

Libretto N° 8
Vacanze di Branco 2012



VACANZE DI BRANCO

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

ASSIEME

Vacanze di Branco

Quest'anno alle V. di B. vi parteciperanno 21 Lupetti.

Esse sono il momento d'aggregazione e di maggiore conoscenza sia per il Branco sia per gli adulti che hanno responsabilità educativa.

L'ambientazione sarà **IL CIRCO** e le sestiglie saranno così divise:

Pezzati - trapeziste (Lupette)

Bruni - giocolieri

Rossi - domatori

Le attività principali si baseranno sul gioco, molto importante nell'età evolutiva dei Lupetti.

Faremo il gioco delle **BUONE AZIONI**.

Ogni giorno, attraverso un Lupetto (col nome di un Lupetto) che sarà pescato da una scatola, ognuno aiuterà (farà cioè una Buona Azione) a sua volta.

Tutti i Lupetti avranno un **BUONO** (o un **BUONO**) e una **BUONA AZIONE** (o una **BUONA AZIONE**) per guadagnare i bollini per la propria Sestiglia. La Sestiglia vincitrice avrà il diritto di tenere (in tana) nell'angolo della Sestiglia, per un anno, l'acquamarina più grande del mondo.

A fine Vacanze ognuno riceverà un regalo.

La sera, a letto, *Aki* racconta una fiaba.

Tutti i giorni ogni Sestiglia farà il giornale di bordo.

Per dividere il Branco in 2 squadre: bini (ogni con nomi dei capi e vice, si estraggono a sorte, 3 da una squadra e 3 dall'altra.

Bigliettini con nomi per ogni Sestiglia, estranne la metà per il primo gruppo, gli altri saranno dell'altro gruppo.

Ogni giorno, dopo la colazione, il pranzo e la sera tutti devono andare a lavarsi i denti!

Prima di entrare bisogna superare un facile quiz; chi lo risolve guadagna 10 bollini.

Si chiama un Lupetto alla volta, per il quiz e se indovina si mette a destra, altrimenti a sinistra.

QUIZ D'ENTRATA.

Quante dita ha una mano? E due mani? E dieci mani? (50).

Se rispondono esattamente entrano, altrimenti si mettono da parte e riprovano dopo dell'ultimo.

Primo giorno

- 11,30 Cerchio e Grande Urlo.
11,45 Qui per entrare.
12,00 Spagnazione camerate.
12,30 Pranzo al sacco.
13,30 Riposo.
15,30 Cartelloni di Sestiglia.
16,30 Merenda.
17,00 Gioco: *IL CIOSO*
18,00 Gioco: *ANDIERACIRCENSE*
19,30 Cena.
21,00 Cerchio di Gioia.
22,30 A letto. Silenzio. AKELA racconta. Staff.

Secondo giorno

- 08,30 Sveglia. Ginnastica libera.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione. Trapeziste servizio cucina.
09,30 Chiusura del Cerchio. Grande Urlo.
09,45 Pulizie. Gioco: *IL CIOSO* (Cerchio di Gioia). Pranzo al sacco. Staff.
10,15 Cambiarsi per giocare. Spagnazione camerate.
10,35 Costruzione: *SEGNAPOSTO*
10,55 Gioco: *CIRCHIRILLO*
11,25 Gioco: *CIRCASA*.
12,15 Trapeziste servizio cucina.
12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
13,30 Riposo.
15,30 Gioco: *CIRCORRO*.
16,30 Merenda.
17,00 Gioco: *CIRCANESTRO*.
18,00 Pranzo al sacco.
19,00 Trapeziste 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

Terzo giorno

- 07,30 Sveglia. Ginnastica libera.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione . Giocolieri servizio cucina.
09,30 Uniforme per Cerchio e Grande Urlo.
09,45 Pulizia (DOMATORI). Giornale di bordo (TRAPEZISTI).
10,15 Cambiarsi per giocare – Ispezione camerate.
10,35 Costruzione della TORRE DI HANOI.
11,35 Gioco: *CIRCOGLIO*
12,15 Gioco: servizio cucina.
12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
13,30 Lavarsi i denti e il viso.
15,30 Costruzione fino alla torre di Hanoi.
16,30 Merenda.
17,00 Gioco: *CIRCOLINE*
18,00 Gioco: *CIRCOTORE*
19,00 Giocolieri servizio cucina.
19,45 Lavarsi le mani per la cena.
21,00 GIOCO ANDRILLO (MOTORI).
22,45 A letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

VACANZE DI BRANCO

Quarto giorno

- 08,30 Sveglia. Ginnastica libera.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione . Domatori servizio cucina.
09,30 Uniforme per Cerchio e Grande Urlo.
09,45 Pulizia (TRAPEZISTI). Giornale di bordo (GIOCOLIERI).
10,35 Caccia.
15,00 Ritorno e docce
16,10 Silenzio e camerate, zaini ecc.
16,30 Merenda.
17,00 Ispezione camerate.
17,20 Gioco: *CIRSEGNO*.
19,00 Domatori servizio cucina.
19,45 Lavarsi le mani per la cena.
21,00 Cerchio di Gioia..
22,45 A letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

