

Libretto N° 4  
Vacanze di Branco 2008



VACANZE DI BRANCO

Casa A.g.e.s.c.  
Brenton di Roncà (Vr)

ASSISTENTE  
ABRUZZI

## Vacanze di Branco

Quest'anno le Vacanze di Branco si svolgeranno a Brenton di Ronca (Vr). Tutti i Lupetti (tranne una Lupetta) sono zampe tenere, provenienti cioè, o dalla Brancha dei Castorini (in maggioranza) o non scout, e alcuni non si conoscono ancora molto bene, ecco che, allora, queste Vacanze di Branco saranno un ottimo motivo per una conoscenza più approfondita sia per noi Capi sia per il Branco intero. Per fare ciò bisogna che queste Vacanze di Branco siano:

*allegre, belle, divertenti, rassicuranti, appassionanti, e coinvolgenti.*

Quest'anno non facciamo ambientazioni fantasma, dato che tutti (meno una) sono al primo anno di Branco.

Ho reputato opportuno continuare con l'ambiente GIUNGLA.

*AMBIENTAZIONE: Repubblica della Giungla*

*AMBIENTAZIONE: Torneo animali Giungla*

*SESTIGLIE: Pezzati, Lantere, Rossi, Orsi, Neri: Serpenti*

Alla mattina ogni Sestiglia verserà 300 DINDIRIDINI per pagarsi:

COLAZIONE, PRANZO, MERENDA, CENA.

Per partecipare ad ogni gioco si versare del denaro in "DINDIRIDINI". Questo denaro si darà ai capi, e così nel Branco si gioca metà a chi vince. Il rimanente metà al secondo arrivato 1/4 al terzo arrivato e 1/4 alla cassa giungla. Ogni Sestiglia riceverà 5.200 dindiridini in vari tagli. In più ogni c'è la foto di come sono fatti.

*Sarà il Caposestiglia a gestire il denaro.*

Questi sono i Dindiridini fatti da un foglio cartoncino e poi plastificati (per farli durare di più). Stampati con stampante Epson di casa mia.

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

*Alle 18,10 di tutti i giorni si farà l'ambasciata bandiera.*



## Primo giorno

- 10,00 Arrivo a Brenton.  
11,00 Cerchio e Grande Urlo.  
11,45 Cena per entrare.  
12,00 Distribuzione camerate.  
12,30 Pranzo al sacco.  
13,30 Riposo.  
15,30 Cartelloni di Sestiglia.  
16,30 Merenda.  
17,00 Cartelloni di Sestiglia.  
17,15 Distribuzione "Dindiridini"  
17,30 GIOCO: *L'ATTRAVERSAMENTO DEL WAINGANNA*  
19,30 Cena.  
21,00 Cerchio di Gioia.  
22,30 A letto. Silenzio! AKELA RACCONTA. Staff.

## Secondo giorno

- 08,30 Sveglia. Ginnastica.  
08,50 Lavarsi e vestirsi. Pranzo.  
09,15 Colazione (PANTERE IN SERVIZIO CUCINA).  
09,30 Uniforme per Cerchio, Grande Urlo e aizabandiera.  
09,45 Pulizia (ORSI). Pulizia cortile (SERPENTI).  
10,15 Cambiarsi per giocare. Aspettazione camerate.  
10,35 COSTRUZIONE: *le noci delle Giuste*.  
10,55 GIOCO: *la battaglia delle Banane*.  
11,25 GIOCO: *le noci quaste*.  
12,15 (PANTERE IN SERVIZIO CUCINA).  
12,30 Lavarsi le mani e tavola per il pranzo.  
13,30 Lavarsi i denti e riposo.  
15,30 GIOCO: *l'attraversamento del Wainganna*.  
16,30 Merenda.  
17,00 GIOCO: *la dispensa delle noci*.  
18,15 Ognuno scrive sul Q. di C. la giornata di deperimento.  
19,00 (PANTERE IN SERVIZIO CUCINA).  
19,15 Lavarsi le mani per la cena.  
21,00 Cerchio di Gioia.  
22,45 A letto. Silenzio! AKELA RACCONTA. Staff.

**VACANZE DI BRANCO**

## Terzo giorno

08,30 Sveglia. Ginnastica  
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.  
09,00 Colazione (ORSI IN SERVIZIO CUCINA).  
09,30 Uniforme per Cerchio, Grande Urlo e alzabandiera.  
09,45 Pulizia (SERPENTI). Pulizia cortile (PANTERE).  
10,15 Cambiarsi per l'uscita – Ispezione camerate.  
10,30 Distribuzione pranzo al sacco.  
10,45 Camerata.  
13,00 Pranzo al sacco  
14,00 GIOCO di Caccia: I FUNGHI  
15,00 Ritorno.  
17,00 Docce e tempo libero.  
18,15 Ognuno scrive sul Q. di C. la giornata di lunedì.  
19,00 (ORSI IN SERVIZIO CUCINA).  
19,15 Lavarsi le mani per la cena.  
21,30 GIOCO notturno: LE PIANTE E MOR IL PAVONE.  
22,30 Conta delle piume.  
23,00 A letto. Silenzio! AKELA RACCONTA. Staff

## VACANZE DI BRANCO

08,30 Sveglia. Ginnastica  
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.  
09,00 Colazione (SERPENTI IN SERVIZIO CUCINA).  
09,30 Uniforme per Cerchio, Grande Urlo e alzabandiera.  
09,45 Pulizia (PANTERE). Pulizia cortile (ORSI).  
10,15 Cambiarsi – Ispezione camerate.  
10,30 OLIMPIADI DELLA GIUNGLA.  
12,15 (SERPENTI IN SERVIZIO CUCINA).  
12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.  
13,30 Riposo.  
15,30 OLIMPIADI DELLA GIUNGLA.  
17,00 FINALISTA OLIMPIADI DELLA GIUNGLA.  
18,15 Ognuno scrive sul Q. di C. la giornata di martedì.  
19,00 (SERPENTI IN SERVIZIO CUCINA).  
19,15 Cambiarsi le mani per la cena.  
21,30 Cerchio di Gioia.  
23,00 A letto. Silenzio! AKELA RACCONTA. Staff

