

Libretto N° 9
Vacanze di Branco 2013



VACANZE DI BRANCO

Base MASCI Veneto
Boica di Vestenanova (Pr)

I Capi d.B. sono un momento d'aggregazione e di margine di conoscenza sia per tutto il Branco sia per i Capi che hanno responsabilità educativa. L'ambientazione sarà il Far-West e le Sestiglie saranno così divise:

Rossi: Marshall
Pezzati: Rangers
Grigi: Sheriff

Il tema che leggeremo riguarderà "LA SOLIDARIETÀ".
Le attività principali si baseranno sul gioco, molto importante nell'età evolutiva dei Lupetti e tenendo presente il tema del campo. Faremo il gioco delle *BENTONAZIONI*.

Ogni giorno, attraverso un bigliettino (col nome di un Lupetto) che sarà pescato da una scatola, ognuno aiuterà (farà cioè una B.A.) a sua insaputa il Lupetto toccato.

Quest'anno distribuiremo il denaro dei "LUPETTOLLARI".
Ogni Sestiglia la mattina, per il Lupetto pescato, per ogni biglietto. La Sestiglia vincitrice avrà il diritto di tenere per un anno, l'acquamarina più grande del mondo.

A fine Vacanze ognuno riceverà un regalo. La sera, a letto, *Akela* racconta una fiaba.

Tutti i giorni ogni Sestiglia farà il giornale di bordo.

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

Bigliettini con nomi per ogni Sestiglia estranne la metà per un gruppo.

Ogni giorno ci saranno dei facili indovinelli.

Le Sestiglie dovranno indovinare per mano del CapoSestiglia che porterà la soluzione scritta ad *Akela*.

Lupettollari: 100 al 1°, 50 al 2° e 20 al 3°.

Salvo quanto stabilito diversamente il CapoSestiglia, vecherà alla cassa finale 200 Lupettollari per ogni gioco.

A colazione, pranzo e cena, tutti devono andare a lavarsi i denti.

Nei giochi si vincono i seguenti Lupettollari: 200, 100, 50.

Primo giorno

- 10,35 Arrivo a Bolca.
11,00 Cerchio e Grande Urlo.
11,15 Scazz per entrare.
11,30 Sfilata e colazione camerate.
12,00 Annualità: *SEGNAPOSTO*.
12,30 Pranzo al sacco.
13,30 Riposo.
15,30 Cartello di Sestiglia.
16,30 Merenda.
17,00 Gioco: *CERCHIO D'ORO*.
18,00 Gioco: *URLO A PIU' FORTE*.
19,30 Cena.
21,00 Cerchio di Gioia.
22,30 A letto. Silenzio: AKELA racconta. Staff.

Secondo giorno

- 08,30 Sveglia. L'annuncio di Gioia.
08,50 Lavarsi e sistemare a letto.
09,00 Colazione, Rangers servizio cucina.
09,30 Uniforme per Cerchio e Grande Urlo.
09,45 Pulizia (SHERIFF) Gioma e il borgo (MARSHAL).
10,15 Cambiarsi per giocare – Iscrizione camerate.
10,55 Gioco: *GLI UOMINI DEL CAMION*.
11,25 Gioco: *LE COPERTURE*.
12,15 Rangers servizio cucina.
12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
13,30 Riposo.
15,30 Gioco: *CHI SETE*.
16,30 Merenda.
17,00 Gioco: *IL PUZZLE DELLA GIUNGLA*.
18,00 Prove: Cenerentola, Cappuccetto rosso, I tre porcellini.
19,00 Rangers servizio cucina.
19,15 Lavarsi le mani per la cena.
21,00 Cerchio di Gioia.
22,45 A letto. Silenzio! AKELA racconta. Staff.

Terzo giorno

- 08,00 Sveglia. Ginnastica libera.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione: Sheriff servizio cucina.
09,30 Uniforme per Cerchio e Grande Urlo.
09,45 Pulizia (MARSHALL), Giornale di bordo (RANGERS).
10,15 Cambiarsi per giocare – Ispezione camerate.
10,35 Manualità: LA BALESTRA E LE SCIMMIE.
11,35 Gioco: CACCIA ALLE PULCI.
12,15 Sheriff servizio cucina.
12,30 Lavarsi le mani e la tavola per il pranzo.
13,30 Lavarsi i denti e riposare.
15,30 Costruzione: FACCIANO LA MANUALITÀ.
16,30 Merenda.
17,00 Gioco: GIÙ LE SCIMMIE.
18,00 Gioco: CACCIA ALLE ANIMALI.
19,00 Sheriff servizio cucina.
19,45 Lavarsi le mani e la tavola.
21,00 GIOCO NOTTURNI.
22,45 A letto. Silenzio! AKELA racconta. Staff.

Quarto giorno

- 08,30 Sveglia. Ginnastica libera.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione, Marshall servizio cucina.
09,30 Uniforme per Cerchio e Grande Urlo.
09,45 Pulizia (RANGERS) Giornale di bordo (SHERIFF).
10,15 Calcio.
14,30 Ritorno alla base.
14,45 Gioco: TUTTA LA NOME.
15,45 Gioco: TOCCATO.
16,45 Gioco: SHERE-KHAN e MOWGLI.
17,00 Dolce.
19,00 Marshall servizio cucina.
19,15 Lavarsi le mani per la cena.
21,00 Tutti al Saloon.
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, Rangers servizio cucina.
09,30 Uniforme per Cerchio e Grande Urlo.
09,45 Pulizia (SHERIFF) Giornale di bordo (MARSHAL).
10,15 Cambiarsi per giocare – Ispezione camerate.
10,35 Manualità: LUPO MANGIATORE.
11,35 Gioco: *GIUNTA del LUPO MANGIATORE.*
12,15 Rangers servizio cucina.
12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
13,30 Lavarsi i denti e riposo.
15,30 Gioco: *PALLA AVVELENATA.*
16,30 Merenda.
17,00 Gioco: *BAGHERA e le SCIMMIE.*
18,00 Gioco: *MOWGLI e le SCIMMIE.*
19,00 Rangers servizio cucina.
19,15 Lavarsi le mani per la cena.
21,30 GIOCO: *IL CORTIBINO.*
22,45 A letto. Silenzio! AKELA racconta. Staff.

