Si tira il dado e si fa la prova relativa al numero uscito. Se non si supera la prova si riparte di nuovo. Se si supera la prova si tira il dado e si prosegue.

1: prova del tatto, individuare otto oggetti su dieci.
(zucchero, gomma, palla, pettine, pinzetta, caramella, pallina, scotch, pila, molletta)

2: quattro capriole in avanti a testa.

3: due capriole indietro a testa.

4: tiro con arco, 10 bersagli, 10 panettoni, 10 dadi.

5: tiro con arco, 10 bersagli, 10 panettoni, 10 dadi. Si può sbagliare una sola volta.

6: scrivere su un foglio il numero delle dita, tempo a disposizione due minuti.

7: nodo piano fatto da tutti, si può usare il filo e il core.

8: valutazione di un peso con scarto del 10%.

9: cantare una canzone scout.

10: tiri porta da due metri con la palla al centro a testa, ammesso un solo errore, la palla si tira con la mano.

11: freccette, almeno 120 punti per tribù.

12: valutare la lunghezza di un bastone, scarto del 10%.

13: due lupetti per 15 metri di carriola, cadere una sola volta.

14: valutazione di quantità, scarto del 10%. (87)

15: con la boccia toccare il boccino a 10 metri, due su sei.

16: scegliere 12 province italiane che iniziano con la lettera A, tempo massimo due minuti. (Palermo, Potenza, Pisa, Astori, Padova, Parma, Prato, Perugia, Pescara, Piacenza, Pesaro, Urbino, Treviso, Pordenone)

17: guardare 15 oggetti per un minuto e coprirli.

Indovinarne almeno 12.

(bussola, lente ingrandimento, yo-yo, vite, matita, tagliando)

resina, pila, pennarello, colla, scotch, graffetta, elastico, palloncini (clessidra)

Vince la sestiglia che a parità di tiri arriva al 18.

Il cavallo

Preparazione: una corda lunga 3 metri, una sedia.

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

Lupetti in fila indiana.

Il primo parte, raccoglie la corda da un capo, torna dal secondo giocatore che prende l'altro capo, insieme fanno il giro della sedia.

Tornando tornano la corda tesa a 20 centimetri in terra facendo saltare gli altri lupetti.

Quando tutti hanno saltato, il primo si mette in fondo alla fila, mentre il secondo porta la corda al compagno davanti alla fila, correranno attorno alla sedia, faranno saltare i compagni, poi il secondo si mette in fondo alla fila e così via fino a che tutti hanno portato la corda. Il gioco è sempre uguale.

Lancia i Lupetti

VACANZE DI BRANCO

Preparazione: 1 base centrale, 1 bottiglia di plastica, 1 foglio di carta, 1 Lupetto, forbice, nastro adesivo colorato, pallina da ping-pong.

Fare in modo che i bordi delle bottiglie non siano taglienti.

Poi si sceglie un colore di nastro adesivo per ciascuna bottiglia e si decora ricoprendo prima il bordo superiore e si ferma il tappo della bottiglia. I Lupetti si pongono ad una certa distanza.

Si lancia la pallina con la mano e si cerca di prenderla con la bottiglia.

I due Lupetti più bravi per ogni sestiglia gareggiano fra loro.

Vince chi riesce a lanciare e prendere più distante.

Lungosalto

Percorso 30 metri. Al via il primo fa un salto e si ferma e dal quel punto salta il secondo e così via.

Si continuano i salti fino ad arrivare al traguardo. Il gioco è a tempo.

Attenti all'adro

Preparazione: cartellini da attaccare sulla schiena, tanti quanti sono i lupetti, con scritte due lettere (con inchiostro fluorescente) e due numeri dal 1 al 9, 2 cerchi tracciati con farina saranno le mani, 2 serie di 50 oggetti, diverse tra loro, 1 base centrale (L'INFIRMERIA) per i V.I.L.L.

Dividere il Branco in due: una col fazzolettone al collo e l'altra con

Il più grande. I più grandi, per le prime due volte, si porteranno con sé
due lupetti che non sanno com'è il gioco e perché non prendano
paura.

Il compito di ognuno è quello di rubare un oggetto per volta, dalle
altre basi, senza farsi riconoscere dal cartellino, e portarlo alla base
centrale. Per riconoscere il cartellino di qualcuno bisogna illuminarlo
con la torcia e gridarlo ad alta voce.

Chi è nominato si deve fermare e affrontarsi alla morra cinese con chi
lo ha gridato, il vincitore si prende l'oggetto e se è suo lo riporta alla
propria base, altrimenti lo porta all'infermeria assieme al perdente.
La squadra vincitrice è quella che ha portato più oggetti
dell'avversario.

Se si sbaglia a leggere il cartellino si è portati dall'avversario
all'infermeria.

Se chi sbaglia ha un oggetto in mano lo cede all'avversario che lo
porta alla propria base se è il perdente all'infermeria.

Si resta in infermeria per un secondo turno quando non ci sono
più oggetti in una base.

Nella morra cinese: la carta vince sul sasso, il sasso vince sulla forbice
e la forbice vince sulla carta. In qualunque momento si può gridare il
cartellino dell'avversario, se l'avversario è senza oggetto non succede
nulla. S'illumina l'avversario se porta un oggetto in mano.