Quinto giorno

- 08,30 Sveglia. Ginnastica libera.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione. Trapeziste servizio cucina.
09,30 Uniforme per Cerchio e Grande Urlo.
09,45 Pulizia (GIOCOLIERI). Giornale di bordo (DOMATORI).
10,15 Cambiarsi per giocare – Ispezione camerate.
10,35 Gioco: *GIRO DELLA CIRCOCA*.
12,15 Trapeziste servizio cucina.
12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
13,30 Lavarsi i denti e riposo.
15,30 Gioco: *GIRO DELLA CIRCOCA*.
16,30 Merenda.
17,00 Gioco: *CIRQUA MATO*.
18,00 Gioco: *CIRFETTA*.
19,00 Trapeziste servizio cucina.
19,15 Lavarsi le mani per la cena.
21,00 Giorno Nero. Urlo.
22,45 A letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

VACANZE DI BRANCO

Sesto giorno

- 08,30 Sveglia. Ginnastica libera.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione. Giocolieri servizio cucina.
09,30 Uniforme per Cerchio e Grande Urlo.
09,45 Pulizia (DOMATORI). Giornale di bordo (TRAPEZISTI).
10,15 Cambiarsi per giocare – Ispezione camerate.
10,35 Costruzione: *IL CLOWN*.
12,15 Giocolieri servizio cucina.
12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
13,30 Lavarsi i denti e riposo.
15,30 Gioco: *CIRCALLO*.
16,30 Merenda.
17,00 Gioco: *CIRPENTONE*.
18,00 Gioco: *CIRCOPIE*.
19,00 Giocolieri servizio cucina.
19,15 Lavarsi le mani per la cena.
21,00 Cerchio di gioia.
22,45 A letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

Settimo giorno

| | |
|-------|--|
| 08,30 | Sveglia. Ginnastica libera. |
| 08,50 | Lavarsi e sistemare il letto. |
| 09,00 | Cenone. Domatori servizio cucina. |
| 09,30 | Conferenza per Cerchio e Grande Urlo. |
| 09,45 | Pranzo (TRAPEZISTI). Giornale di bordo (GIOCOLIERI). |
| 10,15 | Cambiarsi per giocare. |
| 10,25 | Gioco: <i>LE CLOWNIADI</i> . |
| 12,15 | Docce. Domatori servizio cucina. |
| 12,30 | Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo. |
| 13,30 | Riposo. |
| 15,30 | Gioco: <i>CIRCHACCHIA</i> . |
| 16,30 | Docce |
| 17,00 | Merenda |
| 18,00 | Gioco: <i>CIRCUCCIAIO</i> . |
| 19,00 | Domatori servizio cucina. |
| 19,15 | Lavarsi le mani per il pranzo. |
| 21,00 | GIOCO NOTTURNO. |
| 22,15 | A letto. Spazzolino e bagno. Gioco notturno. |

VACANZE DI BRANCO

Primo giorno Cartelloni di Sestiglia

Uno farà il cartellone: scriverà il nome della Sestiglia e i nomi dei sestigiani, e ad altri si consegna mezzo foglio A4 sul quale disegneranno qualcosa che riguardi il circo. I fogli (dranno) poi attaccati al cartellone. Ogni cartellone deve avere uno spazio per attaccarvi i bollini.

Cirpulcioso

PREPARAZIONE: UNA BENDA PER GLI OCCHI, GESSO.

Il campo da gioco non deve essere troppo grande, massimo 7x5.

Un Lupetto, l'acchiappapulci, viene bendato e posto al centro del campo preparato.

Gli altri Lupetti sono le pulci e stanno attorno al bendato. Al comando ciascun Lupetto deve fare 5 salti a pulciosi a piedi uniti e senza mai fermarsi scegliendo la direzione che vuole, poi dovrà accovacciarsi. Al centro del campo hanno due palline di gesso (di colore diverso, una pulci e una lupetti). Il primo a toccare la palla da campo. Gli ultimi tre presi guadagnano bollini. Bisogna fare attenzione che il bendato non esca dal campo, eventualmente dirigerlo all'interno.

Bandiera Lucense

PREPARAZIONE: 2 BANDIERE, 2 PALLE DI COLORE DIVERSO, GESSO,

Dividere il Branco in due, uno col fazzoletto al collo e l'altro senza.

Il campo da gioco è diviso in tre parti uguali.

Nelle aree assegnate alle due squadre c'è una piccola zona riservata alla bandiera. Possono entrare solo i giocatori che ne tentano il recupero e un rettangolo riservato ai prigionieri della squadra avversaria.

Ogni squadra nominerà un capo e due sentinelle, quest'ultime si recano nel campo avversario. All'inizio del gioco le due squadre si dispongono nell'area loro riservata e l'arbitro consiglierà un pallone ad entrambe, quello e non l'altro è il pallone della squadra. Con il proprio pallone ogni componente della squadra può colpire un componente della squadra avversaria che sarà fatto prigioniero se colpito dalla palla anche se essa ha rimbalzato a terra.

I giocatori della squadra blu non è permesso toccare in nessun modo la palla della squadra rossa (e viceversa) pena l'essere fatti prigionieri; per questo ogni squadra ha le due sentinelle alle quali spetta il compito di rimandare la palla, della loro squadra, nel proprio campo. All'arrivo dell'arbitro i giocatori potranno disporsi all'interno del proprio campo e nella zona neutra e potranno fare prigionieri gli avversari solo colpendoli con il pallone; nel momento in cui, ad esempio, un Lupetto entra nel campo avversario per prendere la bandiera viene fatto prigioniero se viene colpito dalla palla dei rossi o se viene toccato da un Lupetto rosso. I prigionieri che si devono posizionare nell'area a loro designata, saranno tutti liberi nel momento in cui il capo della squadra avversaria viene colpito dal pallone, e per tornare in campo devono prima rientrare nel proprio campo. Quando un Lupetto entra nel campo avversario e riesce a raggiungere l'area in cui è posta la bandiera può sostare al suo interno aspettando il momento opportuno per tornare nel proprio campo con la bandiera.

