

Libretto N° 2
Vacanze di Branco 2005



VACANZE DI BRANCO

Base Agesci Casera Scarlir
Cordellon (BL)

Cosa sono le V. di B.

Le V. di B. sono un momento gioioso, vissuto in armonia tra il Branco e la natura che ci circonda. È un ottimo strumento per verificare la Progressione Personale (l'aumento delle proprie capacità), lo stato e lo sviluppo fisico e psichico d'ogni singolo. Ci saranno momenti liberi per i lupetti, in modo che socializzino maggiormente, rispettandosi reciprocamente. Non sarà accettato un comportamento da Bandar-log: la dovrà essere civile, di franchezza e aiuto. Si possono infliggere delle piccole punizioni purché siano date in modo che il Branco ne tragga beneficio. Aiutare qualcuno è un'ottima forma di punizione, per esempio: aiutare a pulire, aiutare a servire in tavola, portare l'acqua a tavola quando manca ecc. Da evitare assolutamente: sgridi, manifestazioni d'irascibilità, punizioni corporali e tutto ciò che danneggi psicologicamente il bambino.

VACANZE DI BRANCO

Ogni attività svolta, grande o piccola che sia, sarà premiata. In queste V. di B. il Branco non sarà un branco, ma un gruppo di amici che vorrà essere il migliore. Ci sarà qualche Sestiglia migliore in assoluto, a fare "del proprio meglio". Ci sarà qualche Sestiglia migliore in assoluto, e per evitare che si sia scoraggiante per le altre, è preferibile che, in taluni giochi, le Sestigie siano mescolate. Si premieranno i singoli, in diversi modi, per esempio: migliore comportamento, migliore giocatore, migliore letto fatto, migliore ordine, il primo che arriva ad un richiamo ecc.

Ogni giorno ci saranno delle **INDOVINELLE** che potranno essere risolte in qualsiasi momento. Chi li risolve nella giornata, farà guadagnare alla propria tribù 10 bollini per ogni indovinello.

Ci sarà il grande **MANONERA** un terribile **WAPIY** (stregone) che combinerà un guaio ogni giorno. Sarà impersonato da un lupetto che non saprà di esserlo. Al sabato, oltre al nome e al modo con cui è stato provato, bisognerà dire anche la cifra totale (per evitare che qualcuno indovini già dai primi giorni).

I VV. LL. devono prestare attenzione alle terapie che alcuni lupetti dovranno assumere, o a bisogni particolari.

Dopo la colazione, il pranzo e la cena, tutti devono lavarsi i denti

Domenica 11 giugno

- Ore 07,30 Partenza da Abano Terme.
Ore 10,30 Distribuzione camere e preparazione letti.
Ore 10,50 Uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.
Ore 11,00 Ricerca materiale per tepee.
Ore 11,30 GIOCO: Buon occhio.
Ore 12,00 Consiglio della Rupe. Inizio costruzione tepee.
Ore 12,30 Lavarsi le mani per il pranzo.
Ore 12,45 Pranzo.
Ore 13,30 GIOCO: Sparecchia, tutti a lavarsi i denti.
Ore 13,45 Costruzione tepee.
Ore 15,30 MANONERA.
Ore 16,00 Cartelloni di tribù.
Ore 17,00 Merenda.
Ore 17,30 GIOCO: Grande Spunto.
Ore 18,30 Ammainabandiera - ispezione camerate.
Ore 19,00 Il C.D.A. prepara i tavoli per la cena, lavarsi le mani.
Ore 20,30 Il C.D.A. sparecchia.
Ore 20,45 Mettersi in costume da indiano.

VACANZE DI BRANCO

Lunedì 20 giugno

- Ore 08,30 Sveglia. Ginnastica (A).
Ore 08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
Ore 09,00 Colazione (COMANCHES IN SERVIZIO CUCINA).
Ore 09,30 Uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.
Ore 09,45 Pulizia (CLERMENNES), Diario di tribù (NAVAJOS).
Ore 10,15 Cambiarsi per il pranzo - Ispezione camerate.
MANONERA.
Ore 10,35 GIOCO: Palla scossa.
Ore 11,15 GIOCO: Palla presa.
Ore 12,15 (COMANCHES IN SERVIZIO CUCINA).
Ore 12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
Ore 13,30 Lavarsi i denti e riposo.
Ore 13,30 GIOCO: Giù il cappello.
Ore 16,00 Merenda.
Ore 17,00 GIOCO: Corsa ai cappelli.
Ore 18,00 Preparazione scenette di Sestiglia per il cerchio scosse.
Ore 18,50 Ammainabandiera.
Ore 19,00 (COMANCHES IN SERVIZIO CUCINA).
Ore 19,15 Lavarsi le mani per la cena.
Ore 21,00 Cerchio di Gioia.
Ore 22,30 Consegna bollini. A letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

Martedì 13 giugno

- Ore 08,30 Sveglia. Ginnastica (LA ZIA DI FORLÌ).
Ore 08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
Ore 09,00 Colazione (NAVAJOS IN SERVIZIO CUCINA).
Ore 09,30 Uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.
Ore 09,45 Pulizia (COMANCHES). Diario di tribù (CEYENNES).
Ore 10,15 MANONERA.
Ore 10,20 Manualità.
Ore 12,15 Preparazione pranzo alla trapper.
Ore 13,30 Ripetizioni.
Ore 15,30 Manualità.
Ore 16,30 Docce.
Ore 16,45 Merenda.
Ore 17,00 GIOCO: Conoscere il mare.
Ore 18,50 Ammainabandiera.
Ore 19,00 (CHEYENNES IN SERVIZIO CUCINA).
Ore 19,15 Lavarsi le mani per la cena.
Ore 20,45 Cerchio di Gioia (vestiti da indiani).
Ore 21,00 Cerchio di Gioia (vestiti da indiani).
Ore 21,30 Consegna bollini e a letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