## Quinto giorno

- 08,30 Sveglia. Ginnastica. Lavarsi e sistemare il letto.  
09,00 Colazione (PANTERE IN SERVIZIO CUCINA).  
09,30 Uniforme per Cerchio e Grande Urlo e alzabandiera.  
09,45 Pulizia (ORSI). Pulizia cortile (SERPENTI).  
10,15 Cambiarsi per giocare – Ispezione camerate.  
10,35 Attività manuale: *Costruiamo il Diorama*.  
12,15 (PANTERE IN SERVIZIO CUCINA).  
12,30 Riposo.  
15,30 GIOCO: *la pazzia di Tabagui*.  
16,30 Merenda.  
18,15 Ognuno scrive sul Q. di C. la giornata di mercoledì.  
19,00 (PANTERE IN SERVIZIO CUCINA).  
19,15 Lavarsi le mani per la cena.  
21,00 Cerchio di Gioia.  
22,45 A letto. Silenzio! AKELA RACCONTA. Staff

## Sesto giorno

- 08,30 Sveglia. Ginnastica. Lavarsi e sistemare il letto.  
09,00 Colazione (ORSI IN SERVIZIO CUCINA).  
09,30 Uniforme per Cerchio e Grande Urlo e alzabandiera.  
09,45 Pulizia (SERPENTI). Pulizia cortile (PANTERE).  
10,15 Cambiarsi per giocare – Ispezione camerate.  
10,35 GIOCO: *Il Sestiere*.  
12,15 (ORSI IN SERVIZIO CUCINA).  
12,30 Riposo.  
15,30 GIOCO: *l'allegria Giungla*.  
16,30 Docce e merenda.  
18,15 Ognuno scrive sul Q. di C. la giornata di giovedì.  
19,00 (ORSI IN SERVIZIO CUCINA).  
19,15 Lavarsi le mani per la cena.  
21,00 GIOCO NOTTURNO.  
22,45 A letto. Silenzio! AKELA RACCONTA. Staff

## Settimo giorno

- 08,30 Sveglia. Ginnastica. Lavarsi e sistemare il letto.  
09,00 Colazione (SERPENTI IN SERVIZIO CUCINA).  
09,30 Uniforme per Cerchio e Grande Urlo e alzabandiera.  
09,45 Pulizia (PANTERE). Pulizia cortile (ORSI).  
10,15 Cambiarsi per giocare – Ispezione camerate.  
10,35 GIOCO: *SENZA FRONTIERE prima parte*.  
12,15 (SERPENTI IN SERVIZIO CUCINA).  
12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.  
13,00 Lavarsi i denti e riposo.  
15,30 GIOCO: *SENZA FRONTIERE seconda parte*.  
16,30 Merenda.  
17,00 GIOCO: *le coppie*.  
18,15 Ognuno scrive sul Q. di C. la giornata di venerdì.  
18,30 Ogni Sestiglia inventa un gioco per il cerchio della sera.  
19,00 (SERPENTI IN SERVIZIO CUCINA).  
19,15 Lavarsi le mani per la cena.  
21,00 Cerchio di Gioia.  
22,45 A letto. Silenzio! AKELA RACCONTA. Staff

Un caro saluto ai genitori, chiamata per il cerchio e il Grande Uovo.  
Discorso sul comportamento dei lupetti alle vacanze.

## Primo giorno Quiz per entrare

**PREPARAZIONE:** Si preparano tanti bigliettini piegati (in ogni bigliettino c'è un indovinello) quanti sono i lupetti.

All'entrata un lupetto estrae un foglietto e per conto suo lo legge: se risponde esatto il giudice (nell'occhio di Akela) può entrare altrimenti si mette da parte.

Segue un altro lupetto e così via. Quando tutti hanno estratto il bigliettino si ricomincia con coloro che prima non avevano risposto, estraendo un nuovo foglietto.

**DOMANDE:** (per 17 lupetti)

1. Ha le ali, ma non le piume, vola nell'aria ma non cinguetta. (l'aereo)
2. Gira la terra almeno un numero volte l'anno. (l'aratro)
3. Chi è che parla tutte le lingue del mondo? (l'eco)
4. Quando andavo in barca, ero felice, ma quando ho iniziato a scendere, ho capito che stavo per tornare in terra. (il marinaio)
5. Se si mangia un pezzo di torta, si mangia un'altra. (il bonai)
6. Cosa fanno 2 cani quando incontrano 3 cani? (cinque cani)
7. Se la usi ha 6 gambe allora come ha 4. (la sedia)
8. Chi si gratta l'occhio con il naso? (l'elefante)
9. Più è nera più è pulita. (la lavagna)
10. Scende dalla nave prima dei passeggeri e dei marinai. (l'ancora)
11. Può perdere anche se non gioca. (il rubinetto)
12. Si può allungare ma non accorciare. (il servizio)
13. Ha i denti ma non morde. (il pettine)
14. Passa attraverso la finestra senza romperla. (il raggio di luce)
15. Se lo piantano cresce. (il chiodo)
16. Sono due finestre aperte di giorno e chiuse di notte negli occhi)
17. Qual è l'animale che cammina con i piedi sulla testa? (Il pidocchio)

Cartelloni di Sestiglia: Si consegna un cartellone a Sestiglia.

Ha una durata di un'ora e mezza, intervallata dalla merenda, per consegnarlo con l'animale giungla al quale appartengono e metterci il loro nome.

## Distribuzione Dindiridini

Nei seguenti tagli:

50X50=2600 50X20= 1000 54X15=810 50X10=500 58X5= 290.

TOTALE 5.200 DINDIRIDINI a Sestiglia.

## L'attraversamento del Waingunga

CORRISPONDENTE: 240 DINDIRIDINI a Sestiglia.

*PREPARAZIONE: 4 cartellini VITA a testa per 7 lupetti.*

Il campo di gioco è un rettangolo. Due Sestiglie faranno le PREDE e una le TIGRI. Le tigri si organizzano a coppie, in questo caso devono essere in due per non far attraversare il fiume. All'inizio del campo un V.L. consegna alle PREDE una VITA.

Al via le PREDE prendendo cercano di raggiungere l'altra estremità del campo per consegnare la VITA ad un V.L.. In mezzo al campo vi sono due TIGRI che cercheranno di toccare più PREDE possibili; ogni PREDA che verrà toccata dovrà tornare indietro e ripartire dall'inizio del campo, mentre ogni PREDA che riuscirà a passare senza farsi toccare potrà consegnare la sua VITA al V.L. e tornare indietro a prenderne un'altra.