VACANZE DI BRANCO

CANTO: Tongo le diò.

La cioccolata

PREPARAZIONE: 1 sedia, 1 piatto, 1 tavoletta di cioccolato al latte in quadretti, forchetta, coltello, guanti, berretto, giacca a vento, dado di peluche.

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

CANTO: Guarda che bianca luna.

BAN: La lana.

Consegna bollini e attaccarli sui cartelloni.

A letto.

Ennio Akela racconta.

Staff: come è andata la giornata e come fare domani.

Secondo giorno Segnaposto

PREPARAZIONE: Mezzo foglio A4 con figura, quadrati di polistirolo.
I Lupetti dovranno colorare tutto e scrivere il proprio nome.
Plastificare il disegno che sarà messo su uno sostegno di polistirolo per mantenerlo in piedi.



VACANZE DI BRANCO

PREPARAZIONE: 1 bottiglia di Lupetto, 2 palloni, gesso.
Disporre tutti i birilli in fila, distanti mezzo metro uno dall'altro. Al via partono, insieme, un Lupetto per squadra.

Chi parte va a sistemare il primo birillo, poi va a tirare, con le mani, uno dei due palloni cercando di colpire un birillo avversario.

Appena lanciato il pallone, qualunque sia l'esito del tiro, il Lupetto recupera il pallone, lo porta a posto e va a cercare la mano del suo compagno che parte.

Ognuno che parte può mettere in posizione un birillo o rialzare uno caduto. Non si può portare il birillo se ce n'è uno in terra.

Circasa (due squadre)

PREPARAZIONE: pallone, gesso.

I giocatori di una squadra si sparpagliano all'interno del campo mentre l'altra squadra si raduna fuori dal campo e sulla linea di fondo. Il primo Lupetto lancia la palla in campo e poi corre verso la Circasa e torna indietro, passando dentro al campo.

Il pallone, lanciato in campo, deve rimbalzare almeno una volta perché il tiro sia ritenuto valido.

I giocatori all'interno raccolgono il pallone e cercano di colpire. I Lupetti non possono però muoversi con il pallone in mano, possono

...anciarlo ai propri compagni o provare a colpire l'avversario in
...colpire l'avversario muovendosi tenendo il pallone in mano.
...gni Lupetto che riesce a tornare indietro senza essere stato colpito
...egna un punto per la propria squadra.
...Quando tutti i giocatori saranno partiti si invertono i ruoli delle due
...squadre.

Circorro (due squadre)

PREPARAZIONE: stesso.

I giocatori divisi in due squadre (Verdi con fazzolettone e Gialli
senza) si dispongono dietro la propria barra (linea a fondo campo)
come mostra la figura.

Decisa tramite sorteggio la squadra che inizia il gioco, l'arbitro
fischia.

Un componente della squadra sorteggiata (es. Verdi), si reca nei
pressi della base avversaria; quindi chiama per nome un
componente dei Gialli e comincia a tornare nella propria barra
cercando di non farsi prendere dalle mani che lo chiamano.

Quando il fazzolettone della squadra avversaria si è avvicinato e può
muoversi per andarlo a prendere, quindi sarà la volta di un altro
Lupetto Giallo che parte a prendere il secondo Lupetto Verde che è
appena entrato in gioco.

La regola è semplice: il Lupetto Verde dalla barra può prendere
l'ultimo avversario uscito prima di lui e può essere preso solo dal
Lupetto uscito immediatamente dopo di lui.

Al fischio il gioco si ferma, cioè quando qualcuno viene preso o
quando qualche Lupetto riesce a raggiungere la barra avversaria
senza essere preso. Il gioco riprende con un Lupetto Giallo che va a
chiamare il componente della squadra Verdi.

I punti vengono assegnati nel seguente modo: un punto per 3
prigionieri e un punto per ogni Lupetto che ha attraversato la barra
avversaria).

I prigionieri si dispongono al lato del campo (come mostrato nel
disegno) e si tengono per mano, possono essere liberati solamente
dal Lupetto della propria squadra che va a chiamare, il quale deve
toccare la mano del primo prigioniero per liberarli tutti.

I prigionieri prima di poter riprendere a giocare devono oltrepassare
la propria barra.

Circanestro

PREPARAZIONE: scatolone, corda, 3 palle, gesso.

Gioca una Sestiglia alla volta.

Legare i lupetti con corda schiena contro schiena.

Mettere un scatolone ad una certa distanza che è il dorso di un muro.

I lupetti legati devono essere messi in modo che uno guardi il canestro. Ci vuole a fare una palla al lupetto che non guarda il canestro e al via deve tirare la palla lanciandola sopra la sua testa e cercando, abilmente, di fare canestro.

Appena ha tirato i due si scambiano di posto. Quando chi prima guardava il canestro ora girato tira la palla, e così via per un paio di minuti.

Dato che il gioco è a tempo bisogna recuperare e consegnare la palla in fretta.

SCENETTE: canestro, lupetti, gesso.

Cadde la Sestiglia ha un'idea di come poter inventare una Sestiglia per ogni oggetto.

Le scenette sono da presentarsi al cerchio serale.

Ogni Sestiglia può dividersi per presentarsi alle diverse scenette.

Cerchio Gioia

CANTO: Lupu Lupu.

Prima scenetta per ogni Sestiglia.

BAN: Uotanciu.

Seconda scenetta per ogni Sestiglia.