AVCANZEDI BRANCO

Sesto giorno

- 08,30 Sveglia. Ginnastica libera.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione, Sheriff servizio cucina.
09,30 Uniforme per Cerchio e Grande Urlo.
09,45 Pulizia (MARSHAL) Giornale di bordo (SHERIFFS).
10,15 Cambiarsi per giocare – Ispezione camerate.
10,35 Gioco: *BASEBALL LUPETTO.*
11,35 Gioco: *GIUNTA CERCHIO.*
12,15 Sheriff servizio cucina.
12,30 Lavarsi le mani e a tavola per il pranzo.
13,30 Lavarsi i denti e riposo.
15,30 Gioco: *LE SEI RANE.*
16,30 Merenda.
17,00 Gioco: *PALLA TRASFERITA.*
18,00 Gioco: *PALLA BOTTIGLIA.*
19,00 Sheriff servizio cucina.
19,15 Lavarsi le mani per la cena.
21,30 CERCHIO DI GIOIA.
22,45 A letto. Akela racconta. Staff.

Settimo giorno

- 08,00 Sveglia. Ginnastica libera.
08,50 Lavarsi e sistemare il letto.
09,00 Colazione, Marshall servizio cucina.
09,30 Uscita in barca per Cerchio e Grande Urlo.
09,45 Merenda (SHERIFF) giornale di bordo ore 18,30.
10,15 Cambiarsi per giocare – Ispezione camerate.
10,35 Gioco: *TIPPA TUTTO*.
12,15 Marshall servizio cucina.
12,30 Lavare le mani e a tavola per il pranzo.
13,30 Lavarsi i denti e riposare.
15,10 Gioco: *FESTIVAL POLARE*.
16,00 Merenda.
17,00 Manualità: *PAZZA BUM*.
18,00 Docce.
18,30 Giornale di bordo (PUBBLICITÀ)
19,00 Marshall servizio cucina.
19,15 Lavarsi le mani per il gioco.
21,00 GIOCO NOTTURNO.
22,45 A letto. Silenzio! A letto! Accanto. Staff.

VACANZE DI BRANCO

Primo giorno Quiz per entrare.

Branco riunito davanti alla casa ma per entrare c'è da superare un enigma. Akela, davanti alla porta dirà a tutti: se è rosso dico 5, se è nero dico 2, se è blu dico 3, e se è bianco cosa dico? Chiamerà un Lupetto alla volta che gli sussurrerà all'orecchio la probabile soluzione. Se è esatta può entrare, altrimenti torna nel branco per ritentare. Attenzione: alla fine troppi lupetti rimangono fuori. Si effettua l'alzabandiera, Sestiglie in ordine, Akela chiamerà l'alzabandiera, tutti sugli attenti a salutare con il saluto Lupetto. Al termine s'intona "UN BRAVO LUPO".
Distribuzione ai Canis: foglia di 5250 Lupettollari.

Segnaposto

PREPARAZIONE: 2 foglietti con disegnato uno sceriffo con la faccia del rispettivo Lupetto, 1 cartoncino, colla, pennarelli, cd.

- 1) Colorare tutta la parte bianca e il collo sul cartoncino.
- 2) Incollare verso il basso il cartoncino su un cd. La piega della gamba predisposta, quindi pregare verso l'esterno la parte sottostante di 1,5 cm. Incollare i due cartoncini delle parti non disegnate.
- 3) Mettere colla sul cd ed incollare il proprio nome, poi mettere colla sulle parti sotto piegate della propria faccia ed incollare sul cd.

Cerchi d'oro

PREPARAZIONE: tanti per i cerchi, 8 cartoncini numerati dal 1 al 8 in rosso, 8 più piccoli numerati in giallo e 8 in verde.

Tracciare dei cerchi (tanti quanti metà cartoncino) sparsi e metterci un numero (rosso) a caso per ogni cerchio. Dividere il Branco in due squadre e mettere in fila ad una distanza di 20 metri. Consegnare un cartoncino numerato giallo ad ogni Lupetto di una squadra e verde all'altra. Al via ognuno corre per prendere il possesso del cerchio che ha il numero uguale.

Se i lupetti riusciranno ad entrare nel cerchio con il proprio numero. Ogni cerchio occupato vale un punto.

Segnare su un foglio il punteggio ottenuto da ogni squadra. Tutti tornano all'inizio mentre si raccolgono i cartoncini dei cerchi, che vanno mescolati e rimessi nei cerchi. Ripetere per 5 volte.

Regole: non ci sono regole, conta la lealtà di chi arriva per primo.

Urla più forte

PREPARAZIONE: 6 strisce di tela scura per coprire gli occhi, tarina per le linee, 6 tabelle con scritto i nomi di questi animali: gatto, cane, uccello, cornacchia, pulcino, tacchino, tanta vite da parte dei Lupetti.

Le Sestiglie si mettono separate di circa 3 metri l'una dall'altra sulla prima riga. Scegliere un Lupetto di ogni Sestigia e metterlo sull'altra linea dalla parte opposta di fronte alla propria Sestigia. I 3 Lupetti sapranno a quale animale appartengono. Mostrare insieme il cartello del proprio animale alla sua Sestigia. Allora ogni Sestigia dovrà gridare il proprio animale, mentre i tre Lupetti bendati dovranno arrivare, seguendo le urla animali, verso la loro Sestigia. Quando tutti i tre sono arrivati, toccherà ad altri tre che andranno in fondo a farli bendare per continuare il gioco.

Punteggi a scalare: 3, 2, 1.

Regole: gridare solo il proprio animale; non chiamare il Lupetto con il proprio nome; non oltrepassare la linea di demarcazione.