Mercoledì 14 giugno

- Ore 08,30 Sveglia. Ginnastica (con piacere ai pupetti).
Ore 08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
Ore 09,00 Colazione (CEYENNES IN SERVIZIO CUCINA).
Ore 09,30 Uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.
Ore 09,45 Pulizia (NAVAJOS). Diario di tribù (COMANCHES).
Ore 10,05 Ispezione camerate. Cambiarsi.
Ore 10,10 MANONERA.
Ore 10,20 Manualità.
Ore 15,30 Ritorno alla base.
Ore 15,30 GIOCO: Il treno.
Ore 16,30 Merenda.
Ore 17,00 GIOCO: Calcio con la bocca.
Ore 18,50 Ammainabandiera.
Ore 19,00 (CEYENNES IN SERVIZIO CUCINA).
Ore 19,15 Lavarsi le mani per la cena.
Ore 21,00 Cerchio di Gioia (vestiti da indiano).
Ore 22,40 Consegna bollini, e a letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

Giovedì 15 giugno

- Ore 08,30 Sveglia. Ginnastica (IL MUTO).
Ore 08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
Ore 09,00 Colazione (COMANCES IN SERVIZIO CUCINA).
Ore 09,30 Uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.
Ore 09,45 Pulizia (CHEYENNES). Diario di tribù (NAVAJOS).
Ore 10,15 Ispezione camerate. Cambiarsi.
Ore 10,25 MANONERA.
Ore 10,35 GIOCHI DI LUPO.
Ore 12,15 Colazione (COMANCES IN SERVIZIO CUCINA).
Ore 12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
Ore 13,30 Riposo.
Ore 15,30 GIOCHI DI LUPO.
Ore 16,30 Merenda.
Ore 17,00 GIOCHI DI LUPO.
Ore 18,00 Docce.
Ore 18,50 Ammainabandiera.
Ore 19,00 COMANCES IN SERVIZIO CUCINA).
Ore 19,15 Lavarsi le mani per la cena.
Ore 21,00 Cerchio di Lupi.
Ore 22,30 Consegna bollini, a letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

VACANZE DI BRANCO

Venerdì 16 giugno

- Ore 08,30 Sveglia. Ginnastica (L'INBIANCO).
Ore 08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
Ore 09,00 Colazione (NAVAJOS IN SERVIZIO CUCINA).
Ore 09,30 Uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.
Ore 09,45 Pulizia (COMANCES). Diario di tribù (CHEYENNES).
Ore 10,15 Ispezione camerate. Cambiarsi.
Ore 10,25 MANONERA.
Ore 10,35 GIOCHI DI LUPO.
Ore 12,15 Colazione (NAVAJOS IN SERVIZIO CUCINA).
Ore 12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
Ore 13,30 Riposo.
Ore 15,30 GIOCHI DI LUPPO.
Ore 16,30 Merenda.
Ore 17,00 GIOCHI DI LUPO.
Ore 18,50 Le tribù preparano parte del cerchio serale.
Ore 19,00 (NAVAJOS IN SERVIZIO CUCINA).
Ore 19,15 Lavarsi le mani per la cena.
Ore 21,00 Cerchio di Lupo.
Ore 22,30 Consegna bollini, e a letto. Silenzio Akela racconta. Staff.

Sabato 17 giugno

- Ore 08,40 Sveglia.
Ore 08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
Ore 09,00 colazione (CHEYENNES IN SERVIZIO CUCINA).
Ore 09,15 Uscita in uniforme per Alzabandiera e Grande Urlo.
Ore 09,45 Pulizia (NAVAJOS). Diario di tribù (COMANCHE).
Ore 10,15 Ispezione camerate. Cambiarsi.
Ore 10,25 MANONERA.
Ore 10,35 Andata in stanza.
Ore 12,15 (CHEYENNES IN SERVIZIO CUCINA)
Ore 12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
Ore 13,30 Lavarsi i denti e riposare.
Ore 15,30 Sfida in ginnastica male.
Ore 16,10 Docce
Ore 16,40 Espianto tee-ee.
Ore 18,00 Gara di pallavolo.
Ore 18,50 Ammainabandiera.
Ore 19,00 (CHEYENNES IN SERVIZIO CUCINA)
Ore 19,15 Gara di pallavolo.
Ore 21,00 GIOCO NOTTURNO. Cerca il colore.
Ore 22,15 Conta dei colori.
Ore 22,30 Proclamazione tribù vincitrice.
Ore 23,00 A letto.
Ore 23,20 Silenzio. Angela racconta.
Ore 23,40 Staff.

VACANZE DI BRANCO

Primo giorno

Prima escursione, durante il tragitto i VV.LL. si ricorderanno di qualcosa che per loro è parso particolare. Raccolta bastoni e legni per costruire le tepee di tribù.

Buon occhio

Rientrare alla base, ognuno dirà qualcosa di particolare che ha visto. Se corrisponde ad uno dei particolari che i Capi hanno scritto, il pupetto guadagnerà 10 belline. Inizio costruzione tepee.

Segue un Comanchino della Rupe mettendo in risalto il fatto dell'aiuto reciproco, della buona convivenza, della tollerabilità e dell'amicizia.

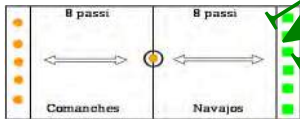
MANONERA: Quando i pupetti andranno a cambiare troveranno la porta chiusa a chiave con un biglietto con l'impronta di MANONERA e con scritto: LA MANONERA È AL CERCHIO DI FUOCO SOTTO LE PANCHINE. Con la chiave ci sarà il primo indizio: È UNA CITTÀ TOSCANA. (Arezzo: si prende la prima lettera iniziale). Numero: 89

Distribuzione cartelloni, ogni pupetto lo disegnerà, metterà i nomi e i corrispettivi in lingua Lakhotica. Devranno lasciare uno spazio scossumo e pronto per essere giudicati da un giudice.

VACANZE DI BRANCO

PREPARAZIONE: Tapa (palla in Lakhotia); gesso per segnare il campo; cronometro. Campo rettangolare e proporzionato al numero dei giocatori.

Dividere il Branco in due: i Comanches e i Navajos, ciascuna con un Wakantanka segreto che conosce solo il capo-gioco. Tapa al centro, Comanches da una parte e Navajos dalla parte opposta ed in fila. Un comanche al centro campeggia con la tapa, allora cercherà di colpire un navajo se ci riesce il colpito esce dal gioco, se colpisce il Wakantanka guadagna un punto, se non colpisce nessuno pazienza! Tocca poi ai Navajos, se colpisce qualcuno, chi è fuori della propria tribù rientra in gioco. Ogni volta che si colpisce un Wakantanka, i due tribù lo cambieranno. Si gioca per 15 minuti poi si cambia il capo-gioco dopo giocando altri 15 minuti. Si fa la rivincita ed eventualmente la bella. La tribù vincitrice è quella che colpisce più volte il Wakantanka avversario.