Ogni circa 60 secondi si cambia la coppia di TIGRI che stanno nel campo. Una volta che tutte le coppie di TIGRI hanno fatto il loro lavoro il gioco finisce e si cambia anche le PREDE. Le PREDE sono riuscite a portare fino in fondo.

Si cambia Sestiglia delle TIGRI e si ripete il gioco, si cambia ancora Sestiglia delle TIGRI.

Vince la Sestiglia che sarà riuscita a portare più VITE.

Se la gara dovesse essere breve la si può ripetere.

## Cerchi di Gioia: La Cioccolata

*PREPARAZIONE: 1 sedia, 1 piatto, 1 tavoletta di cioccolato al latte in quadrettini, 1 forchetta, 1 coltello, 1 sarta, 1 paio di guanti, 1 cappello, 1 giacca a vento, 1 dado di peluche.*

Disporre la sedia a mezza 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 corre alla sedia si veste completamente e, preso coltello e cucchiaio, cerca di tagliare un quadratino e mangiarcelo.

Nel frattempo il dado passa di mano (senso orario), se anche quel lupetto fa 6, il lupetto alla sedia deve immediatamente interrompere ciò che sta facendo per lasciare il posto a chi ha fatto 6 e così via.

NOTE: Attorno alla rupe.

## Le pulci

**COSTO:** 240 DINDIRIDINI a Sestiglia.

**PREPARAZIONE:** *gioco delle pulci.*

Ogni Sestiglia gioca con i propri Sestiglieri per stabilire chi è il vincitore. I più vincenti si sfideranno fra di loro.

Bisogna pizzicare la propria pedina cercando di farla entrare nella scodellina dei punti. Si estrae chi tira per primo, un tiro alla volta. Se uno ha tentato le proprie pulci si ferma il gioco anche se l'altro non le ha ancora finite. Se si butta dentro la scodellina la pulce si riparte con un'altra. La distanza tra inizio e scodella sarà di 30 cm.

## Malisi

**COSTO:** 240 DINDIRIDINI a Sestiglia.

**PREPARAZIONE:** *24 carte con le seguenti diciture: 2 con pollice sul naso /2 con mano sulla mano /2 con anca contro anca /2 con spalla contro spalla /2 con mano al ginocchio /2 con naso su ginocchio /2 con mano sulla spalla /2 con pollice sul pollice /2 con naso contro naso /2 con piede contro piede /2 con collo al collo /2 con jolly dove si vuole.*

Mescolare le carte mettendo dietro una coppia di lupetti prende una carta ed esegue ciò che vi è scritto. Prende un'altra carta ed esegue, così via. Vince chi riesce a togliere più carte.

**VINCITE:** metà alla Sestiglia vincitrice, del rimanente, metà alla seconda Sestiglia amica, un quarto alla terza Sestiglia ed un quarto finiscono in cassa giungla.

**CANTO:** Alle cinque della tarda  
A letto, raccomandare di parlare sottovoce.

**AKELA** raccomandare la fiaba della buona notte.  
Staff per discutere sulla giornata passata e sulle dimissioni.



## Secondo giorno

**ISTRUZIONE NOCI DELLA GIUNGLA:** con fogli di giornale bisogna fare almeno 120 palline di carta cioè le "NOCI DELLA GIUNGLA".

### La battaglia delle Bandar-log

**COSTO:** 240 DINDIRIDINI a Sestiglia.

**PREPARAZIONE:** noci della giungla e 20 bottiglie di plastica.

**REGOLE:** non si possono fermare le noci che arrivano. Due Sestiglie si fronteggiano e combattono a nociate; ogni Sestiglia ha davanti gli alberi che deve salvare. Al via ognuno tira le noci cercando di abbattere gli alberi avversari. Vince chi abbatte per primo gli alberi avversari o chi dopo due minuti ha più alberi in piedi. È possibile raccogliere le noci dall'area per tirarle. La Sestiglia perdente affronta l'altra Sestiglia, la quale poi affronta la prima vincente. In caso di punteggio pari vince chi ha buttato giù più alberi.



## VACANZE DI BRANCO

### Le noci guaste

**COSTO:** 240 DINDIRIDINI a Sestiglia.

**PREPARAZIONE:** 8 scatoloni, noci della giungla.

Gioco a tempo. Due Sestiglie si fronteggiano tirando noci guaste; ogni Sestiglia ha davanti 4 scatoloni aperti. Al via, nel tempo di due minuti, si tirano le noci; ognuno cerca di tirarle dentro agli scatoloni avversari, mira e precisione in mente, che negli scatoloni entrino molte noci guaste. È possibile raccogliere le noci fuori dagli scatoloni per tirarle, solo se si trovano nel proprio campo. Vince la Sestiglia che, nel due minuti, riesce a far entrare negli scatoloni più noci guaste. La Sestiglia perdente affronta l'altra Sestiglia, la quale poi affronta la prima vincente. In caso di punteggio pari vince chi gettato più noci negli scatoloni.



## L'attraversamento del Waingunga

**COSTO:** 240 DINDIRIDINI a Sestiglia.

**PREPARAZIONE:** 2 vassoi, 12 bicchieri di plastica, 5 noci della giungla a testa.

Sestiglia e Sestiglia indiana, il primo davanti ha un vassoio in mano con sopra 5 bicchieri. Al via dovrà camminare (no correre) dalla parte opposta (attraversare il Waingunga) distante 15 metri facendo attenzione alle scimmie che, messe lungo una sponda del Waingunga, con accanimento lanceranno le noci della giungla per cercare di abbattere più bicchieri possibile. Quando il primo partito arriva a destinazione, le scimmie raccolgono le 5 noci e si dispongono lungo una sponda del Waingunga. Parte, quindi, il secondo che avrà già il vassoio pronto e così via. Vince la Sestiglia che ne sale ha più punti.

**PUNTEGGI:** 2 punti per ogni bicchiere rimasto in piedi e 1 punto per quelli rovesciati ma ancora sul vassoio.

La Sestiglia perdente affronta l'altra Sestiglia, la quale poi affronta la prima vincente. In caso di parità pari vince chi ha, in generale, portato più bicchieri in piedi.