VACANZE DI BRANCO

in costume da Far-West

CANTO BAN: il cow-boy Piero

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 mettere sopra il piatto con la tavoletta di cioccolato e accanto alla sedia mettere il vestiario. Consegnare il dado a 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 quadretto per mangiarselo. Nel frattempo il dado passa di mano (senso orario), se anche un 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.

CANTO: A caccia andiamo.

BAN: Metti la mano.

CANTO: Attorno alla rupe.

Consegna Lupettollari.

Luogo: Silenzio Fiaba di Akela. Staff.

Secondo giorno

1° QUIZ: Che cosa studia l'ornitologia (gli uccelli)

2° QUIZ: differenza tra castello e maniero (il maniero non ha torri).

Guida il camion

Preparazione: 3 scatoloni legati tra loro con spago e distanziani di 50 cm, 1 corda lunga 2 metri, 5 tappi di plastica per ogni scatolotto, pirina, 1 benda per occhi.

Tracciare una linea lunga 30 metri e metterci, lungo questa, due Sestiglie sparse. Ogni Lupetto ha cinque tappi in mano e una linea trasversale di fronte 5 metri alla fine nella quale si mette un compagno. A 5 metri dalla linea, bendare un Lupetto e dargli la corda con le carrozze. Al via, deve attraversare il campo da gioco il più presto possibile fino alla linea trasversale, mentre gli altri tenderanno di gettare, dentro le carrozze, i loro tappi, potendo correre avanti e indietro. Il compagno ha il compito di gridargli di andare a destra o a sinistra. Contare quanti tappi sono entrati nelle carrozze. Tocca poi ad un altro compagno e così via sostituendo ogni con un'altra Sestiglia.

Regole: le torri si formano in un'area di 5 metri di diametro. Quando il compagno si avvicina al centro della Sestiglia, il compagno deve gridare "tappi". Quando le carrozze passano la fine, non si può più tirare.

Suppie

Preparazione: 9 cartoncini con i disegni seguenti sportivi: rugbista, pugile, tennista, arciere, schermidore, calciatore, cestista, ciclista. 9

Cartoncini con disegni di ciò che gli sportivi adoperano: palla ovale, guantoni, racchetta da tennis, frecce, spada, pala da tennis, canestro, bicicletta.

Dividere il branco in due squadre e mettere ad una distanza di 20 metri l'una di fronte all'altra girate di spalle. Consegnare una serie di cartoncini ad ogni squadra dandone uno per ogni Lupetto. Ogni Lupetto, di una squadra ha, quindi, lo sportivo e l'altro squadra ha il relativo attrezzo. Al via si girano e corrono verso l'altra squadra gridando ad alta voce ciò che è disegnato sul cartoncino, formata la coppia si accucciano a terra. L'ultima coppia a formarsi è eliminata e consegnano i cartoncini. Mescolare e consegnare i cartoncini prima d'iniziare nuovamente.

Regole: prima del via non bisogna girarsi. Chi sbaglia è eliminato anche se non è arrivato ultimo.

Che sete

Preparazione: bicchieri di plastica quanti sono i lupetti, 1 bottiglia di plastica per Sestiglia, una bacinella per l'acqua.

Il gioco è a tempo e a quantità e gioca una Sestiglia alla volta.

del campo mettere la bacinella piena d'acqua e un bicchiere.
Sestiglia a raggiera, la distanza tra Lupetto e Lupetto è di un
braccio. Ogni Lupetto ha in mano un bicchiere. Al via il primo davanti
riempie il bicchiere e lo versa nel bicchiere al compagno che lo versa al
successivo e così via. Nel frattempo il primo corre in fondo alla coda
per farsi riempire il bicchiere, vuotandolo dentro il bottiglione, appena
vuotato può dire "via" così che il compagno davanti possa riempire il
suo bicchiere e così via.

Regole: non si può mettere la mano sopra il bicchiere.

Il puzzle della Giungla

*Preparazione: 3 fogli di cartoncino con disegnati uno stesso
momento del racconto della giungla. Tagliare i fogli in puzzle in modo che
ci siano almeno 2 pezzi per ogni Lupetto, foglio con disegno
originale, 2 matite, 1 tavolo.*

Fare un cerchio di un metro di diametro e spargevi sopra i pezzi di un
puzzle mescolati e messi in modo che sia evidente ogni pezzo di
disegno. La Sestiglia si acciuffa il puzzle che ha e si acciuffa
dal metro le fibre del cerchio e li acciuffa tutti. Al via
il primo deve correre con le matite in mano, arrivato al cerchio deve,
sempre con le matite prendersi i pezzi di puzzle, e tenendolo fra
le matite tornare indietro e depositarlo sul tavolino. Passare le matite
al prossimo compagno e così via fino a terminare la raccolta. Appena
l'ultimo pezzo è stato portato bisogna fare il puzzle. La Sestiglia ha
terminato quando ha fatto il puzzle completo e preciso.

*Regole: se cade la matite bisogna correre alla partenza e tornare a
riprenderla. Così pure se cade il pezzo di puzzle. Non si devono
gettare le matite ma devono essere consegnate.*

Cerchio di Gioia

In costume da Far West.

CANTO: Buona caccia

Prima scenetta per ogni Sestiglia.

BAN: Cacciù

Seconda scenetta per ogni Sestiglia.

CANTO: Caccia al Sambhur

Terza scenetta per ogni Sestiglia.

BAN: Hoi ma cipil hoi ma cipol

Insegna Lupettollari.

A letto. Silenzio Fiaba di Akela. Staff.

Terzo giorno

1 QUIZ: cos'è il tartufo (fungo sotterraneo commestibile)

4 QUIZ: come si forma la neve (Per sublimazione del vapore acqueo atmosferico sotto gli zero gradi).

Materialità: le scimmie prima parte

PREPARAZIONE: 7 fogli A4, 2 legnetti 13cmx1cmx3mm, molletta, nastro adesivo colorato, spago, 3 sagome di scimmia, cartoncini, 3 tappi di spago, pennarelli, colla stick, cartoncino distanziatore, matita, nastro adesivo trasparente e colorato, scissore.