Cerchio Pellerossa

Il Cerchio indiano, tempo permettendo lo si farà all'aperto.

BRANCO: O JEPTO.

GIOCO: FURBO.

Si fa il Cerchio di Caposestiglia in modo che non senta, quando ne entrerà dovrà rispondere a una domanda ad ogni lupetto. I restanti lupetti divengono dei pazzi maniaci e ci si mette d'accordo sul tipo di mania da fare.

PRIMA MANIA: rispondere sempre iniziando la risposta con l'ultima sillaba della domanda es: come ti chiaMI - MI chiamo Marco.

SECONDA MANIA: rispondere sempre SI se la domanda termina con le vocali A E I e rispondere NO se termina con U.

TERZA MANIA: rispondere sempre con la prima parola della domanda es. QUANTI anni hai? QUANTI credi che ne abbia io.

3) *IYUNKE* (bugia in Lappista).

Iniziare facendo un'azione diversa da quello che si dirà es.: lavarsi i denti dicendo - MI SONO PETTINATO I CAPELLI, quello al fianco come azione si pettinerà i capelli, si dirà un'altra cosa e così via.

(costantemente non ripetere la stessa azione, si può fare il Cerchio Uovo).

VACANZE DI BRANCO

Dividere il branco in due, i primi di ogni fila diranno al compagno a fianco: UN UOVO, il compagno risponde: CHE COSA? E il primo ridirà UN UOVO. Il secondo allora dirà al terzo: UN UOVO e così via. Vince chi termina per primo quando anche l'ultimo avrà detto: UN UOVO.

GIOCO: Nessuno ma la fa.

Dividere il Branco in due gruppi, l'uno di fronte all'altro. Inizia una a caso dicendo in coro e a ritmo con voce alta: la base possibile facendo un piccolo passo avanti: NESSUNO ME LA FA, NESSUNO ME LA FA, TI CREDI DI ESSER FURBO, MA NESSUNO ME LA FA. L'altro gruppo, facendo un passo indietro anch'esso, risponderà la stessa cosa con tono appena più alto.

E così via.

Vince, alla fine, chi riesce ad urlare di più.

Branco Consiglio della Rupe sull'andamento del primo giorno V.d.B.

Consegna bollini.

Tempo per attaccare i bollini.

A letto, silenzio Akela racconta.

Tempo per fare il punto della situazione (Branco, Lupetti andamento) per discutere sui programmi del giorno dopo.

Secondo giorno

La tribù dei NAVAJOS comincerà a scrivere il "Diario di Tribù". Tutti devono scrivere qualcosa, è bello arricchire il diario con disegni.

MANONNE: Il Lupetto incaricato di prendere la palla per fare il gioco dovrà tagliata con all'interno un biglietto: **CERCAE TRA LO STACCO E TROVERETE IL SECONDO INDIRIZZO LA SCOPRI COLONIA** (America: si prende la seconda lettera). Somma: aggiungere 843.

Palla scossa

PREPARAZIONE: un timer; tapa normale; gesso per il campo.



Mettere il tempo del timer dai 10" ai 2'. Sorteggiare le due tribù che si scontreranno per prime. Si mette sulla metà campo con la palla in mano e alla partenza del cronometro getta la palla in alto. Un concorrente di ciascuna squadra cercherà di deviare la palla, con il campo avversario. Quando i giocatori hanno recuperato la palla, con il suono della sirella si parte un tempo. Il passaggio della palla tra i compagni di squadra deve avvenire con un calcio in mano. Il capo gioco può parlare solo quando resta per scadere il tempo con la parola «wakanblapi». Fa «punto» la squadra che allo scadere del tempo non possiede la palla. Si gioca 5 partite. Vince chi ha più punti.

Il campo deve essere lungo 8/10 passi e largo 5/6. Deve essere grande e lungo in modo che i Lupetti non siano troppo attaccati.

Palla presa

Preparazione: un pallone e una rete da pallavolo.

Sorteggiare le due tribù che giocheranno per prime. Il fine del gioco è quello di riuscire a prendere la palla lanciata dall'altra squadra senza lasciarla cadere e trattenendola saldamente fra le mani. In campo deve essere lo schieramento uguale a quello della pal-lavolo: appena lanciato il pallone, in-fatti, si deve compiere una rotazione e tutti occupano la posizione alla propria destra; per prendere il pallone solo chi è al centro dello schieramento, mentre tutti lo possono raccogliere; quando una squadra lascia cadere il pallone per terra, il punto va a quella che lo ha lanciato. Se il pallone va fuori campo, il punto va alla squadra che avrebbe dovuto raccoglierlo. Vince chi arriva primo a 20. Toccherà poi alla tribù che non ha perso il gioco e che giocherà con la perdente e poi con la vincente. La tribù vincitrice è quella che ha vinto due partite. Nella eventuale parità del punteggio (ogni tribù vince una volta) si ricomincia da capo con due tribù diverse da quelle della prima gara.

Giù il cappello

Consegnare ad ogni lupetto un foglio di giornale, devono ricavare 12 pagine. Precedentemente si saranno costruiti almeno una decina di cappelli di carta da mettere in testa. Sorteggiare la tribù che inizierà per prima, ognuno si metterà in testa il cappello. Tracciare due linee parallele davanti 10 metri ed una al centro segnando l'inizio e la fine (circa 30 metri). Le altre due tribù si metteranno una di fronte all'altra, lungo e al di fuori della loro linea parallela, distribuendo in parti eguali la palline di carta. Al via la tribù con il cappello in testa dovrà percorrere la fila indiana uno vicino all'altro, la linea centrale ed arrivare all'ine. Tutti gli altri cercheranno di far cadere i cappelli tirando le palline di carta. Non si possono tirare le palline dentro la linea, non si può tenere il cappello con le mani, se il cappello cade è come se fosse stato abbattuto. Punteggi: 10 punti chi arriva con il cappello ancora in testa, 2 punti per ogni pallina avanzata se tutti i cappelli sono caduti. Cambiare poi la tribù col cappello.