CANTO: Torna alla caccia.

Terza scenetta per ogni Sestiglia.

BAN: Metti la mano.

Consegna bollini e attaccarli sui cartelloni.

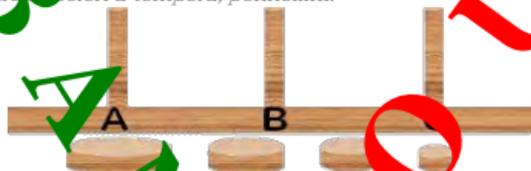
A: U.

Silenzio. Al'ela racconta.

Staff: come è andata la giornata e come fare domani.

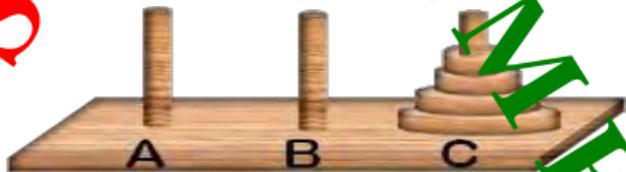
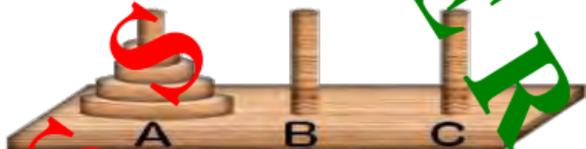
Terzo giorno Costruiamo la Torre di Hanoi

PREPARAZIONE: 4 ruote di legno di diametro diverso, una base in legno, 3 pioli di legno, colla, moltiplicato per il numero dei Lupetti, carta vetrata, colori a tempera, pennellini.



Con la carta vetrata si carteggiano tutti i pezzi di legno, si dipingono, a piacere, le ruote, i pioli e la base. Poi si incollano i pioli nei fori già predisposti precedentemente. Quando tutto è ben incollato si può fare una gara coi Lupetti: prima con tre ruote (si può fare in 7 mosse), poi con le quattro ruote (si può fare in 15 mosse).

VACANZE DI BRANCO



Cirsaglio (due squadre)

PREPARAZIONE: gesso, 2 palline di plastica a testa, due scatoloni.

Le due squadre si dispongono ognuna nella propria metà campo fuori dalle linee laterali di un campo rettangolare. Al fischio dell'arbitro dovranno cercare di far entrare le palline dentro allo scatolone.

Si può entrare nel rettangolo centrale solo per recuperare le palline.

Le due squadre devono avere palline di colore differente in modo che non si crei confusione.

Quando una squadra ha messo nello scatolone tutte le palline finisce la manche e si assegna un punto ai vincitori.

Vince il gioco la squadra che in 10 minuti ha vinto più manche..

Circoline (due squadre)

PREPARAZIONE: gesso, 2 palline a testa di un colore diverso per squadra.

Si dispongono le palline in una base e l'arbitro e l'altro dell'altra base. Al fischio dell'arbitro si può portare una pallina in una base e un colore delle palline.

Al fischio dell'arbitro i giocatori devono riportare le proprie in base, una alla volta. È concesso, per rendere più divertente il gioco, portare le palline dell'altro colore in una base, ma in modo da ostacolarne la vittoria.

Vince la squadra che per prima porta tutte le palline del colore ad essa assegnato nella propria base.

Attenzione perché si può portare solo una pallina alla volta che sia del proprio colore o quello dell'avversario.

Cicatore (due squadre)

PREPARAZIONE: gesso, 2 cartoncini con scritto AVIATORE, 2 gruppi di cartoncini, su ognuno sarà scritto un numero che andrà da 1 al numero dei giocatori che compongono la squadra meno un colore diverso per squadra.

Consegnare ad ogni squadra i cartoncini numerati di riserva in tasca. Ad un Lupetto viene dato un cartoncino con la sigla AVI, ossia l'aviatore. I giocatori si dispongono sulla linea di fondo campo, in modo da fronteggiarsi con l'altra squadra.

Il conduttore in base al numero di giocatori decide la distanza

che ha a disposizione la squadra 1 per prendere gli avversari. Lo stesso tempo sarà dato poi alla squadra 2; si consiglia nel nostro caso, un tempo massimo di un minuto per match.

All' grido del conduttore di "squadra 1", tutti i giocatori 1 cercano di toccare l'avversario, un avversario a testa. I 2 scappano cercando di attraversare il campo per non essere presi ed arrivare alla zona franca. Se qualche Lupetto 1 riesce a toccare un avversario 2 ferma con il catturato e attende il fischio del conduttore.

Al fischio il gioco si interrompe; il conduttore avvicinandosi a ogni coppia di giocatori si farà mostrare il numero del Lupetto 1 e poi quello del 2. Se il numero del 1 è più alto del 2, questo viene fatto prigioniero (ed esce dal gioco). Se i numeri sono uguali, l'incontro è nullo.

L'aviatore può fermare qualsiasi avversario e chiedergli il numero. Si occuperà allora di darne comunicazione ai suoi compagni, per impostare la tattica del match e scegliere la squadra di inseguimento.

Non c'è mai il fischio di fine partita. Il fischio di fine partita si fa dopo il tempo di gioco. Se i giocatori di una squadra si sono invertiti nell'inseguimento, si invertono i ruoli.

Allo scadere del tempo di gioco, vince la squadra che avrà il maggior numero di giocatori in campo. Nel frattempo tra i match della stessa partita i giocatori di entrambe le squadre non possono scambiarsi i numeri.

All'inizio di una nuova partita conviene scambiarsi i cartellini.