1) Arrotolare, dal lato corto, 3 fogli e fermarli con nastro trasparente; tagliare a metà 3 fogli e arrotolare ogni metà, fermarli con nastro trasparente.



2) Infilare nei cartoncini 3 cm di assicella come aiuto per piegarli a 90 gradi dove è messo il nastro adesivo.



3) Infilare i bastoncini nei rotolini (devono entrare con un po' di forza) e farli uscire con un po' di forza dall'altra estremità del rotolo.



4) Applicare lo spago ai bastoncini con nastro adesivo, lo spago deve risultare ben teso.



5) Tagliare in quattro parti un foglio, arrotolarne tre e fermarlo con adesivo. Applicarlo all'estremità del rotolo lungo; fermare con nastro la molletta nella parte inferiore.



6) Una balestra con nastro adesivo nero. È possibile anche con adesivo colorato.

Caccia alle pulci

PREPARAZIONE: 6 bende per gli occhi.

Una Sestiglia con gli occhi bendati è circondata dal resto del Branco. Alti fino a tre mentre i bendati girano su se stessi, gli altri scappano su un piede. Al tre tutti si fermano immediatamente.

Ognuno della Sestiglia bendata muovendosi nella direzione opposta era rivolto quando si è fermato, cerca di acchiappare qualcuno.

Si cambia poi Sestiglia. Si possono fare tre manche per Sestiglia.

Regole: chi non si ferma all'alt è come se fosse stato toccato.

Manualità: le scimmie seconda parte

7) Incollare le figure di scimmia sui cartoncini e ritagliarli.



8) Colorare a piacere le scimmie, i tiri e poi le scimmie.



9) Per giocare incidere le scimmie con il distanziometro, mettersi a 2,3 metri di distanza, caricare la balestra con la cannuccia e cercare di colpire una scimmia.



Giù le scimmie

Preparazione: tavolino, 3 cartoncini di cartoncino, balestracarta, cannuccia.

Si preparano le scimmie e si fanno i tiri a distanza da due metri. Nel campo di tiro (2,3 metri) si fissa un filo di cannuccia (o un altro oggetto) con la balestra (o un altro oggetto) con la quale si possa facilmente buttare giù le scimmie). Ognuno ha 9 tiri a disposizione per buttare giù, con la balestra, le scimmie. Punteggi: una scimmia 10 punti, due scimmie 50 punti, le tre scimmie 100 punti.

Regole: non si può superare la linea di tiro.

Caccia ai fantasmi

Preparazione: 12 corde da 2 metri. 12 vite (cartelli) numerati dal 1 al 12).

Una Sestiglia sarà i gost e le altre i fantasmi. Ogni fantasma ha in tasca una vite (tribuita a caso in precedenza) e consegna se viene preso dai gost potendo, poi, riprendere il gioco. Il campo è largo e lungo quanto quello da calcio. Ad una estremità si mettono i fantasmi, a metà si mettono i gost. Al via i fantasmi devono attraversare il campo ed andare al lato opposto senza farsi toccare. I gost devono tenersi per mano a due a due, cercando di toccare un fantasma, se ci riescono si fanno dare la vite, se no, lo hanno legato come un salame e lo fanno sedere. Il gioco prosegue con i gost. Toccherà ad un'altra Sestiglia fare i gost e poi l'altra.

Un fantasma legato vale 2 punti più i punti delle vite prese.

Regole: i Gost devono sempre tenersi per mano in due.

Banditi Gioco Notturmo

(In questo gioco ogni Sestiglia consegna 400 Lupettollari per il gioco)
Preparare due cartellini a testa con lettera e numero colorati da una parte e biadesivo dall'altra, 25 caramelle a testa (le viti e 10 tappi di plastica a testa, pila, uno scatolone a Sestiglia, un contenitore) per le vite.

Bisogna porre il tappo alla volta nella base avversaria che sta alla propria destra e ad un segnale stabilito, dalla destra si va a sinistra.

Convieni, ogni tanto, scambiare il proprio cartellino con quello di un compagno. Chi vince una vita la porta alla sua base.
Il compito di tutti è quello di disfarsi dei tappi e di guadagnare tante vite.

Ogni Sestiglia nella loro base, si mettono uno dei due cartellini sul petto col biadesivo (l'altro li serve per il vecchio lupi), si dispone davanti alla base lo scatolone con dentro i tappi.

Alla bisogna si prende da una in mano e si tiene il base avversaria.

Se durante il tragitto gli viene tolto il cartellino si ferma e i due contendenti faranno tre colpi di morra cinese: se vince il chiamante il chiamato rende la vita e il tappo, se il sottobraccio sarà portato alla sua base e qui il vincente deposerà i due tappi.

Il perdente cambierà il cartellino e proseguirà.

Se perde il chiamante vince lo stesso la vita ma sarà portato lui alla sua base (sottobraccio) per rilasciare i tappi.

Chi non ha il tappo in mano (perché depositato nella base avversaria) non si muove dalla sua base a mani alzate.

Le vite valgono 10 punti all'una - i tappi valgono 5 punti in meno ognuno.

Regole: Non si può nascondere il cartellino. Bisogna avere in tasca una sola vita

Lupettollari vinti: 400 — 200 — 100

Consegna Lupettollari.

A letto.

Silenzio Fiaba di Akela.

È su quello fatto e sul da farsi domani.

Quarto giorno

Quiz: differenza tra burattini e marionette (i burattini hanno solo la testa e sono mossi da mano, le marionette sono figure intere e mosse da fili)

6° Obiettivo: salgemma (minerale)

Palla nome

Attorno ad un cerchio tracciato per terra del diametro di circa tre metri sono disposti i giocatori, in modo da avere un piede dentro il cerchio. All'interno, con in mano un pallone, c'è un giocatore scelto estraendo a caso un bigliettino con il nome di lupetto.