PUNTEGGI: 2 punti ad ogni vincitore.

1 punto ai perdenti.

REGOLE: Non si può nascondere il cartellino.

Distribuzione bollini

Tempo per affaccare i bollini.

A letto e silenzio.

Akela racconterà una fiaba.

Staff.

VACANZE DI BRANCO

A S S I S T E N Z E

Settimo giorno Iduequadrati

Preparazione: farina, un cartello con scritto A1-2, uno A3-4, uno A1-4 uno A1-3, uno A2-3 e uno A2-4. Uno con B3-4, uno B1-2, uno B2-3, uno B1-4, uno B1-4 e uno B1-3

Sestiglie divise in 1, 2, 3, 4. Tracciare 2 quadrati: uno sarà A e uno B ad uguale distanza. In ogni quadrato ci sarà un Vecchio Lupo con i sei cartelli relativi alla propria lettera. Tutto il branco in fondo al campo, quando il Capo avrà gridato: ROSSO! I Vecchi Lupi prendono il relativo cartello e lo fanno vedere. Al via la sestiglia col numero dovrà andare di corsa al quadrato col suo numero. Si danno 4 punti alle sestiglie che entrano nel proprio quadrato per prima e 2 punti alle seconde. Tocca poi al VERDE, al BLU, al VIOLA, al CELESTE e al NERO. Vince la sestiglia che nel totale delle sei manche guadagna più punti.

VACANZE DI BRANCO

Preparazione: 18 bicchieri, 1 tinello spugna.

Dispone sul campo di gioco tre bicchieri di carta abbastanza vicini tra loro, tanto da poterli camminare attraverso pur con una certa difficoltà. Una sestiglia per volta parte il primo che, con una spugna imbevuta in un catino d'acqua, dovrà riempire il primo bicchiere della fila, poi tornerà indietro a dare il cambio al prossimo che farà la medesima cosa e così via. Se si rovesciano bisogna riempirli di nuovo. Il gioco è a tempo.

Pallanas

Preparazione: pallone.

Al via bisogna togliere un pallone con il naso per una quindicina di metri e tornare indietro per dare il cambio al compagno che riporterà indietro il pallone. Il gioco è a tempo.

Lanciamonete

Preparazione: scatola, 9 rondelle, 1 rondella diversa.

Una scatola posta ad una decina di metri, 9 monete (rondelle) più una diversa a testa per fare più punti possibili. La moneta diversa vale 50 punti. Se la moneta diversa entra si raddoppiano tutti i punti contenuti nella scatola.

Igienicamente

Preparazione: 4 rotoli di carta igienica, 1 bastoncino per infilare un

Preparazione: carta igienica.

Si fa un cerchio di carta igienica e il suo vice a caso. Tutti gli altri formano un cerchio il più stretto possibile. Il Caposestiglia ha in mano un bastoncino nel quale è infilato un rotolo di carta igienica. Al via quello che la carta igienica dovrà srotolarla attorno al cerchio, girando il cerchio il più veloce possibile. Nel caso sia stato il Caposestiglia il cambiare il suo vice. Calcolare il tempo di srotolamento di chi farà un altro Caposestiglia ed il suo vice e così via fino a che tutti i capi e i vice (se del caso) hanno partecipato.

Cerchio di Gioia

CANTO: Sotto il bambù.

GIOCO: Centoposizioni.

Preparazione: cartoncini con diverse posizioni, 2 per ogni posizione.

Gioca una sestiglia in fila. Mescolare le carte e consegnarne due ad ogni lupetto della sestiglia di turno. Al via il primo e il secondo leggono un foglietto a testa dovendo unire le due parti, quindi prendono la seconda parte e consegnano la seconda parte ad un'altra coppia e così via. Al via il terzo e così via. Vince la sestiglia che riesce a sistemare tutte le carte. In caso di pareggio si fa un altro tempo.

CANTO: Il canto del cuculo.

GIOCO: Stendiipanni.

Preparazione: spazio disteso, 6 mollette, maglione, camicia, pantaloni, sedia.

Parte uno della sestiglia con le mollette di tutti i panni, 2 mollette ogni panno. Torna indietro e parte il prossimo che toglie le mollette e mette i panni sulla sedia, parte il prossimo che li distende e così via. Fare 2 giri e tutti stendono e tolgono i panni.

CANTO: Guarda che bianca luna.

Distribuzione bollini

Tempo per attaccare i bollini.

A letto e cenzo.

Akela racconterà una fiaba.Staff.

Piumasoffio

Preparazione: piume, corda per rete.

Segnare un quadrato di due metri, fissare alla fine una corda ad una altezza di due metri.

Giocato di Lupetti. All'inizio si lascia cadere dall'alto una piuma e i due Lupetti devono, soffiando, spingerla per farla andare fuori della corda.

Non si può toccare la piuma con le mani, i Lupetti devono soffiare alternativamente 5 prove per ogni coppia. Il gioco è a tempo.

Suilcappello

Preparazione: cappello con anello, canna da 150 cm. con corda e gancio.