## VACANZE DI BRANCO

Sestiglia Sestiglia indiana Waingunga Arrivo



## La dispensa delle noci

**COSTO:** 240 DINDIRIDINI a Sestiglia.

**PREPARAZIONE:** 4 scatoloni, 8 noci della giungla a testa, 4 cartoncini con i seguenti punteggi, 100 - 50 - 20 - 10.

Ad una distanza di 10 metri mettere i 4 scatoloni uno accanto all'altro con dentro un cartoncino a caso. Gioca una Sestiglia alla volta. Al via il primo ha 8 noci che cercherà di lanciarle dentro agli scatoloni, dopo i lanci toccherà al secondo e così via. Toccherà poi ad un'altra Sestiglia. Vince chi fa più punti. La Sestiglia perdente affronta l'altra Sestiglia, la quale poi affronta la prima vincente. In caso di parità vince chi ha fatto più volte 100 punti oppure 50 punti (nel caso nessuno abbia fatto 100 punti).

Sestiglia

LANCIO



## Cerchio di gioia Bolle di sapone

**COSTO:** 60 DINDIRIDINI a Sestiglia.

**PREPARAZIONE:** bolle di sapone, uno scatolone chiuso con un foro da 20 cm.

Uno alla volta soffiare per far le bolle cercando di farle entrare dentro il foro dello scatolone.

Per ogni Sestiglia sommare la quantità di bolle entrate nello scatolone.

**CANTO:** Buona caccia

## Tanti nomi

**COSTO:** 60 DINDIRIDINI a Sestiglia.

**PREPARAZIONE:** tanti bigliettini piegati quanti sono i nomi dei lupetti, fogli e penne.

Esstrarne un bigliettino a caso e leggerlo. Il nome scritto: ogni Sestiglia ha un minuto di tempo per scrivere il contenuto delle bolle (senso compiuto) si possono comporre con le lettere del nome estratto. Sono ammesse le coniazioni verbali, maschili e femminili singolari e plurali.

## Vero o falso?

**COSTO:** 60 DINDIRIDINI a Sestiglia.

**PREPARAZIONE:** una pagina per ognuno con scritto "VERO" da una parte e "FALSO". Un foglio con molte affermazioni.

Tutti sono seduti ed hanno in mano la paletta. Per ogni affermazione e devono alzare una paletta: dalla parte di VERO se ritengono che l'affermazione sia giusta, dalla parte del FALSO se ritengono che l'affermazione sia falsa.

Chi sbaglia non può più giocare. Si continua finché rimane un solo concorrente, oppure più concorrenti nel caso si esauriscano le affermazioni.

**CANTO:** Il sole dietro ai monti

A letto, raccomandare nuovamente di parlare sottovoce.

AKELA racconta una fiaba della buona notte.

Staff per discutere sulla giornata passata e sul domani.

## Terzo giorno Gioco in caccia: I funghi

COSTO: 2400 LINDIRIDINI a Sestiglia.

PREPARAZIONE: 5 cartoncini con nome di funghi (buoni e velenosi) per ogni livello.

Spargere per il prato i cartoncini mescolati per bene, e tutti correranno nel prato e prenderanno 5 cartoncini a testa.

Li consegnano al loro Caposestiglia che li consegnerà a noi. Si controllano separatamente il punteggio: 10 punti per ogni fungo buono (NERI), meno 5 per ogni fungo non buono (VERDI) e meno 20 per ogni fungo tossico (ROSSI). Se il tempo lo permette si può rifare il gioco per ancora un paio di volte.

Il punteggio si controlla senza svelare i vari tipi di funghi.

### Docce e tempo libero

#### Le piume di Mor il piovone (Gioco notturno)

COSTO: 3600 Lindiridini a Sestiglia.

PREPARAZIONE: Digne coniole, sacchetti per Sestiglia.

Spargere sul terreno di gioco le biglie (sono circa 1000) di differenti colori.

I lupetti muniti di torcia dovranno cercarle, raccoglierle il più possibile e consegnarle al proprio Caposestiglia che nel frattempo le dovrà contare. Il gioco termina quando è stata raccolta anche l'ultima biglia. Rientra ogni Sestiglia con le biglie per col contarle e scrivendo la quantità su un foglio da consegnare.

**BIGLIE TRASPARENTI: 200 PUNTI,**

**GIALLE: 50 PUNTI,**

**LE RIMANENTI: 10 PUNTI**

A tutto, parlare sottovoce.

Al mattino conta una fiaba della buona notte.

Staff per discutere sulla giornata passata e sul domani.

## Quarto giorno Olimpiadi della Giungla

COSTO: 360 dindiridini a Sestiglia.

*PREPARAZIONE:* 3 bocce per lancio del peso, 6 bastoncini da 60 cm più nastro per corsa ad ostacoli, gesso per segnare.

In mattinata si sceglierà il miglior atleta per ogni specialità.

Ogni Sestiglia si cimenterà nelle varie discipline per scegliere gli atleti più bravi nelle varie specialità. Ci saranno 3 postazioni, uno per Sestiglia ne verrà scelta una e si faranno tutte e 6 le specialità. Un atleta non può fare più di una specialità se la Sestiglia è composta da 6 lupetti, viceversa, ad un atleta è concesso cimentarsi in due specialità se la Sestiglia è composta da 3 lupetti. Quindi in base ai risultati ottenuti nelle 6 specialità ognuno deciderà quale scegliere. Ogni gara sarà effettuata da un atleta alla volta prendendone il tempo, in caso di corsa o la distanza in caso di salto o lancio. Ogni atleta ha cinque possibilità per migliorare la propria prestazione.

*1° Salto in lungo.* Dopo una rincorsa fare un salto il più lungo possibile. Carere il tempo.

*2° Corsa di fondo.* Dopo una rincorsa di 100 metri, girare a 90° e fare una gamba poi con l'altra terminando a pie pari.

*3° Corsa.* Attraversare di corsa il campo e tornare indietro.

*4° Lancio del peso.* Lanciare un peso, da dentro un cerchio di gesso tracciato a terra, il più lontano possibile.

*5° 100 metri ostacolo.* Piantare a terra ogni 20 metri, i due bastoncini attraversati dal nastro. L'atleta dovrà correre e saltare per superare gli ostacoli, quindi rifare il percorso tornando indietro.