Si estrae un altro bigliettino e lo si consegna (senza che nessuno sappia quale nome sia scritto) al giocatore in possesso della palla che lancerà in alto, chiamando per nome il lupetto ad alta voce. Tutti fuggono il più lontano possibile, salvo il giocatore chiamato, il quale si ferma e tocca per terra la palla. Grandi Step: Tutti si devono fermare dove si trovano.

Il giocatore in possesso della palla, sceglie, indicandolo, un altro giocatore di una tribù avversaria, e gli lancia contro la palla per colpirlo.

Quest'ultimo può scansarsi, ma senza spostare i piedi. Se la persona viene colpita il lanciatore guadagna 5 punti, se non la colpisce prende solo 2 punti.

Ogni volta che si estraggono i biglietti gli stessi saranno eliminati in modo che tutti possano partecipare al lancio

Sphere-khan e Mowgli

Preparazione: cartellini quanti sono i componenti del Sestiglia (più numerosa) con scritto Tabaqui tranne uno sul quale c'è scritto Shere-khan, tanti cartellini quanti sono i componenti del resto del Branco con scritto Bagheera tranne uno sul quale c'è scritto Mowgli. Tutti i cartellini si mettono in tasca.

Una Sestiglia in mezzo al campo, le altre dalla parte opposta. Si avvia dovranno attraversare il campo senza farsi toccare.

Chi è toccato si ferma e ambedue mostrano il proprio cartellino.

Se Shere-khan tocca Mowgli la Sestiglia ha vinto, in qual caso si cambia

Esclusa, altrimenti il gioco continua fino alla cattura di Mowgli sotto il
palco di Shere-khan.

Una volta passati meglio ritirare i cartellini, mescolarli e
riconsegnarli.

*Regole: nessuno guardi il proprio cartellino che si mette in tasca,
pena l'esclusione dal gioco.*

Cerchio di Gioia

In costume da Far West.

CANTO : Guardati la bianca luna

Metti qui e metti là

*Preparazione: 2 cartoncini con scritto pollice sul naso, 2 orecchio
su piede, 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 ginocchio, 2 jolly dove si vuole.*

Mescolare i cartoncini.

Dare un cartoncino a ciascuno. La prima volta si dà il primo cartoncino a
partire dall'alto del cartoncino.

Dare un altro cartoncino e far eseguire ciò che vi è scritto così via.

Se una carta cade si cambia coppia.

Vince chi riesce a tenere addosso più carte.

*Lupettollari vinti: 200 alla Sestiglia. Se nel complesso riesce a tenere
più cartoncini.*

BAN: Zignagna

CANTO : Guardati intorno o lupo.

Consegna Lupettollari.

A letto.

Silenzio Fiala di Akela

Staff su quello fatto e sul da farsi domani.

Quinto giorno

5° QUIZ: cos'è Montecitorio (palazzo di Roma)

6° QUIZ: dove si trova la Tomba di Eustachio (orecchio).

Attività: il Lupo mangiatore

PREPARAZIONE: 1 parte superiore di una bottiglia di plastica, 2 elastici, 1 pallina da pingpong, spago, cartone per lancia-pallina, pennarelli, foglio con sagoma di lupo.



- 1) Tagliare bene la parte superiore della bottiglia di plastica.
- 2) Eseguire 4 tagli superiori equidistanti.
- 3) Infilare gli elastici e legarli con lo spago.
- 4) Bucare il tappo e farci passare lo spago; il lancia-pallina è finito.
- 5) Distribuire un cartone a testa.

VACANZE DI BRANCO



- 1) Tagliare bene la parte inferiore della bottiglia di plastica.
- 2) Eseguire 4 tagli superiori equidistanti.
- 3) Infilare gli elastici e legarli con lo spago.
- 4) Bucare il tappo e farci passare lo spago; il lancia-pallina è finito.
- 5) Distribuire un cartone a testa.
- 6) Incollare la sagoma del lupo sul cartone.
- 7) Tagliarne i contorni e la bocca, e poi colorate a piacere.
- 8) Legare la sagoma dalla bocca in modo che restino i piedi.

Lupo mangiatore

PREPARAZIONE: tavolino, testa di Lupo, lancia-pallina.

Porre sul tavolo il Lupo. Calcolare una certa distanza (2 o 3 passi). Da quel punto, ognuno ha 5 tiri a disposizione per far passare, con il lancia-pallina, la pallina nella bocca del Lupo.

Regole: non oltrepassare la linea di tiro.

Palla avvelenata

PREPARAZIONE: palla, farina per segnare.

Inizia il capogioco che lancia in aria la palla avvelenata (perché se colpisce qualcuno lo avvelena) grida il nome di un giocatore; chi è chiamato deve prendere la palla e gridare: "stop"; senza uscire dal cerchio deve cercare di colpire uno degli altri giocatori che nel frattempo sono scappati all'esterno. Chi è colpito è avvelenato, cioè ha la sanzione. Si ricomincia con tutti dentro; chi ha colpito lancia in aria la palla gridando il nome di un giocatore che cercherà di prenderla subito. Anche l'avvelenatore può essere eliminato, se non colpisce nessuno può rientrare per altre due volte di colpire lo stesso giocatore; e non vi riesce subirà la sanzione. Analogamente per chi, lanciando in aria la palla, chiama un giocatore inesistente o fuori del gioco. Dopo tre sanzioni si è eliminati. Ne devono rimanere 3.

Regole: chi non si ferma all'alt prende una sanzione.

Lupettollari vinti: 10 all'ultimo, al momento di 10 ogni eliminato successivo fino al primo.

VACANZE DI BRANCO

PREPARAZIONE: palla; farina per segnare, cronometro.