SCAPPACINCO Gioco notturno

PREPARAZIONE: 5 rotelle di plastica a base di 20 vite a testa (caramelle), un cartellino con 2 numeri e 2 rotelle con elastico, 3 scatole per le vite con nome della Sestiglia, 1 scatola a Sestiglia.

E' da preparare le sestiglie; disporre al centro delle basi le rotelle con le palline. Ogni Lupetto si infila il cartellino facendolo in modo che sia visibile è vietato nascondere lo.

Ognuno ha una pila. A metà campo e in parte ci sono i Giocatori con le scatole nominative piene di vite. Scopo del gioco è quello di disfare il più velocemente possibile, delle rotelle portandole, una alla volta,

nella base che sta alla propria sinistra.

Il gioco è da fare in penombra.

Ogni Sestiglia ha il tempo di disporre i giocatori: attaccanti e difensori.

Gli attaccanti portano la rotella, i difensori leggono il cartellino di chi si avvicina per difendere la base. La base è zona neutra, chi vi entra può nascondere il cartellino. Al fischio d'inizio gli attaccanti con una rotella in tasca corrono per portarla nella base a sinistra e metterla dentro allo scapolo.

Il Lupetto al quale viene letto esattamente il cartellino si deve fermare, consegnare la sua rotella ed andarsene insieme al chiamante (che nel frattempo avrà girato il suo cartellino) e i capi.

Il chiamante ha diritto di mettere nella sua scatola due vite dell'avversario, quindi saranno morte emese per 3 colpi, il vincitore guadagna una vita.

Si cambia il cartellino del chiamante e quindi, può riprendere il suo gioco. Il combattimento si continua fin quando si esauriscono le vite. Nel caso in cui il tempo scade senza che si sia conclusa la partita.

VACANZE DI BRANCO

Il gioco potrebbe durare a piacere ma meglio farlo durare massimo 3/4 d'ora.

Il gioco comunque termina quando una famiglia ha perso tutte le vite.

Nel qual caso quando si sentono tre fischii il gioco è terminato.

Il punti si contano così: 10 punti ogni vita, 5 punti in meno ogni rotella nel proprio scapolo.

Dividere quindi le caramelle tra i Lupetti.

Consegna braccia e attaccarli sui cartellini.

A letto.

Silenzio Akela racconta.

Staff: come è andata la giornata e come fare domani.

Quarto giorno Cirsego

PREPARAZIONE: 3 cerchi di cartone raffigurante il tiro a segno, 3 bende per occhi, 3 tavoli, 3 matite.

Ogni testatore gioca da sola in un angolo del campo. Il centro è appoggiato sul tavolo, bene in vista. Tutti i giocatori hanno 5 minuti di tempo per ricordare la sequenza dei numeri scritti sul centro, dopo di che il conduttore dà inizio al gioco. Si benda il primo Lupetto e si gira il disco a piacere. Il Lupetto vi appoggia sopra una matita senza punta e il conduttore gli comunica il numero presente sullo spicchio che gli è toccato come base di partenza. A questo punto il Lupetto, sempre bendato, deve scegliere altri 4 settori del disco, realizzando un punteggio pari alla somma dei numeri presenti sugli spicchi scelti; nel caso la matita si ferma tra un numero e l'altro non si prendono punti. Poi la benda passa sugli occhi del secondo Lupetto, si gira la ruota e il gioco riprende.

Cerchio di gioia

Centri posizioni:

VACANZE DI BRANCO

Preparazione: 2 tavoli, 2 sedie, 2 seggiolini e sedie, 2 tavoli, 2 mani sulla testa, 2 anca contro anca, 2 spalla contro spalla, 2 mano sul ginocchio, 2 naso su ginocchio, 2 mano sulla spalla, 2 orecchio contro orecchio, 2 naso contro orecchio, 2 sedere contro sedere, 2 gomito su coscia, 2 orecchio su piede, 2 jolly da scegliere.

Un Lupetto fa il palo. Estrarre una carta e un Lupetto la posiziona sul palo secondo cosa è scritto, si prosegue con la prossima carta e il prossimo Lupetto e così via: tutte le mosse vanno eseguite sul palo. Tocca poi al terzo e così via. Vince chi consiglia che, in totale, riesce a sistemare più carte possibili.

CANTO: guarda intorno o lupo. BAN: el puego

Il cappello

Branco in due gruppi. Gioca una squadra alla volta. In un cerchio seduti su sedie vicine, i giocatori indossano un cappello. Chi inizia prende il cappello del Lupetto alla sua sinistra e lo indossa al di sopra del proprio. In successivo li prende entrambi e fa lo stesso. Si procede così. Vince la squadra che fa per primo un giro completo senza cadere il cappello o, in alternativa, si gioca a tempo e vince la squadra che è riuscita ad indossare più cappelli in un tempo prefissato.

Consegna bollini e attaccarli sui cartelloni.

Letto. Silenzio Akela racconta.

Staff: come è andata la giornata e come fare domani.

Quinto giorno Girodelcirco

PREPARAZIONE: 3 dadi, 1 cartellone numerato dal 1 al 10, 3 segnali diversi.

Prova 1, cartello con 6 frasi in 6 lingue diverse e 6 nazionalità.

Prova 4, scatolone e palla.

Prova 5, palla.

Prova 7, tanti pezzi di corda quanti sono i componenti la Sestiglia più numerosa. Prova 8, una boccia.

Prova 10, palla.

Prova 11, centro e becche.

Prova 12, un bastone.