*6° Corsa di fondo.* Due giri attorno al campo per decidere chi ci impiega il minor tempo. Nella mattina si farà il peso, in base ai risultati ottenuti, chi sono gli atleti nelle varie specialità, nel pomeriggio possono cominciare le gare delle "OLIMPIADI DELLA GIUNGLA". Poiché per ogni specialità ci saranno tre atleti, stabilisce l'ordine d'inizio scrivendo i nomi in tre bigliettini, piegati e estraendoli a caso. Anche durante le gare ufficiali ogni atleta avrà tre (o cinque se possibile) dipende dal tempo impiegato) per migliorare la propria prestazione cercando di vincere la gara. Per ogni specialità ci sarà solo un vincitore, ai quali andranno 100 dindiridini.

## Cerchio di Gioia

GIOCO: CAMERIERI EQUILIBRISTI

COSTO: 60 DINDIRIDINI a Sestiglia.

*PREPARAZIONE:* due mezzi fogli di giornale a testa, bicchieri di plastica, bacinella piena d'acqua, secchio.

In questo gioco vince la Sestiglia che riesce a portare più chicchi nel secchio posto al termine del breve percorso. Si gioca in due alla volta mentre un terzo riempie il bicchiere d'acqua. Al via bisogna riempire un bicchiere d'acqua che sarà appoggiato sopra il foglio di giornale teso, disteso, con le mani dai due compagni che dovranno andar avanti col secchio e rovesciarvi dentro l'acqua. Tornano indietro e daranno il cambio ad altri due compagni e così via fino a che tutti

CANTO: Il sole dietro ai monti.

GIOCO: *RISO IN UN SECCHIO*.

COSTO: 60 DINDIRIDINI a Sestiglia.

PREPARAZIONE: *Riso, piatti, matite.*

Si tenta di trasferire dal tavolo ad un piatto tre chicchi di riso nel minor tempo possibile. Ogni giocatore sistema sul tavolo davanti a sé un piatto, due matite e trenta chicchi di riso. Al segnale di via il giocatore inizia a trasferire i chicchi di riso del tavolo al piatto, utilizzando solamente le bacchette.

Vince il giocatore che termina per primo di trasferire tutti i chicchi.

CANTO: Su Lupi si mangia.

Staff per discutere sulla giornata

Tutti in cerchio. Akela con la mano sinistra tocca il petto alla destra a formare un cerchio (il vaso di legno pieno d'acqua). Con l'altra mano imita il guizzare di un pesciolino rosso. Quando il pesciolino entra nel vaso, tutti devono gridare: "SPASH!" (Attenzione, perché Akela può imbrogliare e far finta che il pesciolino entri nel vaso facendo una curva, prima basso e poi in alto. Chi dice splash anche quando il pesciolino non entra, è eliminato. Il gioco continua fino a che non resta che un solo. Si vincono 100 dindiridini.

BAN: sacco pieno, sacco vuoto.

Tutti in cerchio sui piedi. Quando Akela dirà "SACCO PIENO" tutti si dovranno sedere. Quando dirà "sacco vuoto" tutti dovranno alzare. Ma attenzione, perché Akela può imbrogliare. Ad esempio: sacco pieno e sedersi, oppure dire: sacco vuoto e alzarsi. Che sbaglia è eliminato. L'ultimo rimasto è il vincitore.

Si vincono 100 dindiridini. In tutte e due ban, quando rimangono in gioco due o tre lupetti, e il tempo è scarso, si finisce il gioco e si proclamano i vincitori che riceveranno, ognuno i 100 dindiridini.

CANTO: UN bravo Lupo.

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

AKELA racconta una fiaba della buona notte.

Staff per discutere sulla giornata passata e sul domani.

## Quinto giorno

### Manualità: costruiamo un diorama

*PREPARAZIONE: scatola di acetato, carta velina di vari colori, carta crepe, alghe, colla, scotch, forbici, filo da pesca per sospendere i pesci, conchiglie marine, perle finte, fogli con disegni di pesci da copiare.*

Per le alghe ritagliate un rettangolo di carta verde (rossa per i coralli), arrotondati tenendola per la parte in fondo, fermatela con lo scotch e poi incollatela sul fondo.

Potete fare degli anemoni di mare con la carta crepe. A questo punto potete cominciare a disegnare i pesci sul cartoncino oppure incollarli sul cartoncino e ritagliarli.

Ad ogni pesce attaccate un pezzo di filo da pesca con lo scotch ed incollate l'altro capo del filo sul soffitto.

# VACANZE DI BRANCO



## La pazzia di Tabaquì

**QUANTO:** 240 dindiridini a Sestiglia.

**PREPARAZIONE:** 30 cartelli in ognuno scritti 3 numeri in sequenza, 30 cartoncini con domande e 15 cartoncini con prove, due dadi, 10 biglietti con i nomi delle squadre, 9 cartoncini con scritto TABAQUÌ, 3 cartelli di Sestiglia.

Mettere i cartelli numerati in sequenza attorno al campo, in modo da fare tutto il giro. Si parte sempre dal centrocampo. Estrarre a caso un bigliettino in squadra scritta partirà per primo, poi il secondo e il terzo.

Tirare il dado, se si fa 6 si tira anche l'altro dado sommando il punteggio ottenuto. Si bisogna andare alla posizione con il numero estratto, lì il Caposesestiglia estrae un cartoncino, se estrae PROVA tutta la Sestiglia farà la prova, se estrae DOMANDA uno qualsiasi della Sestiglia risponde, in tutti i casi se si passa la prova si mette il segnaposto, se la risposta è sbagliata o se qualcuno non esegue la prova la Sestiglia tira il dado.

Se si estrae un cartoncino con scritto TABAQUÌ si tira il dado. I cartoncini estratti si rimettono al loro posto rimescolando tutto.

Si ritorna sempre al centrocampo per tirare i dadi.

## Cercnio di Gioia La Cioccolata

**PREPARAZIONE:** tavoletta di cioccolato al latte in quadretti, 1 sciarpa, 1 paio di guanti, 1 cappello, 1 giaccone a vento, 1 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 corre alla sedia si veste completamente e, preso il coltello e cucchiaino, inizia a tagliare un quadratino e mangiarselo.

Nei tempi il dado passa di mano (senso orario), se si fa 6 quel lupetto fa 6, il lupetto alla sedia deve interrompere ciò che sta facendo per lasciare il posto a chi ha fatto 6 e così via. Alla fine del gioco distribuire un quadratino di cioccolato a chi non è riuscito a mangiarlo.