Si formano due Squadre di Bandarlog: brune e grigie, ciascuna con un Bagheera segreto che conduce solo il Capogioco e che ogni squadra scriverà su un foglietto. La pallasta dentro del campo il battitore scelto a caso. Al via del cronometro il battitore tira cercando di colpire l'avversario. Se si colpisce Bagheera, la squadra avversaria guadagna un punto e si ricomincia tutto da capo stabilendo due altri Bagheera e relativi battitori (coloro che tirano la palla). Se viene colpito una scimmia, questa esce dal gioco finché la sua squadra colpisce un avversario. Se il capogioco chiama i Bandarlog grigi (o bruni) questi corrono nel campo opposto, mentre i Bandarlog avversari fanno altrettanto. Il battitore dei grigi (o bruni) raccolto al centro da quel punto cerca di colpire un avversario. Si giocano due manche. Vince chi colpisce il Bagheera avversario nel minor tempo.

Regole: i giocatori si può muovere dal proprio posto.

Lupettollari vinti: 40 ad ogni vincitore, 20 ai perdenti.

Bagheera e le scimmie

PREPARAZIONE: palla, farina per segnare.

Si divide il Branco in due squadre. I ragazzi di una squadra sono le scimmie, i ragazzi dell'altra squadra sono i Mowgli. I Mowgli si dispongono intorno al perimetro di un grande cerchio di 5/6 passi di

secondo il numero di giocatori, e le scimmie si mettono
ceppo del capo stesso. Al via, i Mowgli passandosi una palla, cercano
colpire le scimmie le quali a loro volta spostandosi dentro al campo
cercano di sfuggire alla cattura. Le scimmie colpite devono uscire dal
campo per 100 minuti di gioco, lo si sospende e il capogiochi conta le
scimmie catturate. Poi si invertono le parti. È un gioco in due tempi: alla
fine vince la squadra che in tempi uguali ha catturato più Banarloo.

*Regole: non si esce dal campo di gioco, ogni Mowgli deve aver
toccato la palla almeno due tiri di seguito per ogni Mowgli, se di
più è eliminato.*

Lupettollari vinti: 40 ad ogni vincitore, 20 ai perdenti.

Ricerca Gioco notturno

*Preparazione: cartellino di cartone elastico da mettere in fronte, tanti quanti
sono i lupetti. Su ogni cartellino scrivere due lettere e due numeri a
caso dall'1 al 9 (con colori ben visibili se illuminati da torce elettriche),
2 cerchi tracciati con farina, saranno le basi, 45 tappi di plastica di
un colore 45 tappi di legno di un altro colore base infermeria.
Preparare i lupetti, si usano due cartellini tracciati con la farina.*

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

Chi è nominato si deve fermare e affrontarsi alla morra cinese con
chi lo ha gridato, il vincitore si prende l'oggetto: 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
carota vince sul sasso, il sasso vince sulla forbice e la forbice vince
sul sasso. In qualunque momento si può gridare il cartellino
dell'avversario, se l'avversario è senza oggetto non succede nulla.
S'illumina l'avversario se si ha un oggetto in mano.

Regole: non si può nascondere il cartellino.

Lupettollari vinti: 40 ad ogni vincitore, 20 ai perdenti.

Regna Lupettollari.

Autore: Silenzio Fiaba di Akela. Staff.

Sesto giorno

1° QUIZ: cos'è la clessidra (orologio ad acqua o sabbia).

2° QUIZ: quale peso può raggiungere un uovo di struzzo (1 kg e mezzo)

I 4 giochi che seguono i punti sono: 40 ogni vincitore, 20 ai perdenti.

Baseball Lupetto

PREPARAZIONE: pallina morbida, farina, racchetta

Dividere il Branco in 2 squadre. Il gioco inizia con il lancio della palla al battitore da parte di un avversario. La si respinge con la racchetta gettandola lontano o nel campo avversario. Se la palla non rimbalza in campo avversario è fallo e tre falli consecutivi comportano la perdita della base. Quando il battitore colpisce la palla, un suo compagno, cerca di guadagnare la base successiva. Se un avversario nel frattempo afferra la palla e grida "palla" il giocatore della base, deve tornare indietro. Se per tre volte consecutive non riesce a raggiungere la base riparte dall'inizio. L'avversario quando raccoglie la palla ha due possibilità: o grida "palla" e si affrettava a colpire l'avversario che cerca di guadagnare la base o si affrettava a colpire il battitore che cerca di guadagnare la base. Se il giocatore della base viene colpito torna alla base precedente. Il battitore non si deve muovere dalla sua base circolare.

Vince chi realizza più punti. 1 punto ogni giro completo.

Regole: lealtà nel giocare.

Palla cerchio

Preparazione: palla, corda per segnare, cronometro.

Dividere il Branco in due. La squadra sorteggiata sta in casa e si nomina un Capo, è segreto, (lo conosce solo il capogiro). I giocatori della squadra al centro del campo, si dispongono con senso strategico. Al via del uno dei capi in casa butta la palla nell'area segnata, (solo al Capo è concesso di gettare la palla dentro i limiti del campo avversario) e può correre nei cerchi finché si accorge che gli avversari hanno raccolto la palla. Subito entra nel primo cerchio che incontra e grida "alt" prima che gli avversari abbiano il tempo di colpirlo. Se il giocatore della casa viene colpito in corsa o prima che abbia detto "alt", esce dal gioco fin tanto che Mowgli riesce a liberarlo con un giro completo delle buche. Vince la squadra che è rimasta più tempo in casa.

Regole: È fallo: quando la palla non batte nell'area assegnata; viene colpita da Mowgli fuori campo; 3 falli corrispondono all'uscita della squadra dalla casa.

Palla trasferita

PREPARAZIONE: palla, farina per segnare.

Dividere il Branco in due squadre: verde e blu. Inizia il gioco la squadra a scelta dal sorteggio e la palla viene lanciata da un campo all'altro dal giocatore che prende la palla al volo, realizza un punto per sé. Dopo tre punti egli passa nella squadra avversaria dove sarà tenuto a bada da un solo giocatore. Stando nella squadra avversaria se riesce a prendere la palla al volo lanciata dai suoi compagni o raccoglierla da terra, ha diritto di mandarla a un compagno di squadra che prendendola realizza un punto per sé. Il fallo quando un giocatore lancia la palla fuori dal campo: perde un punto o va a meno uno se ancora non ne possiede. Se la palla passa in due vale si fa pari e dispari per il punto. Vince la squadra che riesce a trasferirsi tutta nel campo avversario.