Prova 14, quarantasette oggetti uguali.

Prova 15, bocce e boccino.

Prova 18, paletto e 3 cerchi.

Scegliere una Sestiglia (linea blu) e una nazionale (linea verde) da cui far tirare il dado (almeno una volta ogni pupetto su tutti i giochi).

Eeguire quindi la prova e fermarsi. Tocca poi la seconda Sestiglia che farà altrettanto e così via.

PROVA 1

Su un foglietto sistemare le nazionalità con la loro lingua. Almeno quattro su sei.

PROVA 2

Quattro capriole in avanti a testa.

PROVA 3

Due capriole in dietro a testa.

PROVA 4

Almeno tre canestri a Sestiglia.

PROVA 5

Lanciare la palla a dieci metri con un compagno che riprende; ammesso un solo errore.

PROVA 6

Salto in lungo: almeno uno con 3 metri e mezzo.

PROVA 7

Nodo piano, ammesso un solo errore su tutta la Sestiglia.

Valutazione di un peso con scarto del 10%.

PROVA 8

Eseguire 10 flessioni in modo che in tutta la Sestiglia ve ne siano 4 a testa.

PROVA 9

Un tiro in una porta da un metro con la palla, ammesso l'errore.

PROVA 10

freccette, almeno 120 punti per Sestiglia.

PROVA 11:

PROVA 12

Valutazione dell'altezza di un bastone, scarto del 10%

PROVA 13

Dieci metri di carriola lanciati al ritorno con cambio posizione, ammesso cadere una volta in tutta.

PROVA 14

Valutazione di quantità con scarto del 10%

PROVA 15

VACANZE DI BRANCO

Con la boccia toccare il bersino a 8 metri; almeno 2 su tutti i componenti la Sestiglia.

PROVA 16

Piramide di 3 piani per 3 secondi e su qualsiasi numero di Lupetti.

PROVA 17

Trovare dieci tipi di flora diversi in un 15 minuti.

PROVA 18

Paletto piatto di tre metri, tre tiri a testa col cerchietto.

In totale almeno tanti centri quanti sono i componenti la Sestiglia.

Se si termina presto si fa un altro giro, a meno che non si finisce il pomeriggio.

Vince la Sestiglia che supera per prima la prova del 18.

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

Se non si supera la prova si riparte da 1.

Col dado non bisogna superare il 18, in caso di superamento si torna al numero di tante caselle di quanti numeri si supera il 18.

Cirquadrato

PREPARAZIONE: tre quadrati nei tre lati del campo e a uguale distanza gli uni dagli altri, 3 cartelli con n. 1 tre con n. 2 e 3 con n. 3, 3 fogli di gesso su cui sarà scritto: 2-1-3-1-3-2 sul secondo: 3-2-1-3-2-1 e sul terzo: 2-1-3-2-1-3 corrispondenti alle 6 manche.

Una Sestiglia sarà l'1, un'altra la 2 e l'altra la 3. In ogni quadrato ci sarà un Vecchio Lupo con un foglio e tre cartelli.

Tutto il branco si affonda al campo, quando l'animatore avrà gridato: PRIMO!

I Vecchi Lupi danno il tempo di prendere il relativo cartello e al successivo grido di un due tre, alzarlo contemporaneamente e farlo vedere a tutti.

A quel punto la Sestiglia con numero dovrà andare di corsa al quadrato col suo numero.

Si danno 4 punti alla Sestiglia che arriva nel proprio quadrato per prima e 2 punti alla seconda.

Tocca poi al Vecchio Lupo di arrivare

VACANZE DI BRANCO

Cirfetta

PREPARAZIONE: gesso.

Il primo Lupetto della Sestiglia parte dal fondo del campo, circa 30 metri dov'è disegnato un archio, gli gira intorno e torna indietro, dà il cartello al secondo e va a mettersi in fondo alla fila formata dai compagni.

Il secondo fa la stessa cosa, dando poi il cartello al terzo e così via. Quando il primo Lupetto si trova di nuovo in testa alla fila, riparte, compiendo il percorso su un piede solo. Al suo ritorno riparte il secondo Lupetto e così via.

Quando l'ultimo Lupetto della Sestiglia tocca il cartello, i compagni saltano su un piede, il primo parte per la terza volta, saltando stavolta coi piedi uniti.

Quando tutta la Sestiglia, a turno, ha compiuto il suo percorso a piedi uniti, il primo Lupetto parte per la quarta e ultima volta, procedendo all'indietro, a quattro gambe e con la schiena voltata verso il terreno, muovendosi cioè sulle palme delle mani e sulle piante dei piedi, tocca al successivo e così via. Vince la Sestiglia con meno tempo.

Circospetto (due squadre)

Gioco notturno

PREPARAZIONE: 5 biglie a testa, 2 scatole per le biglie, 1 cartellino a testa con scritto (ORO) e 1 con scritto (ORO).

Una squadra avrà il fazzolettone al collo, l'altra no.

Si condurrà ogni squadra in due posti separati e lontani (che non si vedano). Si distribuiscono i cartellini (mescolati) da mettere in tasca.

Al fischio incomincia la sfida. Bisogna andare alla base avversaria, rubare una pallina e portarla nella propria base.

Per fermare un avversario bisogna illuminarlo con la torcia e dire il suo nome, in tal caso egli si ferma (se in possesso della pallina) e fa morra cinese per tre volte, il visitatore si prende la pallina del perdente.

Il perdente viene accompagnato (mani sulla testa) nella base del vincitore, lì mostra il cartellino. Se è un ORO resta prigioniero, altrimenti lo si lascia andare.