Corse ai cappelli

PREPARAZIONE: tanti cappellini quanti sono i Lupetti meno uno.
Prima di iniziare il gioco il Trovatore e tutti i Lupetti si dividono in due gruppi. Per ogni gruppo si preparano 20 palline di carta. I Trovatore e i cappelli si mettono ad una distanza di 20 metri. Al via tutti corrono a prendersi un cappello, chi non lo trova è eliminato. Si ricomincia togliendo un cappello. Gli ultimi tre sono vincitori.

Cerchio di gioia

Una tribù presenta la sua scenetta.

Canto: il sole dietro alonti.

Una tribù presenta la sua scenetta.

Canto: a caccia andiamo.

Una tribù presenta la sua scenetta.

Canto: attenti al guape.

Sacco pieno sacco vuoto.

MALISI

24 carte con le seguenti diciture:

2/pallice sul naso-2/mano sulla mano-2/anca contro anca-2/spalla contro spalla-2/mano sul ginocchio-2/naso su ginocchio-2/uno sulla spalla-2/orocchio contro orecchio-2/naso contro orecchio-2/sedere contro sedere-2/gomito su coscia-2/jolly dove si vuole.

Mescolare le carte metterle al centro. Una coppia prende una carta ed esegue ciò che vi è scritto. Prende un'altra carta ed esegue, così

Vince chi riesce a raccogliere più carte.

Consegna bollini. Tempo per attaccarli.

A letto, silenzio Akela racconta. Staff.

Terzo giorno

MONONERA: La bandiera è sparita al suo posto un biglietto: **TR**OVERETE LA BANDIERA DENTRO AD UNO ZAINO. Accanto alla bandiera c'è il terzo indizio: **BELLISSIMI FIORI DELLE RUPI DI MONTANA** (Stelle alpine: si prende la terza lettera). Somma: aggiungeremo il 6.

Manualità

PREPARAZIONE: una scatola di legno grezza a testa, un vassoio di legno grezzo a testa patina marrone, carta abrasiva 100 e 200, pezzuole, cera.

Bisogna passare la carta vetrata su tutta la scatola, prima media e poi fine. Infine con una pezzuola colorare la scatola con patina color marrone. Successivamente, quando la patina è asciugata si passerà la cera e si luciderà. Infine ogni lupetto metterà il proprio nome all'interno della scatola. Si prosegue la manualità facendo la stessa cosa anche con i vassoi di legno.

Pranzo alla Trapper

Se il tempo lo permette si preparano i panini alla trapper. Anche se si può cucinare il pane in un forno elettrico, per la preparazione delle stecche di legno, che abbiano una lunghezza di almeno 50 centimetri, da usare come spiedini per la salsiccia o wurstel o pezzi di carne (può essere non di maiale). Preparazione acqua e farina per farsi il pane. Ogni giorno su un piatto, impasterà la farina con acqua e sale, si faranno dei panini da mettere sugli spiedini. Accenderemo il fuoco per cucinare all'aperto.

Correre e fare

PREPARAZIONE: 1) piatto e bicchiere di plastica riempito d'acqua, una sedia, un tavolo, 2) un catino e dieci palline da pingpong, 3) due sedie, 4) cinque palloncini da gonfiare, 5) pallone e scatonone per canestro, 6) palla per saltare, cronometro, gesso o farina.

1° gioco: portare il piatto, col bicchiere pieno d'acqua, durante il percorso salire e scendere dalla sedia e passarci sopra il tavolo. Se il bicchiere cade si ricomincia da capo. A 5 metri mettere la sedia, a 10 il tavolo e a 15 la sedia.

2° gioco: il lupetto deve cercare di far cadere le palline dentro il catino. Due punti per ogni pallina centrata.

3° gioco: il lupetto deve salire sulla sedia, portare l'altra sedia accanto e salirci sopra, spostare l'altra sedia e salirci e così via fino a fine. Se si cade si ricomincia lo stesso gioco.

4° gioco: bisogna gonfiare i palloncini fino a farli scoppiare.

5° gioco: tirare per 10 volte la palla facendola cadere dentro il

6° turno. Due punti per ogni canestro.

6° turno: fare almeno 5 salti con la corda.

7° turno: fine si dà il cambio al compagno che farà altrettanto. Seguirà un'altra tribù ecc. La tribù con meno tempo guadagna 20 punti.

Vince la tribù che ha più punti in generale.

La dolce mente di piccolo lupo

PREPARAZIONE: 10 caramelle a testa, un cartellino a testa con scritto **TAHALUTA** (pellerossa in Lakhota) tranne tre cartellini sul quale va scritto **WIKASA YATA PI** (capotribù in Lakhota), nastri bicolori per le braccia.

Per distinguere le tre tribù si farà nel modo seguente: Cheyenne col fazzolettone al collo, i Comanches attorno al braccio e i Navajos attorno alla gamba.

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

Si segneranno le basi con il nastro bicolore e si distribuiscono i cartellini a caso che dovranno essere messi in tasca. Ad un segnale convenuto incomincia la sfida.

Ciascuna tribù aggredisce i nemici e si sara' il caso che in tal caso ogni si ferma, invece di caramella o la moneta cinese per due volte, il vincitore riceve una caramella dal perdente.

Il perdente viene accompagnato (mani sulla testa) nella base del vincitore, lì mostra il cartellino se non è un **WIKASA YATA PI** 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.

Ogni tribù che cattura un capo (e che quindi diventa anch'esso componente la stessa tribù) può scambiare il proprio cartellino con un altro (altrimenti verrebbe riconosciuto subito).

Vince la tribù che ha catturato gli altri due capotribù.

Se il gioco dura troppo a lungo, all'orario stabilito fermare il gioco assegnando il seguente punteggio: 1

0 punti per ogni caramella,

100 punti per il capo catturato,

30 punti per ogni prigioniero.

Consegna bollini.

Tempo per attaccare i bollini.

A letto, silenzio Akela racconta.

Tempo per fare il punto della situazione (Branco, Lupetti andamento)

Tempo per discutere sui programmi del giorno dopo.