Regole: non si trattiene la palla oltre i 5 secondi. La palla deve essere sempre lanciata e mai lasciata cadere.

Palla blu e rosso

VACANZE DI BRANCO

Preparazione: 10 bottiglie d'acqua (5 per squadra), 1 pallone, farina per segnare, strisce colorate per una squadra.

Branco diviso in due squadre. Una squadra si mette la striscia rossa al braccio. Pari o dispari a chi parte. Il compito di ogni squadra è di abbattere quante più bottiglie d'acqua. Bisogna passare la palla e non tenerla per più di 3 secondi né fare più di 3 passi. Si tira in porta solo da un punto predefinito.

Regole: la palla passa di mano se tenuta per più di 3 secondi, se esce lateralmente, se si compie un fallo, se si fanno più di 3 passi, se si tira in porta da un punto diverso.

Cerchio di Gioia

In costume da Mr. West

CANTO: Il canto del cuculo

BAN: Labaduc

La voce del coccodrillo

I Lupetti sono seduti in cerchio. Scopo del gioco è **NON PARLARE**. Tutti devono parlare come coccodrilli: ma come parlano i coccodrilli?! Semplice, basta appoggiare la lingua al palato e non staccarla quando parla. Il primo comincia il gioco dicendo al giocatore che ha alla sua destra: il coccodrillo di mia zia ha il raffreddore, che cosa posso fare?

Il giocatore dovrà allora rispondere: "l'ospedale dei cocchi
ra seddadi è chiuso" Lo stesso giocatore dovrà formulare la domanda
al compagno vicino e si prosegue così. Chi nel trasmettere il
messaggio sbaglia, viene eliminato o subisce la penitenza!
CANTO: il richiamo della giungla

Un uovo

Dividere il Branco in due: uno seduto a destra e uno a sinistra.

Il primo dice al compagno di sinistra: HO COMPRATO UN
UOVO, il Lupetto di sinistra girandosi verso chi l'ha detto gli
risponde: CHE COSA? E il primo risponde: UN UOVO. Il secondo
Lupetto si rivolge al terzo e gli fa la stessa domanda.

Contemporaneamente anche l'altro gruppo farà lo stesso.

I primi dei due gruppi allora cominceranno: HO COMPRATO UN
UOVO e così via.

Vince il gruppo che finisce per primo, cioè quando l'ultimo ha detto
UN UOVO.

BAN: *sta m'och' a*

VACANZE DI BRANCO

nessuno me la fa

Se nel Branco ci sono abbastanza Lupette, da contrastare i Lupetti, si
può fare questo BAN-GIOCO tra Lupetti e Lupette. In caso contrario
si divide il Branco in due gruppi (capi).

I gruppi si distanziano di almeno 5 o 6 metri.

A sorte si decide quale gruppo inizia per primo.

Il gruppo che inizia dovrà dire sottovoce: NESSUNO ME LA FA
NESSUNO ME LA FA, TI CREDI D'ESSERE UN UOVO? MA NESSUNO ME
LA FA facendo un passo in avanti.

L'altro gruppo risponderà uguale ma con un tono leggermente più
alto e facendo un passo avanti.

Il primo gruppo ripete tutto con un tono più alto e con un passo
avanti. Poi il secondo e così via.

Vince il gruppo che, secondo i Capi Scout hanno urlato più forte.

Consegna Lupettollari.

Lavarsi a letto

Silenzi Fiaba di Akela

Staff su quello fatto e sul da farsi domani.

Settimo giorno

1) QUIZ: larghezza della corsia in atletica (1m 22 cm)

2) QUIZ: carburante del corpo umano (cibo)

Tiro a tutto

(Ogni testa consegna 400 Lupettollari per il gioco)

Partecipare con sorteggio, una sestiglia alla volta. Le sestiglie possono giocare il jolly su 3 giochi e quindi raddoppiare i punti ottenuti.

1) Tiro degli occhiali: 12 bicchieri sparsi sul tavolo, 12 palline.

Tirare 4 palline alla volta cercando di farle entrare nei bicchieri.

Punti 10 ogni pallina.

2) Tiro al paletto: 1 paletto di legno, 5 cerchietti.

Infilare i cerchietti nel paletto piantato a terra a 2 metri.

Punti 10 ogni cerchietto.

3) Tiro in bocca: 3 scatoloni con faccine dalla bocca aperta, 5 palline

da tennis, 3 punteggi differenti (15, 25, 50).

Messo a caso un punteggio in ogni scatolone, tirare una palla alla volta cercando di farla entrare nel paletto.

4) Tiro nel vasello: 3 scatoloni, 20 vaselli (18 e 19 g. tassa).

Tirare la pallina da 2 metri per farla entrare nel contenitore.

La casellina contrassegnata vale 50 punti, le altre 10 punti.

5) Tiro nello scatolone. 10 palline, uno scatolone.

Girati all'esterno, tirare una pallina alla volta, sopra la testa, cercando di farla entrare nello scatolone da 3 metri.

10 punti ogni pallina entrata, 200 punti se entrano tutte e dieci.

6) Tiro nel tunnel: scatolone con aperture su entrambi i lati, 3 palline da tennis, bastone per tirare.

Tirare da 3 metri con il bastone.

5 punti se la pallina entra dentro allo scatolone, 20 punti se la passa.

7) Tiro al numero: tabellone con segnati vari numeri, 3 pedine.

Tre tiri a per far cadere la pedina sul cartellone nel numero scelto.

8) Tiro alle scodelle: 3 scodelle di plastica, 5 palline di plastica.

Ripieno le scodelle di acqua. Tirare da 3 metri.

10 punti ogni pallina entrata, tutte 100 punti.

9) Tiro con le freccette: centro con freccette.

Tirare da 2 metri. 10 tiri a disposizione.