Durante il trasporto del prigioniero il vincitore si può togliere la pallina, o dopo un certo tempo.

Comunque al fischio il gioco termina.

Assegnare il seguente punteggio:

10 punti ogni pallina

100 punti ogni ORO catturato.

La regola è che nessuno deve guardare prima il proprio cartellino.

Consegna bollini e attaccarli sui cartellini.

A letto.

Silenzio Akela la mattina.

Staff: come è andata la giornata e come fare domani.

VACANZE DI BRANCO

Sesto giorno Costruiamo il Clown

PREPARAZIONE: 1 pallina da ping-pong, cono di cartone, un bastoncino da palloncino, stoffa colorata per vestito e per cappello, colla per cartoni, scovolini marrone, occhi finti, capelli finti, perle rosse, perle gialle, pistola e colla, nastro adesivo colorato.



VACANZE DI BRANCO

2) Incollare: vestito e cappello.
3) Incollare: il vestito al cono, quindi mettere il nastro adesivo tra cono e stoffa; infilare il bastoncino e incollare il vestito al medesimo facendolo aderire bene. Fare due buchetti per le mani ed infilarvi lo scovolo, incollare le perle come mani.



Circallo

Il gioco è a coppie e ognuno si sceglie un compagno della propria Sestiglia. Delle coppie: uno fa il cavallo e l'altro il fanto, si tiene alla cintura del compagno e si mette lo scalpo. Tutti al centro di un campo di stanzanza largo. Al via chi ha lo scalpo cerca di scalpare chiunque altro abbia lo scalpo e senza staccarsi dal cavallo. Chi è scalpato è eliminato ed esce dal campo, ed è eliminato anche chi si stacca dal cavallo. Al termine della prima gara si invertono i ruoli e si inizia una nuova gara. Alla fine: le prime coppie delle due gare si alterneranno per stabilire che arriva prima o seconda, così anche le seconde coppie per stabilire il terzo e quarto posto.

Cirpentone (due squadre)

I componenti della squadra scelta per prima si mettono ad una distanza di dieci metri l'uno dall'altro. A centro metri dal primo davanti c'è il traguardo. Al via l'ultimo, camminando a passi lunghi, arriva al compagno davanti, mette le mani sulle spalle ed insieme vanno (camminando) dal compagno davanti, e così via. Quando tutti si sono attaccati a passi lunghi si arriva al traguardo. Nel caso il compagno si rompesse bisogna fermarsi per riattaccarsi. Non si può correre.

Circoppie

PREPARAZIONE: Coppie di cartoncini con scritte unitariamente; Paperino e Paperina, Orazio e Clarabella, Topolino e Minni, Bracciodiferro e Oliviero, Top e Ciop, Tip e Tap, Zanna e Berni, Etabella e Flip, Paperone e Amalia, Fapo e Pluto, Tom e Gerry, Yoghi e Bubù.

Dividere il branco in due e metteranno in file parallele ad una distanza di 30 metri. Ad ognuno di una fila si consegna un cartoncino con un personaggio, e ad ognuno della seconda fila il cartoncino con la relativa coppia. Nessuno deve leggere ciò che è scritto. Al via ognuno guarda il proprio cartoncino e quando lui si sono giunti si sciolgono e si cerca di trovare la propria coppia. Quando il cartoncino si trova non si siedono insieme a terra. L'ultima coppia formata viene eliminata ritirandone i cartoncini. Vince la coppia rimasta in gara.

Cerchio di Gioia

CANTO: Il canto del ruculo.

Clown e elefante

PREPARAZIONE: Un bastone di carta e una campanella.

Tutti sono seduti in cerchio, un aiuto fatto a parte: bendato, seduto sulla sedia al centro sala e impugna il bastone, la campanella è sotto la sedia. Il Clown (o Lupetto) deve cercare di portare via la campanella, cercando di non fare il benché minimo rumore, mentre l'Elefante deve cercare di colpire il Clown avendo a disposizione un bastone. Si invertono i ruoli e poi si va avanti con altri due Lupetti. Se l'Elefante sbaglia, ogni tiro è un punto per il Clown. Se il Clown porta via la campanella sono 5 punti. Si continua fino a che tutta la Sestiglia ha partecipato, poi si cambia Sestiglia. È chiaro che ci vuole il massimo silenzio, chi parla gli sarà decurtato un punto per ogni parola.

BAN: Zignagna.

CANTO: Attorno alla rupe.

Si insegna bollini quindi attaccarli sul cartellone.

A letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

Settimo giorno Clowniadi

PREPARAZIONE: 3 Cartelli con jolly, fogli con descrizione di ogni gioco.

1° GIOCO: *pirillemo*, 10 bottiglie, pallone soffice.

Disporre a 15 metri le 10 bottiglie a scalare: 4, 3, 2, 1. Tre palline da testa per buttarle giù. Punteggi dalla più vicina: 4, 3, 2, 1. trenta punti se si buttano giù tutte e con i 3 tiri a disposizione.

2° GIOCO: *catino*, 5 palline da tennis, 1 catino, un cartone formato A4 (o un'asse di legno).

Catino a 5 di metri con davanti il cartone con scalita. 5 palline a disposizione per farne entrare il più possibile nel catino.

3° GIOCO: *bicchierello*, 5 bicchieri, 5 palline morbide.

Bicchieroni impilati sopra al tavolo (4, 3, 2, 1). Tirare le palline da 6 metri, un punto ogni bicchiere caduto, 50 punti se cadono tutti.