Quarto giorno

MONONERA: Durante la ginnastica sparisce un saccopeolo, al suo posto un briglietto: TROVERETE IL SACCOPELO IN QUALCHE ZAINO CHE CAMTELO! Nello zaino di qualcuno si troverà il saccopeolo e l'indiano che LARRAMPICA SULL'ALBERO MOLTO LENTAMENTE (bradipone) prende la quarta lettera). Somma: aggiungere 81

Caccia

Durante l'uscita. Movimento impronte, fauna, flora.

Il treno

Questo gioco è a tempo. Gioca una tribù alla volta.

Tribù in fila indiana: il primo corre per una ventina di metri, gira intorno ad una sedia e torna, prende per mano il prossimo e fanno la stessa cosa e così via, ferma il cronometro quando tutta la tribù ha attraversato la linea di partenza.

Regolamento: se qualcuno sbaglia si ripete tutto dall'inizio.

Calcio con la bocca

VACANZE DI BRANCO

PREPARAZIONE: si disegnano tre campi di calcio, uno per tribù, dell'altra tribù e 0 della terza tribù.

Si disegna per terra con un gesso tre piccoli campi di calcio (cm 100 x 60) completo di porte, larghe un palmo, e di centrocampo, foglio con punteggi ottenuti e classina. Le partite si inizia con la palla al centro (una pallina da ping-pong). Estrarre due nomi a caso per ogni tribù che saranno quelli che si sfideranno. Al fischio dell'arbitro, i due giocatori devono, soffiando e senza mai usare le mani, cercare di far goal nella porta avversaria. Ogni volta che la palla esce dal campo, viene rimessa in gioco dall'arbitro al centro del punto in cui è uscita. Il tempo a disposizione è di 5 minuti per il primo tempo e 5 per il secondo. In caso di parità si va ai rigori, a partire da chi sbaglia perde. Seguirà lo scontro fra altri due lupetti e poi altri due. Si giocano tre partite in contemporanea. Si avranno, dopo il primo tempo, i vincitori per ogni tribù. Mescolare i nomi dei fatti i 9 Consegna bollini.

Tempo per attaccare i bollini.

A letto, silenzio Akela racconta.

Staff per fare il punto della situazione (Branco, Lupetti andamento) e per discutere sui programmi del giorno dopo.

vincitori, più il migliore dei perdenti, quindi estrarre i nomi delle cinque coppie che si sfideranno. Si avranno 5 vincitori, mescolare i nomi dei vincitori più il migliore degli ultimi perdenti ed estrarne le coppie.

I tre vincitori si sfideranno finché ne uscirà un unico vincitore.

Cerchio di gioia

GIOCO: palla nascosta

In piedi, in cerchio a stretto contatto di gomito e, con le mani dietro la schiena, passano la palla. Uno sta in mezzo al cerchio e deve cercare di individuare chi possiede la palla indicando solo con un dito, se indovina cambia di posto con chi effettivamente ha la palla e così via. (si raccomanda la massima lealtà). Chi si cade la palla dalle mani prende il posto al centro.

CANTO: TONGO BORO DANGO.

GIOCO: a Bufalo Essiccato non piace il te.

Tatankasaka dirà ad un indiano: a me non piace il te cosa mi offri?

L'interpellato dovrà rispondere con qualcosa che non contenga la lettera T. Così il Bufalo si sa che non gli piace la palla. Ci si sfidano come lo stesso ospite è in grado di fare.

CANTO: Caccia al Sambhur.

GIOCO: parole nascoste.

Ognuno prende carta e penna.

Si dice il nome di un Lupetto e allora ognuno scriverà quante più parole, di senso compiuto, si possono fare con le lettere di quel nome, esempio ROBBINO, contiene: toro, toro, otre, oboe, orto, retro, re, Orte, boro, orbo.

Ad ogni nome vince chi ne scrive di più.

BAN: il mio cammello.

GIOCO: sacco con sacco vuoto.

Consiglio della Rufe: ognuno dica la sua.

Consegna bollini.

Tempo per attaccare i bollini.

A tutto inizio Akela racconta.

Staff per fare il punto della situazione (Branco, Lupetto, argomento) e per discutere sui programmi del giorno dopo.

VACANZE DI BRANCO

Quinto giorno

Sulla spalla dei Lupetti con canto, tutti in cortile per la ginnastica mattutina: IL MUTO: ho conosciuto un dì, un uomo muto che, incontrò i Lupetti e la vita sua cambiò. E cominciò così a raccontare che, era muto, parlava ai Lupetti così CON UNA MANO (muovere l'avambraccio rigido verticalmente). Ripetere il canto. Con le due mani. Poi con un piede. Due piedi. La testa.

MANONERA

Il Totem è nascosto al suo posto un biglietto: ho nascosto il Totem e non vi dico dove cercatelo! Lo si troverà da qualche parte con il quinto indizio: È UN COLORE DELL'ARCOBALENO (violetto: si prende la quinta lettera). Somma: aggiungere 03.

Il gioco dell'oca

PREPARAZIONE: un foglio con cartellone numerato dall'1 al 18, tre segnalini diversi. Prova 1, un sacchetto e 10 oggetti. Prova 4, cesto e palla. Prova 5, palla. Prova 6, fogli e penne. Prova 7, sei pezzi di corda. Prova 8, una boccia. Prova 9, palla. Prova 11, centro e freccette. Prova 12, un bastone. Prova 13, un vaso. Prova 14, un foglio. Prova 15, un pezzo di carta. Prova 16, un foglio. Prova 17, un foglio.

VACANZE DI BRANCO

PROVA 1: prova del latte, impilare otto oggetti su dieci.

PROVA 2: quattro capriole in avanti a testa.

PROVA 3: due capriole indietro a testa.

PROVA 4: tiro a canestro, almeno 50 canestri per tribù.

PROVA 5: lancio della palla a 10 metri con un compagno che la prende, può sbagliare una sola volta.

PROVA 6: scrivere su un foglio il nome del settore di Roma, tempo a disposizione due minuti.

PROVA 7: nodo piano fatto da tutti, ammesso un solo errore.

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

PROVA 9: cantare una canzone scout.

PROVA 10: tiri in una porta da un metro con la palla, un tiro a testa, ammesso un solo errore.

PROVA 11: freccette, almeno 120 punti per tribù.

PROVA 12: valutazione dell'altezza di un bastone, scarto del 10%.