**QUANTO:** Lupi Lupi iau!



## Occhio ai movimenti

**CANTO:** 120 DINDIRIDINI a Sestiglia.

**PREPARAZIONE:** quattro cartoncini con disegnato MOWGLI, quattro cartoncini con disegnato BALOO, quattro cartoncini con disegnato SHERE-KHAN, quattro cartoncini con disegnato AKELA.

Branco a cerchio e seduti mescolare i cartoncini, e come uno, i lupetti devono compiere immediatamente l'azione. L'ultimo che compie l'azione è penalizzato (mettere un cartoncino davanti a lui), dopo due cartoncini è eliminato.

**REGOLE:**

MOWGLI battere le mani.

BALOO alzarsi in piedi.

SHERE-KHAN alzare le braccia al cielo.

KAA inchinarsi in avanti.

**CANTO:** Buona Caccia.

Se il Branco è omogeneo, tutti avranno lo stesso numero di Lupetti in schiere terminando prima il numero.

**ESEMPIO:** ARTURO, GELTRUDE, LUPETTI.

Nella stanza mettere le Lupette da una parte e i Lupetti di fronte.

Incominciano le Lupette con il Branco.

Vai a prendere l'acqua Arturo Arturo, vai a prendere l'acqua Arturo Arturo!

I Lupetti dovranno rispondere (quasi immediatamente) alla richiesta posta dalle Lupette con la stessa metrica.

Ad esempio:

Non trovo più il secchio Geltrude Geltrude, non trovo più il secchio Geltrude Geltrude.

Le Lupette dovranno con un'altra richiesta, ad esempio:

Ma prendi un bicchiere ecc. ecc. E via così.

Chi dei due gruppi non segue la metrica, perde.

Nella sventualità che ci siano troppi Lupetti, si fanno due gruppi con cinque: metà Lupetti e metà Lupette.

A letto, raccomandare di parlare sottovoce.

AKELA racconta una fiaba della buona notte.

Staff per discutere sulla giornata passata e sul domani.

# VACANZE DI BRANCO

## Sesto giorno L'allegra Giungla

*COSTO: 360 Dindiridini a Sestiglia.*

1° Gioco: Birilli.

*PREPARAZIONE: 16 bottiglie di plastica, pallone soffice.*  
Disponere 15 metri le 16 bottiglie come dei birilli, distanzandole sia verticalmente, e sia orizzontalmente di 20 cm ognuna.

Per evitare disparelli è meglio segnare a terra, con gesso, dove andranno messe le 16 bottiglie in modo che, quando sono cadute, siano disposte sempre negli stessi punti.

Ognuno ha due tiri per abbattere quanti più birilli possibili.

Un punto ogni birillo abbattuto, lo strike vale 5 punti, l'abbattimento di tutti i birilli in due tiri vale 25 punti.

2° Gioco: Centro.

*PREPARAZIONE: 10 palline soffici, 1 catino, 1 cartone formato A4.*

Il catino è messo ad una distanza di 2 metri, metterci davanti il cartone come salita. 10 palline a disposizione per farne entrare il più possibile nel catino. 3 tiri a caso. 3 tiri a caso.

*PREPARAZIONE: 5 cerchietti diametro 20 cm, 3 bastoncini da piantare a terra, 5 cartoncini con i seguenti punteggi: 10, 20, 30, 40, 50.*  
Piantare a terra i cinque bastoncini ad una distanza di 10 metri e 30 cm tra loro, mettere a caso i punteggi sotto la testa per far entrare il cerchietto nel bastoncino.

4° Gioco: Frutteto.

*PREPARAZIONE: 5 scatoloni, 10 palle da tennis morbide, 5 cartoncini con i seguenti punteggi -10 - 20 - 30 - 40 - 50.*

Mettere i 5 scatoloni ad una distanza di 10 metri e 50 cm gli uni dagli altri. Mettere i punteggi a caso negli scatoloni. 10 palle a disposizione per fare più punti possibili.

5° Gioco: Pieni.

*PREPARAZIONE: 10 scodelle piene d'acqua, 10 palline da pingpong, 10 cartoncini piccoli con i seguenti punteggi: 5 - 10 - 15 - 20 - 25 - 30 - 35 - 40 - 50 da mettere sotto le scodelle.*

Mettere le 10 scodelle a caso in un cerchio di un metro e riempirle d'acqua, metterci sotto ad ognuna il punteggio a caso. In una distanza di 10 metri si hanno 10 palline da tirare per cercare di farle entrare nelle scodelle e fare più punti possibile.

6° Gioco: Avviciniamoci.

*PREPARAZIONE: 1 bastoncino, due palline.*

VACANZE DI BRANCO

Piegare il bastoncino a terra ad una distanza di 10 metri. Due palline da lanciare, una alla volta, per avvicinarsi il più possibile al bastoncino. Misurare la distanza dalla fermata della pallina tirata al bastoncino.

7° Gioco: Dischivolanti.

*PREPARAZIONE: 15 dischetti di cartone a testa, uno scatolone.*

Mettere lo scatolone ad una distanza di 10 metri. 15 dischetti di cartone a disposizione per lanciaarli dentro lo scatolone.

8° Gioco: Posapallina.

*PREPARAZIONE: 2 bottiglie, 1 cucchiaino di legno, 5 palline da pingpong, 8 cartoncini con i seguenti punteggi: 10 - 20 - 30 - 40 - 50.*

Mettere 5 bicchieri a terra ad una distanza di 20 metri l'una dall'altra. Il legno. Il compagno gli mette sul cucchiaino la pallina. Il concorrente deve mettere la pallina dentro il bicchiere senza aiutarsi con le mani. La pallina che cade è tolta dal gioco. Finite le palline si controlla il punteggio. Rimettere al posto i cartoncini sotto le bottiglie. Il gioco riprende con il compagno.

9° Gioco: Tunnel.

*PREPARAZIONE: Uno scatolone, un pezzo da golf, 5 palle da tennis.*

Da una parte si pongono 5 palline da tennis in fila. Si tocca una pallina con il pezzo da golf e si cerca di farla cadere nel foro. Si segna il punteggio a 5 tiri a disposizione per entrare il foro. Segnare i punti. Tocca poi al compagno.

PUNTEGGI: 1 pallina 10 punti, 2 palline 30, 3 palline 50 punti, 4 palline 70 punti, tutte e cinque le palline 200 punti.