Porre il cappello su una sedia, ad una distanza di 150 cm. Il giocatore ha due minuti per agganciare il cappello e metterselo in testa sempre con la canna.

Il fido

Preparazione: 6 corde da 2 metri ciascuna.

I Lupetti della squadra sono disposti in fila indiana. Ognuno ha un pezzetto di spago legato alla vita, abbastanza lungo in modo tale che un altro pezzo venga lasciato dietro.

Parte il primo giocatore che, dopo aver girato attorno ad una sedia posta a 20 metri di distanza, dovrà tornare al punto di partenza e legare il compagno di squadra successivo.

I due Lupetti dovranno affrontare di nuovo il percorso così legati, e così via fino a quando tutti i Lupetti della squadra siano legati e arrivati al traguardo.

Conta il tempo impiegato.

Impalliniamo

Preparazione: 6 piccole palle, 2 scatole o altro.

Sestiglie in fila, il primo prende dalla scatola 2 palline e corre verso una sedia posta a 20 metri, sopra la quale c'è una scatola, e le mette dentro, quindi torna indietro, ne prende altre due e così via. Quando ha portato le 6 palline torna a dare il cambio al suo compagno che, 2 alla volta va a prendere le palline e le rimette nella

Il successivo le va a mettere ecc. Tutti devono aver messo e tolto le palline.

Tanticolori (gioco notturno)

Preparazione: cannuce colorate tagliate, 1 sacchetto ovale mettercele per sestiglia.

Spargere sul terreno di gioco le cannuce di differenti colori. I lupetti muniti di pala dovranno cercarle, raccoglierne il più possibile e consegnarle al proprio Caposestiglia che nel frattempo le metterà nel proprio sacchetto.

Il gioco termina quando è stata raccolta anche l'ultima cannuccia.

Rientrare, ogni sestiglia divide le cannuce per colore contandole e scrivendo la quantità su un foglio da consegnare.

Le cannuce rosa valgono 20 punti.

Le altre 10 punti.

Conta dei bollini e proclamazione della sestiglia vincitrice delacquamirina.

VACANZE DI BRANCO

Fine Vacanze di Branco Giochi di riserva

1) I RIGATONI

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

Sestiglia in fu'indiana, al lato opposto del campo c'è un piatto con i rigatoni.

Si consegnano due spaghetti ad ogni sestigliere.

Al via il primo corre verso il piatto e con chiarezza nei spaghetti infila un rigatone.

Torna indietro di corsa e fa scendere i rigatoni negli spaghetti del compagno che li fa scendere negli spaghetti dell'altro compagno e così via.

Nel frattempo si mette per ultimo per ricevere i due rigatoni. Parte poi il secondo che dovrà fare la stessa cosa mettendosi anche lui per ultimo, ricevendo così due rigatoni per ogni spaghetti. E così via. Il gioco termina quando il primo giocatore è ridiventato primo.

2) CACCIA ALLA MESCOLO SQUADRE

Preparazione: Tanti quadratini di cartoncino di tre-quattro centimetri di lato quanti sono i giocatori moltiplicati per dieci. Un mazzo di carte. Dal mazzo vengono prese tante carte (uguali a quattro a quattro per valori) quanti sono i giocatori. Queste carte vengono mescolate e distribuite a caso, ai giocatori.

Il conduttore sparge per il campo i cartoncini, mentre i giocatori formano delle squadre di quattro (dipende dal numero dei lupetti), mettendosi insieme ai tre compagni che hanno ricevuto una carta dello stesso valore della propria.

Le squadre si schierano una accanto all'altra ad un estremo del campo, ciascuna con i propri giocatori disposti in fila indiana. In testa alle varie file ci sarà chi è in possesso di carte di quadri, dietro a loro quelli con carte di cuori, poi, nell'ordine, quelli con carte di fiori e di picche.

REGOLE: Al "Via!" il primo leader di ogni squadra parte di corsa, raccoglie un cartoncino in un punto, e restituisce il secondo e così via. I cartoncini vanno presi in un minuto. Quando il minuto scade il conduttore urla "Stop!" e il gioco viene interrotto. Le carte finiscono nelle mani del conduttore, che le mescola e le ridistribuisce ai giocatori.

Nascono nuove squadre, formate secondo le stesse regole di prima, per un altro minuto di corse e così via. Il gioco termina quando non ci sono più cartoncini sparsi per il campo.

VINCE: La sestiglia che ha quel punto, possiede più cartoncini, sommando tutti quelli conquistati dai sei giocatori.

3) CACCIA AL CAMPANELLO

Dalla base di partenza un giocatore con il campanello deve arrivare alla base di arrivo.

Tutti attorno tendati stanno gli altri giocatori che possono intercettarlo orientandosi con il rumore dei suoi passi o con quello del campanello.

Muovendosi avanti e indietro gli intercettatori possono stringere anche senza volerlo il portatore del campanello a fare bruschi movimenti per scansarsi e così le possibilità di far scattare il campanello aumentano e di conseguenza di individuare il giocatore.

VACANZE DI BRANCO

ASSISCOUT
ASSISCOUT

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