PROVA 13: dieci metri di carriola, ammesso cadere una volta.

PROVA 14: valutazione di quantità, scarto del 10%.

PROVA 15: con la boccia toccare il boccino a 10 metri. Ammesso 1 a 6.

PROVA 16: scrivere 12 province italiane che iniziano con la lettera P. tempo massimo due minuti.

PROVA 17: trovare dieci tipi di flora diversi nel tempo di due minuti.

LA TRIBÙ CHE ARRIVA PER PRIMO AL 18 VINCE.

REGOLAMENTO: si tira il dado e si fa la prova relativa al numero uscito. Se non si supera la prova ci si ferma per un giro. Se si supera la prova si tira il dado e si prosegue.

Giochi di ieri (Skate un htaleha)

Si faranno 5 giochi: tre prima della merenda e tre dopo. Sei terne per ogni gioco composte da un giocatore per ogni tribù, si divideranno in contemporanea. Per formare le terne si estraggono a sorte i partecipanti tramite bigliettini con nome.

1° GIOCO: campana. 2° GIOCO: cicospagna. 3° GIOCO: saltariga. 4° GIOCO: figurini a turetta. 5° GIOCO: cinque sassi. 6° GIOCO: circuito.

CAMPANA

Si disegna un rettangolo diviso in 10 quadrati. Numerano dal 1 al 5 all'andata e dal 6 al 10 al ritorno. Si estrae a caso chi comincia per primo e per secondo. Si sta, dal bordo del rettangolo, la pietra piatta sull'uno, quindi bisogna andare con un piede sull'uno raccogliere, sempre su un piede, la pietra che c'è in tutte le caselle sempre su un piede. Segue il due e così via. Chi si stacca lascia il turno al prossimo.

Vincitore chi arriva per primo nella casella numero 10.

VACANZE DI BRANCO

Si disegna un triangolo di tre metri di lato. Al centro un cerchio di 20 cm di diametro. Ogni giocatore ha 10 tappi a disposizione.

I tre giocatori si dispongono agli angoli con un tappo a corona. Si estraggono i primi due. Il primo ha il cerchio a disposizione per cercare di entrare nel cerchio. Se vi riesce guadagna un tappo dagli altri due. Se non vi riesce il tappo resta dove è finito. Il prossimo giocatore farà altrettanto e così il terzo. La dove il tappo è fermato, ora il primo giocatore ha la possibilità di centrare (pescare) uno degli altri due tappi, se vi riesce il tappo è suo, e chi lo ha perso riparte (al suo turno) dall'angolo. Quando uno dei tre contendenti non ha più tappi, il gioco finisce.

Il vincitore è quello che ha vinto più tappi.

SALTARIGA

Si disegna per terra un rettangolo diviso in 12 quadrati: 3 righe di 4 quadrati. La parte chi è stato estratto per primo, tira la pietra in un quadrato qualsiasi (se finisce sulla riga o va fuori salta il turno), quindi con un piede si va a prendere la pietra e ci si mette la pietra in maniera iniziale (sempre stando su un piede).

Chi pesta la riga cancella la sua iniziale più vicina (se non ha iniziali passa il turno). Se si mette giù l'altro piede si passa il turno. Vince chi per primo riempie tutti i quadrati col suo nome.

FIGURINE MURETTA

Ogni giocatore ha 20 figurine a testa. Si estrae chi tira per primo e per secondo. Bisogna appoggiare la figurina sul muro ad una altezza di 150 centimetri e lasciarla andare che cada da sola. Il prossimo, dallo stesso punto, farà altrettanto: se la figurina cade sopra la prima (anche solo per un millimetro), il giocatore l'ha vinta e se la tiene, altrimenti tocca al terzo giocatore che, se ha le sue, può vincerle tutte e due.

Se nessuno vince, prosegue tirando altre figurine. Finite le figurine ognuno prende le sue a terra (non quelle che hanno perso) e il gioco ricomincia. Vince chi ha più figurine quando un giocatore le ha perse tutte.

CINQUESASSI

Bastano 5 sassolini di un paio di centimetri di diametro per questo gioco. Seduti o in ginocchio. Il primo ha in mano i cinque sassolini e li lascia cadere a terra dolcemente prendendoli scivolare dal palmo della mano.

Prende un sassolino (tranne l'ultimo) e lo lancia in aria cercando di farlo cadere a terra cercando di prendere al volo (sempre con la stessa mano) il sassolino lanciato.

Se vi riesce può mettere uno dei sassolini che ha in mano nell'altra mano e proseguire il gioco fino a che ha preso tutti i cinque sassolini. Se sbaglia passa il turno al prossimo e così via. Se non sbaglia prosegue, ma questa volta dovrà prendere i quattro sassolini in un sol colpo e poi gli altri due. Si passa a tre sassolini e poi a quattro in un sol colpo. Vince chi riesce a prendere tutti e quattro per primo.

CIRCUITO

Si disegna a terra un circuito chiuso e tortuoso fatto con due parallele distanti 20 centimetri l'una dall'altra e con una lunghezza di 4 o 5 metri, tracciando una linea che è la partenza e l'arrivo. Si estrae chi deve partire per primo e per secondo.

Si tira alla partenza un tappo a corona e con un dito lo lancia, cercando di non farlo andare fuori dalla pista.

Il tiro è valido se il tappo resta dentro o sulla linea del percorso.

Se il tiro esce si tirerà dal punto in qui si è tirato l'ultima volta quando anche gli altri avranno tirato.

Vince chi arriva primo al traguardo.

Attenti al ladro

Preparazione: cartellini da attaccare sulla schiena, tanti quanti sono i lupetti. Su ogni cartellino scrivere due lettere (con inchiostro fluorescente) e due numeri a caso dall'1 al 9. 2 cerchi tracciati con farina sulla base. 2 serie di 45 oggetti, ogni serie divisa dalle altre. 100 telegrafiche. 1 base centrale (L'INFERMERIA) e 1 VVLL.

Dividere il Branco in due: una avrà il fazzolettone al collo e l'altra al braccio. I più grandi, per le prime due volte, si porteranno vicino i nuovi lupetti che non sanno com'è il gioco. I

l 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: se è suo lo riporta alla propria base, altrimenti lo porta all'avversaria assieme al perdente.