10° Gioco: Tiro al numero.

*PREPARAZIONE: 1 tabellone di stoffa pesante, 1 grossa pedina di plastica.*

Il tabellone è formato da 6 cerchi di 40 cm di diametro disegnati sulla stoffa pesante nel seguente modo: 1 sopra con 50 punti, sotto 2 con 30 punti e ogni sotto ancora 3 con 5 punti ognuno.

Metterlo a terra in piano, tracciare una riga ad una distanza di 2 metri. Da quel punto il concorrente ha cinque tiri a disposizione per cercare di far cadere la pedina dentro a qualche cerchio.

11° Gioco: Freccette.

*PREPARAZIONE: Un centro numerato, 5 freccette.*

Mettere il centro ad una distanza di 3 metri. 5 freccette per fare più punti possibili.

12° Gioco: Giù tutto.

*PREPARAZIONE: 8 scatole, 10 palline morbide.*

Mettere le 8 scatole una sull'altra ad una distanza di 10 metri. 10 palline morbide a disposizione per buttare giù più scatole possibili.

4° *partizioni da 4 giochi ognuno.*

1° CIRILLI, CENTRO, CERCHI, FRUTTETO.

2° PIENO, AVVICINIAMOCI, DISCHIVOLANTI, POSAPALLINA.

3° TUNNEL, TIROALNUMERO, FRECCETTE, GIUNTO.

Le Sestiglie fanno i 4 giochi e poi vanno alla postazione successiva. Nel caso che qualche Sestiglia finisca prima si siede a terra ed aspetta il proprio turno.

### **Comandos (gioco notturno)**

*COSTO: 360 dindiridini a Sestiglia.*

*PREPARAZIONE: cartellini da attaccare sulla schiena, tanti quanti sono i lupetti. Su ogni cartellino scrivere due lettere e due numeri a caso dall'1 al 9. 30 palline bianche da ping-pong per una base. 30 palline rosa da ping-pong per la seconda base. 30 palline azzurre da ping-pong per la terza base. Torce elettriche 1 base centrale (L'INFERMERIA) e poi VALL. Strisce verdi da mettere al braccio di una Sestiglia e rosso per l'altra.*

Il compito di ogni Sestiglia è di riconoscere per l'altro il numero e le lettere sul cartellino di qualcuno che si trova in una 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 nominato, 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 suo o all'infermeria. Si resta in infermeria per un minuto. 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 nascondere il cartellino dell'avversario, se l'avversario è senza oggetto non succede nulla. Si torna all'avversario se si ha un oggetto in mano.

**REGOLE:** non si può nascondere il cartellino, è possibile scambiare il cartellino con i propri compagni.

Consegna dindiridini.

A letto, raccomandare di parlare sottovoce.

LA racconta una fiaba della buona notte.

Staff per discutere sulla giornata passata e sul domani.

## Settimo giorno di attività Giochi senza frontiere

COSTO: 360 LINDIRIDINI a Sestiglia.

Le gare servono per, per cui ogni 2 gare, una Sestiglia farà anche il gioco del "FILE ROUGE".

### 1) Scoppiare il sacchetto

*PREPARAZIONE:* un mucchio di sacchetti di carta bianca.

Ad una distanza di 10 metri, ci sono dei sacchetti di carta. Al via bisogna prenderne uno, gonfiarlo e poi farlo scoppiare.  
Poi correre a dare il cambio al compagno.

### 2) L'ubriaco

*PREPARAZIONE:* un bastone da un metro, tavolo con un bicchiere d'acqua.

Ad una decina di metri mettere in fila il bastone.  
Al via il primo corre al bastone, lo mette sopra il capo, lo gira di fronte e fa 5 giri attorno ad esso, quindi lo lascia cadere e va a bere un bicchiere d'acqua sul tavolo posto ad un paio di metri.  
Corre poi a dare il cambio al compagno che farà altrettanto.

### 3) Palla sotto sopra

*PREPARAZIONE:* una palla di plastica.

Sestiglia in fila indiana, appoggia sulle spalle il compagno.  
Il Lupetto in coda ha una palla, al via la passa al compagno davanti che dovrà prenderla con le mani, senza voltarsi, la passa al compagno che è dietro.  
Quando la palla arriva al primo questi la passa al compagno dietro da sotto le gambe e così via.  
L'ultimo la prende e la fa passare come all'inizio e così via. La palla deve fare 5 giri avanti e 5 giri indietro.

### 4) Millepiedi capovolto

*PREPARAZIONE:* un bastoncino da 50 cm.

Sestiglia schiena a terra e gambe in alto l'uno dietro all'altro. Il primo ha un bastoncino di legno tenuto tra i piedi.  
Al via lo passa al compagno dietro che lo deve prendere con le mani.

o guardi, passarlo al compagno dietro e così via.

Devi poi tornare indietro con lo stesso sistema.

Il bastoncino deve essere toccato solo con i piedi, se cade lo si rimette sui piedi di chi gli è caduto e si continua.

## 5) Il trespolo

*PREPARAZIONE: due barattoli vuoti grandi (quelli dei profumatori pelati).*

Ad una distanza di 10 metri mettere due barattoli distanti tra loro di mezzo metro.

Al via il primo corre verso il barattolo e vi sale sopra con un piede. Quando ritiene d'essere stabile dà il via al compagno che correrà per salire sull'altro barattolo.

Quando è salito, il primo scende e corre a dare il cambio al prossimo e così via.

Se mentre si corre per salire sul barattolo il compagno che si trova sul barattolo cade, bisogna ripartire.

# VACANZE DI BRANCO

## 6) Il tunnel

Lupetti in fila, mani sulle spalle del compagno davanti e le gambe divaricate.

Al via l'ultimo passa sotto le gambe e si ferma davanti a tutti nella stessa posizione. Dà il via e chi è rimasto per ultimo fa la stessa cosa e così via.

Ogni lupetto deve passare 10 volte sotto le gambe di tutti.

## File rouge: i mattoni

*PREPARAZIONE: due mattoncini (o altri equivalenti) da potervi salire sopra con un piede ognuno.*

Mettere due mattoncini ad una distanza di 10 metri all'inizio, e uno davanti all'altro di 30 cm.