Fino a 200 punti 20, fino a 300 punti 50, oltre i 300 punti 100.

10) Tiro alle facce: 4 facce di cartone (Akela, Raksha, Kaa, Bagheera).

4 palle da tennis.

VACANZE DI BRANCO

4) Va da 3/4 metri cercando di farle cadere.
100 punti per ogni faccia caduta. Tutte 80 punti.

Angole: nessuno si allontani dal luogo del gioco, coloro che lo fanno danno, per ognuno, alle altre sestiglie 100 Lupettollari.

Lupettollari vinti: 400 —200 — 10

Festa popolare

(Ogni sestiglia consegna 400 Lupettollari per il gioco)

Si può giocare il tutto in 3 giochi raddoppiando i punti ottenuti. Punti: 10, 5, 3. Gioca una sestiglia alla volta.

1) *Slalom fra le medie:* portando una scatola sulla testa. Massimo un errore a testa.

2) *Staffetta del mattone:* percorso di 20 m. andare e 20 ritorno su 3 mattoni. Massimo una caduta a testa.

3) *3 giri al palo:* correre con un paletto piantato a 20 m., tenendolo fra le mani e la testa fare 3 giri attorno. Bere un bicchiere d'acqua il vicino e tornare a dare il cambio.

4) *Bastone e palloncino:* andare fra 20 metri facendo saltellare il palloncino con il bastone, girare attorno al palo e tornare. Se si tocca tutto al prossimo che farà altrettanto. Il palloncino può cadere due volte a testa.

5) *Corsa pallina:* cucchiaino in bocca con sopra la pallina. Fare 10 m., girare attorno alla sedia e tornare. Consegnare la pallina al compagno che farà altrettanto. La pallina la si passa senza toccarla alle mani.

6) *Salto della corda:* almeno 100 salti per sestiglia. Possibilità di due errori e sommando i salti già eseguiti.

7) *Camerieri:* vassoio, bicchiere, grembiule, cucchiaino, e tovagliolo messi a 20 m.. Il primo va a mettersi il grembiule, poggia tutti gli oggetti sul vassoio e torna dal compagno, qui si toglie il grembiule. Il compagno riporta tutto dov'era e torna indietro a dare il cambio. Alla fine tutti devono aver indossato il grembiule.

8) *La scopa:* Sestiglia in fila indiana distanziati di mezzo metro. Il primo prende la scopa, tenendola con le mani e passando fa saltare uno dopo l'altro i compagni. L'ultimo prende la scopa e al suo posto mette chi l'aveva prima, quindi fa saltare tutti i suoi compagni e così via.

Tutti devono aver fatto saltare i compagni.

9) *Abito di corda:* Al via il primo della sestiglia corre per 20 metri dove c'è una corda. Se la lega alla vita, torna e messosi dentro al cerchio vicino alla

La palla, compie 5 giri su sé stesso a braccia aperte, torna a metterla sulla sedia e corre a dare il cambio.

1) I pompieri. Seduti uno dietro l'altro a terra. Il primo ha una scodella piena d'acqua.

La palla al compagno dietro, passandola sopra la testa e senza girarsi il compagno la prende e fa altrettanto. L'ultimo mette l'acqua in una bacinella e corre a sedersi davanti a tutti.

C'è già pronta un'altra scodella e così via. Tutti devono essere andati davanti alla sedia prima. Bisogna portare in totale un litro e mezzo di acqua.

11) La patata. Una coppia va fino alla sedia posta a 20 m. e torna indietro avendo una patata sulla fronte. Deve un'altra coppia. Penalità se si tocca la patata con le mani. Se cade si riprende da dove è caduta. Tutti devono aver fatto coppia con tutta la sestiglia.

Regole: chi s'allontana regala alle altre due sestiglie 100 Lupettollari.

Lupettollari vinti: 400 – 200 – 100

VACANZE DI BRANCO

(Ogni sestiglia consegna 20 Lupettollari per il gioco)

Preparazione: cronometro, palla, farina per segnare.

Branco in 2 quadre: verdi e blu.

Il capogioco decide un tempo di gioco da "10 sec." a "1 minuto". Il capogioco si mette a metà campo con la palla e gettandola in alto fa partire il cronometro.

Bisogna deviare la palla nel campo avversario. Quando i giocatori hanno recuperato la palla, con il pugno la lanciano nel campo avversario.

Il passaggio tra i compagni di squadra si effettua con un lancio normale.

Il capogioco grida "bum" al termine del tempo stabilito. Fa "punto" la squadra che allo scadere del tempo non possiede la palla.

Regole: la palla deve essere lanciata con il pugno, pena un punto all'avversario. Nel caso di punto perso si ricomincia con la palla al centro.

Lupettollari vinti: 40 ad ogni vincitore, 20 ai perdenti.

Subito dopo consegna degli inviti da parte delle Lupette, per il Party.

La coda del pavone gioco notturno

(Ogni sestiglia consegna 400 Lupettollari per il gioco)

Preparare cioè una quantità notevole di cannuce colorate tagliate a pezzetti di 1 cm., un sacchetto per ogni Caposestiglia.

Si spargono nel campo le cannuce. A

l via tutti, muniti di pila, raccolgono quante più pezzi di cannuce possono consegnare al proprio Caposestiglia che le mette nel sacchetto.

Dopo un tempo di 30 minuti il gioco termina.

Ogni sestiglia si riunisce e separa i vari colori di cannuce segnando su un foglio le quantità.

Valore delle cannuce:

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

Lupettollari vinti: 400 — 200 — 100

Conto totale del valore dei Lupettollari.

Proclamazione del vincitore. Il Caposestiglia di ogni sestiglia viene invitato a dare un quarto di lira a ogni cannuce.

Regalie varie a tutti i partecipanti.

VACANZE DI BRANCO

Fine Vacanze di Branco

VACANZE DI BRANCO

ASSISCO TUTT
ASSISCO TUTT

Libretto ideato, progettato, scritto e stampato
da Roberto Dus Assiscout Abano Terme (PD)