La squadra vincitrice si divide in due gruppi: uno di 20 oggetti per l'avversario.

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

Se chi sbaglia ha un oggetto in mano succede all'avversario che lo porta alla propria base se è suo, oppure all'infermeria. Si resta in infermeria per 30 secondi.

Si termina 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 con l'oggetto non succede nulla.

S'illumina l'avversario se si ha un oggetto in mano.

PUNTEGGI: 2 punti ad ogni vincitore, 1 punto per ogni telegrafico.

REGOLE: Non si può nascondere il cartellino.

Consegna bollini.

Torna per attaccare i bollini.

A letto, silenzio Akela racconta.

Staff per fare il punto della situazione (Branco, Lupetti andati) e per discutere sui programmi del giorno dopo.

VACANZE DI BRANCO

A
B
C
D
E
F
G
H
I
J
K
L
M
N
O
P
Q
R
S
T
U
V
W
X
Y
Z

Sesto giorno

La famiglia dei Lupetti con canto, in cortile per la ginnastica mattutina:
L'INDIANO (alto, basso, grande, piccolo, con arco e frecce.
MANONIA. È sparito il cappellino di Arvin, al suo posto un
biglietto con scritto: CAPPELLINO È NASCOSTO FUORI DA QUALCHE
PARTE. TROVATELO! Lo troveranno da qualche parte con l'ultimo
indizio: È FATTO CON RAME+ZINCO+STAGNO+PIOMBA. (Il
numero di conzono: si prende l'ultima lettera) somma: aggiungere 682.

Giochi di Lupo Campo pericoloso

Il percorso è diritto e lungo 10 metri, segnato con nastro messa ad
una altezza di un metro (tenuta da due persone). Ogni tre metri
mettere i seguenti pericoli: un catino pieno d'acqua – due bottiglie
vuote – una manciata di farina. Ogni Lupetto di turno ha qualche
minuto per provare il percorso e calcolare le distanze. Poi si benda e
al via deve arrivare alla fine del campo di evitare i pericoli. Quando è
arrivato parte il prossimo così via. Il tempo è a tempo aggiungendo
30 secondi ogni errore.

Le alte salti

Percorso diritto e lungo 30 metri. Al via il primo fa un salto a piè pari
e dal quel punto salta il secondo e così via. Si continuano i salti fino
ad arrivare al traguardo. Il gioco è a tempo.

Il cavallo

Ad una distanza di dieci metri si mette una corda. Giocatori in fila
indiana. Il primo parte raccoglie la corda da un capo, torna dal
secondo giocatore che prende l'altro capo, prendo la corda tesa a
20 centimetri da terra fanno saltare gli altri giocatori. Quando tutti
l'hanno saltato il primo si mette in fondo alla fila mentre il secondo,
corda alla mano, corre avanti per dieci metri, torna indietro e porge
l'altro capo al terzo giocatore, i due faranno saltare i compagni, poi il
secondo si mette in fondo alla fila e così via. Il gioco è a tempo.

Il lago

Ad una distanza di 20 metri tracciare un cerchio e mettervi della
farina. Al via il primo con un ago in mano corre al cerchio e mette
l'ago nella farina, torna poi indietro a dare il cambio al prossimo che
dovrà andare a prenderlo e consegnarlo al prossimo che farà come il
primo. Il gioco termina quando tutti hanno messo e preso l'ago.
Il gioco è a tempo.

Gettare giù

A una decina di metri si metteranno i componenti delle tribù, che all'inizio non giocano, per disporsi e fare da birilli. Al via il primo giocatore tira la palla cercando di colpire i birilli. Chi viene toccato con la palla dovrebbe essere più d'uno) si toglie. Ogni giocatore ha due tirate in disposizione, tocca poi al prossimo e così via. Calcolare il tempo impiegato per gettare giù tutti i birilli. Nel caso che nessuno butti giù tutti i birilli, vince chi ne getta di più a terra. In caso di parità conta il tempo.

L'orso

Ad una decina di metri si mette un capo, che regnerà da orso, e che dovrà fare avanti e indietro lentamente, per 5 metri. Al via il primo giocatore tira la palla cercando di centrare l'orso. Tocca poi al secondo, mentre il primo andrà a recuperare la palla già tirata per consegnarla al suo compagno. E così via continuando fino a che si è centrato l'orso per 10 volte in gioco (5 tempo).

Palla sotto il petto

Mettere una sedia a 20 metri. La tribù che gioca si mette in fila indiana, spalle rivolte al segno, le gambe larghe e uno vicinissimo all'altro. L'ultimo ha una palla in mano. Al via la getterà al primo davanti facendola passare sotto le gambe di tutti. Quando il primo ha preso la palla oltre, con la palla in mano, a mettersi in coda, getterà la palla al primo davanti facendola passare sotto le gambe di tutti e così via. Si farà il giro della sedia e si continuerà indietro. Il gioco finisce quando tutti hanno passato il traguardo. Fare attenzione che la tribù non faccia passi in più. Il gioco è a tempo.

Salto con palla

Tribù in fila indiana. Ad una distanza di 10 metri si pone una sedia. Il primo ha una palla fra le ginocchia e, saltellando, dovrà compiere il tragitto, girando attorno alla sedia. Dopo aver passato il traguardo passerà con le mani, la palla al compagno che se la passerà fra le ginocchia e compie anche lui il tragitto, e così via. Il gioco termina quando anche l'ultimo ha attraversato il traguardo. Il gioco è a tempo.

La ciotola

Il percorso è lungo 20 metri, ogni quattro metri circa un cartello. Primo cartello: pettinarsi tre volte. Secondo cartello: grattare la

Terzo cartello: mettersi la cintura, dovrà far girare la cintura attorno alla vita passandola da una mano all'altra. Quarto cartello: grattarsi il naso tre volte. Quinto cartello: lavarsi i denti tre volte avanti e indietro. Alla partenza ogni giocatore ha una tazza piena d'acqua. Al via il primo parte e dovrà fare ciò che è scritto su ogni cartello alla andata sia al ritorno. Quando passa il traguardo (gettando l'acqua in una bacinella) partirà il prossimo e così via. Il gioco è a tempo, togliendo 20 secondi alla tribù che lascia più acqua, e 5 secondi alla seconda tribù.