4° GIOCO: *contenitore*, 1 contenitore di 20 litri, 10 palline da pingpong. Mettere il contenitore sul tavolo a una distanza di 4 metri. Punteggi da 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10 per ogni pallina che entra nel contenitore. Punteggi da 5, 4, 3, 2, 1. Se entrano 5 palline il punteggio totale è raddoppiato, si triplica se tutte le palline entrano.

5° GIOCO: *pienello*, 1 contenitore da 14 litri, 10 palline da pingpong.

Mettere il contenitore sopra ad un tavolo e riempire d'acqua. Da una distanza di 4 metri si hanno 10 palline da tirare per farle entrare nel contenitore. Punteggi dal più distante: 5, 4, 3, 2, 1. Se entrano 5 palline il punteggio totale è raddoppiato, si triplica se tutte le palline entrano.

6° GIOCO: *parello*, 1 bastoncino, 5 palline da tennis.

Piantare il bastoncino a terra ad una distanza di 6/8 metri. Fare 5 segni a terra ogni 20 centimetri partendo dal bastoncino. 5 palline da tirare, una alla volta (per togliendola), per avvicinarsi il più possibile al bastoncino. Punteggi dal più lontano: 5, 10, 15, 20, 25.

7° GIOCO: *dischello*, 15 dischetti testa, uno scatolone.

Mettere lo scatolone ad una distanza di 6 metri. Un punto per ogni centro, tutti e 15 valgono 50 punti.

8° GIOCO: *tunnello*, uno scatolone, 5 palle da tennis.

Praticare alla base dello scatolone un'apertura di 30 cm. Tracciare una riga distante 3 metri. Da lì il concorrente ha 5 tiri a disposizione per centrare il foro. Punteggi: un punto per una pallina, 5 due punti per

50 g. altro, 100 cinque.

9° GIOCO: *cerchiello*, un bastone, 5 cerchi in gomma.

Piantare il bastone, tirare da 5 metri, un punto ogni centro, 3 centri 15 punti, 5 centri 50 punti.

10° GIOCO: *numerello*, 6 cartoni A4, 6 grosse pedine.

3 cartoni descritti 50 e sotto a un metro altri 3 cartoni 20. tirare le pedine ad una distanza di 5 metri.

11° GIOCO: *rondello*, un bastone piantato a terra una rondella sopra il bastone e un pallone.

Da una distanza di 5 metri tirare il pallone con le mani per far cadere la rondella. Punteggio 50 punti se la rondella cade subito altrimenti 40, 30, 20 e 10 punti. 5 a testa.

12° GIOCO: *canestello*, canestrini, 10 rondelle.

Mettere a terra i 4 canestrini uno sotto l'altro, ad una distanza di 3 metri, si hanno 10 tirate disposizione i punti a scalare: 5, 4, 3, 1.

1ª postazione: CATINELLO — NUMERELLO

TUNNELLO — BASTONELLO.

2ª postazione: CERCHIELLO — RONDELLO

PIANTELLO — GIOCHELLO.

3ª postazione: CERCHIELLO — NUMERELLO

RONDELLA — CANESTELLO.

Le sestiglie, si leggono i giochi decisi prima su quali mettere il jolly (4 giochi), fanno i 4 giochi e poi vanno alla postazione successiva. Nel caso che qualche Sestigia finisca prima, si siede a terra ed aspetta il proprio turno. Il jolly raddoppia i punti.

Circacqua

PREPARAZIONE: due mezzi fogli di giornale a testa, 2 bicchieri di plastica a testa, un secchio pieno d'acqua, secchio.

Gioca uno alla volta mentre un secondo riempie il secchio.

Al via bisogna riempire un bicchiere d'acqua che si appoggia sopra il foglio di giornale tenuto, disteso, con le mani del concorrente che deve andare verso il secchio, messo a 20 metri, e riversarvi dentro l'acqua.

Torna indietro e darà il cambio ad un altro compagno e così via fino a che tutti avranno trasportato l'acqua.

Si continua per un'altra volta. Il gioco termina quando tutti avranno fatto due volte il giro.

Vince chi porta più acqua.

VACANZE DI BRANCO

Circucchiaio

PREPARAZIONE: Una corda da 6 metri a Sestiglia con un mescolo all'estremità.

Una Sestiglia alla volta in fila, il primo al via fa passare la corda col mescolo dal braccio all'altro attraverso la maglia, quindi il secondo fa lo stesso e così via. Il tempo si ferma quando anche l'ultimo ha fatto passare il cucchiaino.

Tempo per preparare gli inviti!

Circannucce Gioco notturno

PREPARAZIONE: Pezzetti di cannucce colorate.

Si spargono per il campo i pezzetti di cannucce.

Al via tutti vanno alla ricerca dei pezzetti di cannucce colorata muniti di pile.

Dopo un tempo di 30 minuti il gioco termina.

Ogni Sestiglia riceve un premio.

Valore dei pezzetti:

| | |
|---------|----------|
| Viola | punti 50 |
| Verde | punti 30 |
| Celeste | punti 20 |
| Rosa | punti 10 |
| Giallo | punti 5 |

Distribuzione bollini.

Conto totale della quantità dei bollini.

Proclamazione dei vincitori.

Diploma alla Sestiglia vincitrice dell'acquarmana più grande del mondo.

Per tutti un regalo ricordo delle VDB.

Qualche ban e canto.

A tutto e consegna inviti per la serata di gala.

Fine Vacanze di Branco



VACANZE DI BRANCO

ASSISCO TUTT
ASSISCO TUTT

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