Al via i lupetti corrono ai mattoni e uno dei lupetti sale sopra ai mattoni, alza la gamba dietro e il compagno porta il mattone davanti, il lupetto vi appoggia il piede alzando l'altro dietro e ci va sopra al traguardo.

È si scambieranno i ruoli per tornare indietro.

Si tocca poi ad altri due e via di seguito.

## Gioco finale per tutti Stafetta contro la palla

*PREPARAZIONE: una palla, un bastoncino.*

Due Sestiglie in cerchio di parata, uno ha in mano una palla. L'altra Sestiglia deve fare una staffetta attorno al cerchio. Al via bisogna far passare la palla al compagno di destra che la passerà al compagno di destra dicendo uno! Il compagno di destra farà altrettanto e dirà due! E così via. Nello stesso momento d'inizio il primo della staffetta fa il giro del cerchio consegnando, poi, il testimone (un bastoncino) al compagno e così via. Tocca poi ad un'altra Sestiglia. La Sestiglia vincente è quella che termina la staffetta con meno passaggi.

## Le coppie

**COSTO:** 240 DINDIRIDINI a Sestiglia

*PREPARAZIONE: un cartoncino con personaggio e uno con la sua coppia, in totale 9 coppie diverse. PAPERINO-PAPERINA, TOPOLINO-MINNI, GEFINO-CAMILLA, GAMBADILEGNO-TANIL, PAPERINO-PAPERINA-BEATRICE, CROCCO-PIERRO, CLIVIA, CICCIO-NONNATA, TATA, TOM-JERRY.*

Dividere il branco in due squadre e metterle ad una distanza di 20 metri l'una di fronte all'altra, girate di spalle. Consegnare una serie di cartoncini ad ogni squadra (quandone uno per ogni lupetto). Ogni lupetto, di una squadra ha, quindi, un personaggio e l'altra squadra ha la coppia. Al via si girano e corrono verso l'altra squadra gridando ad alta voce ciò che è scritto sul cartoncino. Formata la coppia si accucciano a terra. L'ultima coppia a formarsi è eliminata e consegna i cartoncini. Mescolare e consegnare i cartoncini prima d'iniziare nuovamente. Prima del via non bisogna girarsi. Chi sbaglia è eliminato anche se non è arrivato ultimo. Prima coppia arrivata: 60 dindiridini a testa, seconda coppia 40 dindiridini a testa, terza coppia 20 dindiridini a testa.

## Cerchio di Gioia

Gli Sestiglieri di Sestiglia. Ogni Sestiglia propone un gioco.

1° CANTO dopo il gioco della prima Sestiglia: Attorno alla ruota.

2° CANTO dopo il gioco della seconda Sestiglia: Buona Gioia.

3° CANTO dopo il gioco della terza Sestiglia: Sotto il bambù.

Proclamazione Sestiglia vincitrice, consegna premi.

Chiusura del Consiglio.

A letto. Silenzio Akela racconta, Staff di fine V.d.B.

## GIOCHI DI RISERVA

### 1) I rigatoni

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

Sestigliere fa il primo passo, 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 ciascuno dei spaghetti infila un rigatone.

Torna indietro di corsa e fa scendere i rigatoni negli spaghetti del compagno che si fa scendere negli spaghetti del suo 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 al campanello

*PREPARAZIONE:* Un campanello.

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

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

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

### 3) È arrivata una Nave carica di

*PREPARAZIONE:* una barchetta di carta.

Uno dei lupetti tiene in mano una barchetta di carta e inizia il passaparola passandola ad un altro giocatore dicendo è arrivata una nave carica di "A" immediatamente il designato deve dire il nome di una cosa che comincia con il nome di quella lettera.

Se risponde giusto prosegue il gioco cambiando lettera.

Altrimenti paga pegno e riconsegna la barchetta a chi gliela ha passata.

VACANZE DI BRANCO



## Giochi di Kim

### **KIM VISTA**

*PREPARAZIONE: Disporre all'interno del cerchio 10 oggetti e coperti. Il Branco del cerchio, al centro mettere i 10 oggetti coperti. Al via togliere la copertura e fare osservare gli oggetti a tutti per 2 minuti, quindi coprire gli oggetti. Le Sestiglie si riuniscono distanti tra loro, in modo che ogni Sestiglia non senta le altre. Foglio alla mano ogni Caposestiglia scrive su un foglio ciò che la sua sestiglia pensa di aver visto. Dare 2 minuti di tempo, quindi riunire le sestiglie e scoprire gli oggetti. **PUNTEGGI: 1 punto ogni oggetto indovinato, 1 in meno ogni errore.***

### **KIM ODORI**

*PREPARAZIONE: 6 bustine di odori da cucina (aglio, rosmarino, noce moscata, cannella, etc.). Far annusare una bustina alla volta ad una Sestiglia. Poi, ogni Lupetto scrive su un foglio gli odori (in sequenza o a caso) che ritiene giusti.*

***PUNTEGGI: 1 punto per ogni odore indovinato, 1 punto in meno se si scrive un odore che non è tra gli odori originali.***

### **KIM TATTO**

*PREPARAZIONE: 1 scatola vuota con un buco sopra che ci passi una mano, 5 oggetti strani (palla da baseball, rotolo nastro adesivo, un pacchetto di fazzoletti di carta, scatola di fiammiferi da cucina, spina elettrica). Gioca una sestiglia alla volta. Un Lupetto alla volta, va a tastare nella scatola. Alla fine si riuniscono e il Caposestiglia scriverà ciò che ritiene ci sia nella scatola. Poi tocca alla prossima Sestiglia e così via. **PUNTEGGI: 1 punto ogni oggetto indovinato, 1 punto in meno ogni oggetto sbagliato.***

### **KIM STIMA**

*PREPARAZIONE: 3 cremini, 3 caramelle, 3 liquirizze, 3 maccherini. Branco in cerchio e seduto. Su un vassoio si pongono i dolci alla rinfusa coperti. Al via si scoprono e i Lupetti devono trovarli e stimarli per qualche secondo, poi si coprono. Quindi ad una alla volta, ad ogni Lupetto, si chiederà: la lunghezza, il peso e la quantità (tali misure si saranno prese anticipatamente e scritte su un foglio). Scrivere su un foglio le risposte di ogni lupetto. **PUNTEGGI: 1 tre che si avvicinano di più alle misure si dividono leccornie.***

# VACANZE DI BRANCO

ASSISTENTE  
TUTTO

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