Scarpe mescolate

Ad una distanza di 20 metri mettere uno scatoncino dentro il quale vanno messe a caso le scarpe della tribù che deve giocare. Al via tutti insieme corrono, cercano le loro scarpe, se si infilano e corrono al traguardo. Quando anche l'ultimo ha passato il traguardo il gioco è finito. Il gioco è a tempo.

Piedi in alto

La tribù che gioca si mette a testa in terra uno dietro l'altro schiena a terra e gambe alzate. Il primo della fila ha in mano un bastoncino. Quando viene il via tutti si alzano e il primo si china e con le mani che dovrà prenderlo con i piedi e passarlo al compagno dietro e così via. L'ultimo dopo aver preso il bastoncino ripassa a quello davanti e così via.

Andate e ritorno del bastoncino per tre volte. Se cade a qualcuno lo deve prendere, ripassarlo ai piedi e continuare. Il gioco termina quando il primo ha ritirato il bastoncino per tre volte. Il gioco è a tempo.

L'anello

Tribù in fila indiana, ognuno ha in mano un bastoncino tranne uno che si mette a cinque metri di distanza con un cerchio di 20 cm di diametro. Al via tira l'anello al primo compagno che dovrà prenderlo col bastoncino e ritirarlo al compagno.

Quindi si abbassa per dar modo al compagno dietro di prendere l'anello. Quando anche l'ultimo prende l'anello, lo lascia al suo compagno che correrà al posto del primo che gli ritira il suo bastoncino. Quindi portatosi ai cinque metri farà altrettanto e così via. Se si sbaglia si ritira allo stesso compagno fino a che viene il tiro. Il gioco termina quando anche l'ultimo ha preso l'anello. Il gioco è a tempo.

Settimo giorno

Lasciamo i Lupetti dormire un po' di più.

MANONERA

Fare la somma di tutti i numeri fino a venerdì, dividere per 3 aggiungendo al risultato il resto della divisione.

Quindi aggiungete 114, otterrete una somma le cui cifre vanno sommate fra loro.

Dividere per 2, ottiene un numero con la virgola: qual è il numero?

$(89+843+146+11+1+203+682=2144:3=714+2=716:2=358+114=830.$

$8+3=11:2=5,5$ il nome è AMEDEO).

India indiana

Centro palla

Due freccette con chiodino alla estremità, 12 palloncini gonfi con bastoncino, posti ad una distanza di 10 metri.

Ogni una due si tira e si appiattisce il palloncino.

VACANZE DI BRANCO

Canna da un metro con attaccata una corda alla quale si lega un anello largo due volte il collo di una bottiglia, 12 bottiglie di plastica poste sparse, e a terra, in un quadrato di 10 metri.

Mettendosi da un lato del quadrato, ognuno ha 10 secondi per mettere l'anello nel collo della bottiglia, si ripete per un'altra volta.

Trattore scelto

5 bottiglie per birilli messe una fianco all'altra di circa 30 cm.

Ogni bottiglia è numerata nel fondo con il numero: 1 - 5 - 7 - 9 - 20. ognuno ad una distanza di 10 metri ha due tiri per far cadere le bottiglie.

Sommare i punti fatti per ogni tribù.

Limonata

Un bicchiere pieno d'acqua con all'interno un limone.

Nel più breve tempo possibile bisogna prendere il limone con la bocca, finito il primo tocca al secondo e così via.

Conta il tempo finale.

Il martello

Unasse, possibilmente di abete o di pino, al quale bisogna impiantare, col martello, 2 chiodi a testa nel più breve tempo possibile.

Maggiore-minore

Un rettangolo da 2 metri per 1 diviso in caselle 7 di varie dimensioni: quattro caselle con scritto +5, +10, +15, e la più distante +50 e tre caselle con scritto -5, -10, -20.

Tre tiri con una pietra piatta.

Nelle caselle con + si somma mentre si toglie nelle caselle contrassegnate con - (risultato).

GIOCO FINALE

Tre volte

12 bicchieri pieni d'acqua sparsi in un quadrato di 50 cm. I bicchieri sono in fila a mezzo metro di distanza l'uno dall'altro da una distanza di tre metri. A disposizione tre palline a testa per fare più punti possibile. I punteggi sono i seguenti: 5 i bicchieri davanti, 15 i bicchieri in mezzo e 3 i bicchieri in fondo.

Si fanno i sei giochi al mattino e al fine del pomeriggio.

I primi tre giochi a girare, seguono poi gli altri tre a girare.

SPIANTARE I CAMPI INDIANI.

RACCOLTA DI TUTTA LA LEGNAGLIA.

ARROTOLARE LE STOFFE SERVITE PER I TEPEE.

SISTEMARE OGNI CAMPO.

Gara di pallavolo

Essendoci in loco un campo da pallavolo con relativa rete si può fare un solo torneo. S

i estraggono le prime due tribù.

Il perdente gioca con la terza e poi con la prima. Si fanno i finali per il secondo posto.

Punteggi: 100 alla prima tribù, 50 alla seconda e 20 alla terza classificata.

Cerca il colore (gioco notturno)

Quando si mandano i Lupetti a cambiarsi per il gioco notturno si spargeranno tutto intorno alla casa dei pezzetti di carta di vari colori. Il compito di ognuno è quello di raccoglierne la maggiore quantità possibile e portarla al suo Sakem. Attenzione perché non si possono mettere in tasca ma devono essere tenuti in mano e consegnati, di volta in volta al proprio Sakem.

I Grandi Sakem valigeranno che tutto si svolga regolarmente. Chi viene trovato con le tasche piene il contenuto passerà agli 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 (ce ne saranno solo 12).

Il resto della sera servirà per la contesa dei colori, l'assegnazione dei punti e la proclamazione della più vincitrice delle Vacanze di Branco 2006.

Lavarsi i denti e a letto.

Quando tutti sono a letto e c'è silenzio, Aelaacy entrerà una fiaba.

Staff per fare il punto della situazione (Branco, Lupetti andamento) e per discutere i programmi del giorno dopo.

DOMENICA mattina preparazione zaini e raccolta, per tutto il campo delle immondizie.

Fine Vacanze di Branco

VACANZE DI BRANCO

ASSISCO TUTT
ASSISCO TUTT

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